

ПРАВИЛА ИГРЫ

предварительная версия

ОГЛАВЛЕНИЕ

Обзор игры 01
Фаза оперативников 05
Фаза продвижения сил «оси» 12
Фаза события 14
Фаза патрулирования 16
Фаза атаки сил «оси» 17
Конец раунда 18
Транспорт сил «оси» 19
Отряды сил «оси» 22
Объекты и снаряжение 23
Транспорт оперативников 25
Кто рискует — побеждает 27
Быстрый старт 28
Те, которые дерзают 29
Тяжёлый металл 32
Хот-доги 33
Jager 34
Kickstarter 37
Алфавитный указатель 38

Автор игры:
Роберт Батлер.

Иллюстрации:
Джеймс Черчилль, Роберт Батлер и Бен Уинтерс.

Тестировщики:
Пол Уилкок и Джеймс Тейлор.

Особая благодарность:
Марк Рэпсон, Джеймс Хитчмоу, Нейт Роджерс, Дэниел Базинга, Марк Монк, Дэйв Тейлор, Дэниел Ниеми, Джейми Кросс, Теренс Пирс, Стив Кингсли, Бен Латимор, Дэррен Суонкотт, Скотт Миллер, Джим Ледерер, Мартин Джексон, Эрик Поениц и Кирилл Крымский.

В игре «SAS. В тылу врага» участникам предстоит стать бойцами SAS в ключевые дни после высадки в Нормандии, проводя диверсии глубоко в тылу врага.

Устраивайте засады на конвои, устраняйте высокопоставленных офицеров, уничтожайте запасы оружия и делайте многое-многое другое, вчетвером противостоя боевой машине «оси»!

Наносите удар из тени! Устраняйте патрульных и часовых врага, используя широкий арсенал инструментов и вооружения, от винтовок, взрывчатки и гранат до военного транспорта, ловушек и старого доброго ножа.

Не оставляйте следов! Перемещайтесь быстро и скрытно, чтобы достичь поставленных целей. Убивайте тихо и прячьте тела, чтобы избежать обнаружения. Попадётесь, будете слишком сильно шуметь или потратите слишком много времени — и враг поднимет тревогу! Враги всегда в большинстве, а потому, когда дойдёт до боя, сделайте всё, чтобы четыре бойца могли сражаться как сотня!

ОБЗОР ИГРЫ

«SAS. В тылу врага» — это кооперативная или соло-игра для 1-6 участников. Игроки берут под контроль одного или нескольких **оперативников**, в то время как у вражеских **сил «оси»** есть набор правил, отвечающий за их перемещение и поведение.

На странице каждой миссии указано рекомендуемое число оперативников. При возможности равномерно распределяйте оперативников между игроками.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Поле в игре состоит из нескольких двусторонних **фрагментов**, из которых можно собрать тысячи вариантов карт местности. Для каждой миссии используется уникальная карта местности (изображена на странице миссии) с указанием положения целевых точек, расположения сил «оси» и условий успешного завершения миссии оперативниками.



КЛЕТКИ

Каждый фрагмент карты разделён на клетки, используемые для перемещения и определения дальности. Только 1 оперативник или отряд «оси» может занимать одну клетку. При этом они могут перемещаться через занятые клетки, если у них есть возможность закончить свой ход на незанятой клетке.

На карте местности есть 4 типа клеток: **обычные**, **вода**, **лес** и **скалы**, каждый из которых влияет на перемещение и линию видимости (сокращённо ЛВ).

Обычные клетки составляют большую часть игрового поля и не накладывают никаких ограничений на перемещение и ЛВ.

Водные клетки не влияют на ЛВ, но блокируют перемещение для всех отрядов, кроме оперативника с аквалангом или лодки.

Клетки леса содержат изображения деревьев на тёмно-зелёном фоне. И для оперативников, и для отрядов «оси» сохраняется видимость **из леса во вне и извне в лес**, но не **сквозь** клетки леса. Несмотря на то, что видимость сохраняется, труп или присевший оперативник на клетке леса будет виден только со смежной клетки. **Действие бега** нельзя использовать для перемещения с одной клетки леса на другую клетку леса.

Кроме того, лес даёт лёгкое укрытие, поэтому отряды «оси» будут вычитать 1 из результатов бросков атаки при атаках по оперативникам в лесу.

Клетки скал содержат изображение скал на тёмно-зелёном фоне. И оперативники, и отряды «оси» могут видеть отряды **на** клетках скал, но не могут видеть **сквозь** эти клетки. Скалы блокируют перемещение для всех отрядов, кроме оперативника с крюком-кошкой, который может переместиться на них с помощью **действия лазания.**

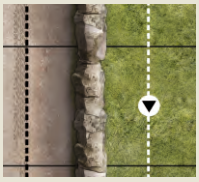


Обычные клетки ( ) Клетки воды ( ) Клетки леса ( )
Клетки скал ( )

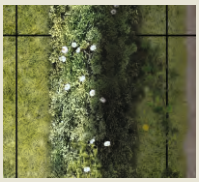
В правилах игры периодически будет встречаться термин **смежная клетка**. Он относится ко всем 8 клеткам, вокруг исходной, в**ключая клетки по диагонали** от неё, если не указано иное.

НИЗКИЕ ОБЪЕКТЫ МЕСТНОСТИ

Низкие объекты местности блокируют ЛВ до трупов и присевших оперативников.
Если оперативник находится на смежной с низким объектом клетке и этот объект расположен между ним и атакующим отрядом «оси», тот будет применять модификатор к броску атаки.



Низкие ограды считаются **надёжным укрытием**, поэтому отряды «оси» будут вычитать 2 из результатов бросков атак. Низкие ограды не влияют на перемещение ни оперативников, ни отрядов «оси», так как их можно просто перешагнуть или перепрыгнуть при перемещении или беге. Отряд «оси» на клетке смежной с оградой или смотрящий вдоль ограды может видеть через неё.



Живые изгороди дают лёгкое укрытие, поэтому отряды «оси» будут вычитать 1 из результатов бросков атаки. Изгороди блокируют любое перемещение, кроме действия лазания.



Ящики дают **надёжное укрытие**, поэтому отряды «оси» будут вычитать 2 из результатов бросков атаки. Ящики блокируют любое перемещение, кроме **действия лазания**.

ВЫСОКИЕ ОБЪЕКТЫ МЕСТНОСТИ

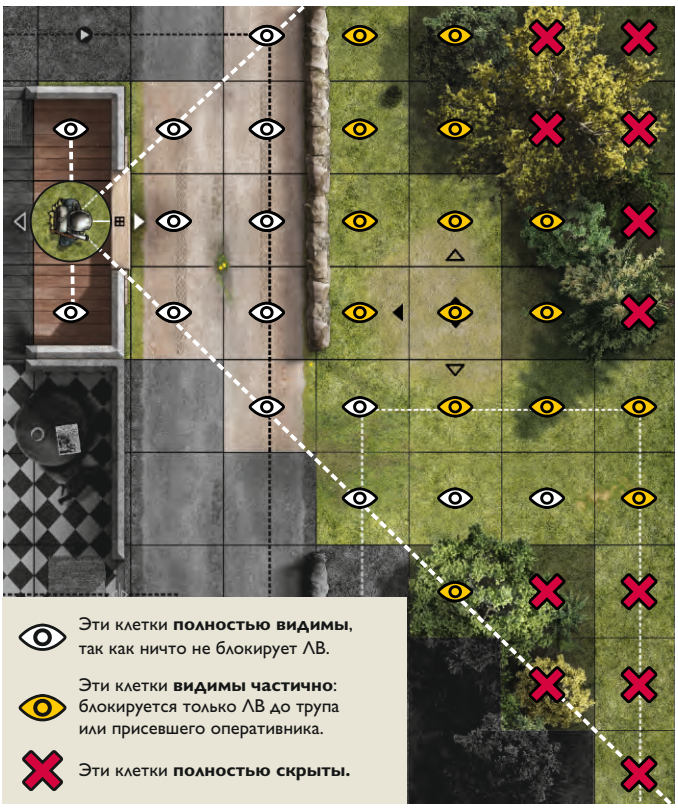
Высокие объекты блокируют перемещение и ЛВ для всех.



Высокие стены блокируют ЛВ и перемещение для всех, кроме оперативников с крюком-кошкой, которые могут перелезать через эти стены **действием лазания**, но только в точках, отмеченных символом крюка-кошки.



Склад припасов — это отдельный жетон, который выкладывается на поле в соответствии с указаниями миссии. Они блокируют видимость и перемещение для всех.



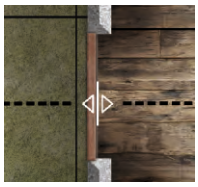
Эти клетки **полностью видимы**, так как ничто не блокирует ЛВ.

Эти клетки **видимы частично**: блокируется только ЛВ до трупа или присевшего оперативника.

Эти клетки **полностью скрыты.**

ЗДАНИЯ

Здания состоят из высоких стен, дверей, комнат и окон.
Стены зданий блокируют ЛВ и перемещение для всех.

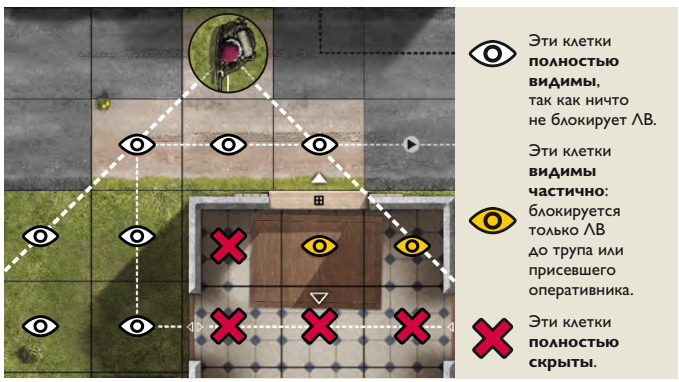


Двери ( ) блокируют ЛВ в здания/комнаты и из них, но через них можно перемещаться действием движения или бега, при условии что оперативник или отряд «оси» перемещается через дверь не по диагонали. Через дверные проёмы нельзя атаковать.



Окна ( ) блокируют ЛВ в здания и из них со всех клеток, кроме 6 смежных с окном клеток. Эти клетки называются внутренними ( ) и внешними ( ) клетками окна.

Отряды на внутренних клетках окна имеют полную ЛВ из окна до клеток снаружи, а у отрядов вне здания есть ЛВ до внутренних клеток окна. Отряды на внешних клетках окна имеют полную ЛВ до клеток в здании, а отряды в здании имеют ЛВ до отрядов на внешних клетках окна.



Эти клетки **полностью видимы**, так как ничто не блокирует ЛВ.

Эти клетки **видимы частично**: блокируется только ЛВ до трупа или присевшего оперативника.

Эти клетки **полностью скрыты.**

Окна считаются низким объектом и дают **надёжное укрытие,** а потому блокируют ЛВ до трупов и присевших оперативников на клетках окна, а также отряды «оси» будут вычитать 2 из результатов бросков атак.

Через окна можно перемещаться, используя **действие лазания.**



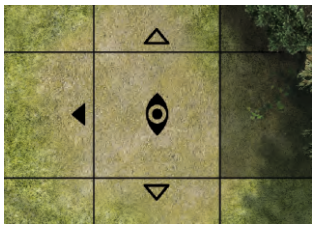
Помните, что внутренние клетки окна станут ***полностью видимы****, как только Джок переместится на смежную с окном клетку.*

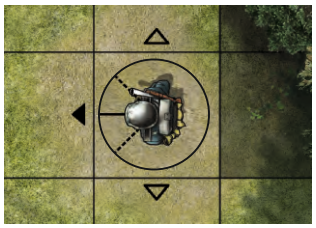
ЛИНЕЙКА ЛИНИИ ВИДИМОСТИ

Линейка линии видимости используется, чтобы быстро определить поле зрения отряда «оси». Она также используется для проведения прямой линии между атакующим и целью для определения ЛВ. Прочитать подробнее об этом и посмотреть примеры можно в отдельной памятке по ЛВ.

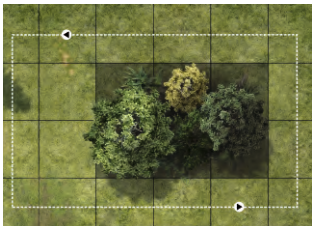
СТОРОЖЕВЫЕ ПУНКТЫ И МАРШРУТЫ ПАТРУЛЕЙ

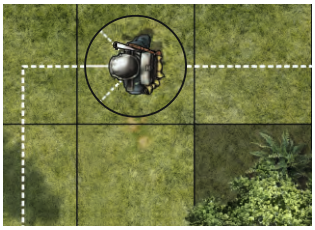
Сторожевые пункты отмечены на фрагментах карты в разных точках поля. Есть два типа сторожевых точек: чёрные и белые. В начале игры соответствующий **чёрный или белый жетон стрелка** должен быть размещён на каждом сторожевом пункте. Он должен смотреть в направлении, указанном закрашенной стрелкой.





Маршруты патрулей, как и сторожевые пункты, отмечены на поле белым или чёрным цветом. У каждого патруля есть две стандартные начальные точки. В начале игры соответствующий **чёрный или белый жетон стрелка** должен быть размещён на одну из начальных точек патруля. Он должен смотреть в направлении, указанном закрашенной стрелкой. **Игроки сами выбирают начальную точку.**



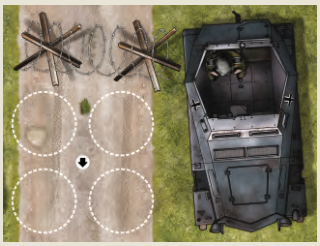


КАРАУЛЬНЫЕ

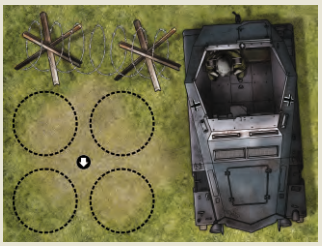
Караульные — это **автоматчики,** которые размещаются на точки поля, указанные на странице миссии (, смотря в направлении, обозначенном стрелкой.

ПЛАНШЕТЫ ВЫСАДКИ

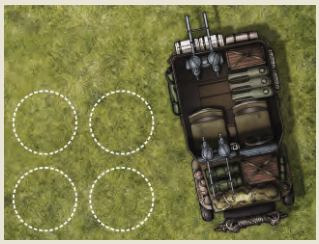
Планшеты высадки — это небольшие планшеты, которые размещаются по краям игрового поля, как указано на странице миссии. Есть три типа таких планшетов: белый, чёрный и смешанный. На цвет точки высадки ссылаются карты событий, когда указывают, где появляются отряды «оси» перед выходом на поле.



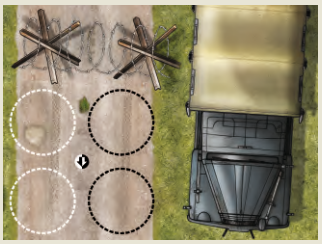
Белый планшет высадки



Чёрный планшет высадки



Планшет входа/выхода



Смешанный планшет высадки

ПЛАНШЕТ ВХОДА/ВЫХОДА

Планшет входа/выхода — это небольшой планшет, который размещается с краю игрового поля, как указано на странице миссии. Это место, где оперативники начинают и заканчивают миссию. На одной из сторон планшета есть ячейка под жетон «Виллиса» на случай, если на странице миссии указано, что его можно использовать.

ЖЕТОНЫ

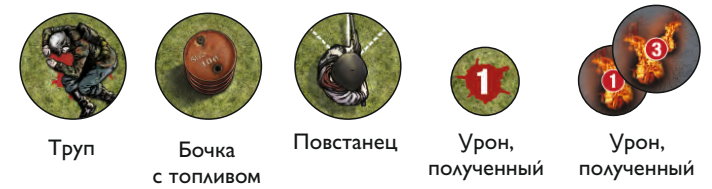
В игре используется немало жетонов, чтобы обозначать как оперативников и отряды «оси», так и эффекты, снаряжение и цели.



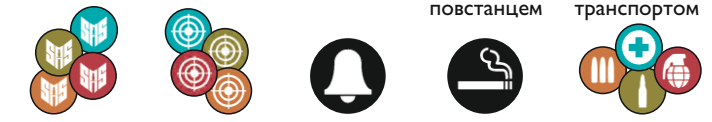
Оперативник Джок | Оперативник Пэдди | Оперативник Джинджер | Оперативник Андерс | Обнаруженные оперативники



Белый стрелок | Чёрный стрелок | Офицеры | Автоматчик | Миномётный расчет



Труп | Бочка с топливом | Повстанец | Урон, полученный повстанцем | Урон, полученный транспортом



Маркеры здоровья | Жетоны меток | Маркер скрытности | Жетон сигареты | Жетоны снаряжения



Джип «Виллис»



Лодка



Транспорт сил «оси»

КАРТЫ СОБЫТИЙ И ЖЕТОН ПАТРУЛЯ

Каждая карта события разделена на 2 части. Левая часть используется на **этапе скрытности,** а правая — **на этапе боя.** Круглая зона между частями предназначена для жетона патруля. Каждый раунд игроки тянут новую карту из колоды событий и разыгрывают её. Жетон патруля переворачивается и кладётся в соответствующую зону карты события. Жетон патруля первоначально всегда кладётся **чёрной стороной вверх.**

Карта события



Жетон патруля (белой стороной вверх)



КУБИКИ

В игре для разных целей используются шестигранные кубики, мы будем называть их **D6** для краткости.

ПЛАНШЕТЫ ОПЕРАТИВНИКОВ

У каждого оперативника есть планшет, на котором указано его снаряжение, находится ячейка для объекта, который он несёт, а также шкала здоровья и ячейки предметов.





1. Ячейка объекта
2. Снаряжение
3. Кубики атаки
4. Ближняя дистанция
5. Дальняя дистанция
6. Предел слышимости
7. Боеприпасы
8. Ячейки предметов
9. Шкала здоровья
10. Предел восстановления

Несколько предметов одного типа можно сложить в стопку на соответствующей ячейке. Число боеприпасов, с которыми оперативник начинает игру, указано в секции **боеприпасов**. Помните, что оперативник может использовать только свои предметы и снаряжение.



СТРАНИЦЫ МИССИЙ

У каждой миссии есть своя страница, на которой описана конфигурация игрового поля, условия победы, рекомендованное число или класс оперативников для миссии, рекомендованная колода событий, уровень скрытности и любая другая дополнительная информация, например интервал для особого события.

1. Название миссии
2. Тип миссии
3. Карта миссии
4. Условные обозначения
5. Цели
6. Рекомендации по подготовке
7. Вводный инструктаж
8. Победные очки
9. Уровень сложности
10. Шкала скрытности

СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

На листе-памятке вы можете найти справочные таблицы фаз игры, действий оперативников, модификаторов атак и характеристик отрядов «оси».

AXIS UNIT	HEALTH (1)	MOVE (2)	SHORT/LONG RANGE (3)	ATTACK ROLL (4)	ARMOUR (5)
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	⚀	No
SMG Infantry	1	4	4 / 8	⚀ ⚀	No
Officer	1	4	4 / 8	⚀ ⚀	No
Mortar Team	2	4	-	⚀ ⚀ ⚀	No
Motorbike	3	10	4 / 8	⚀ ⚀ ⚀	No
Half Track	5	8	4 / 8	⚀ ⚀ ⚀	Yes
Kubelwagon	5	8	-	-	No
Truck	6	8	-	-	No

Здоровье *(1) в справочной таблице характеристик отрядов «оси» показывает, сколько успешных попаданий требуется, чтобы уничтожить отряд.* ***Движение*** *(2) показывает расстояние, на которое будет перемещаться отряд.* ***Дальность*** *(3) отражает дальность ближней и дальней атаки отряда.* ***Бросок атаки*** *(4) показывает число кубиков, которые бросаются при атаке отряда по оперативнику, и минимальное значение, которое должно выпасть для успеха. Каждое успешное попадание наносит 1 урон оперативнику.* ***Броня*** *(5) показывает, каким отрядам можно нанести урон только взрывным оружием.*

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ ОПЕРАТИВНИКА	
Ближняя дистанция	+1
Прицельная атака	+2
Атака по намеченной цели	+2
Огонь вслепую	-2

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ ОТРЯДА «ОСИ»	
Ближняя дистанция	+1
Лёгкое укрытие	-1
Уход из ЛВ	-2
Надёжное укрытие	-2
В здании (пулемёт/миномёт)	-3

Таблицы модификаторов атаки показывают, какое число нужно прибавить или отнять от результатов броска атаки оперативника и отряда «оси» в зависимости от условий. Учитывайте, что к атакам оперативников по отрядам «оси» никогда не применяются модификаторы от укрытия.

КАК ИГРАТЬ

Подготовив игровое поле в соответствии с картой на странице миссии и поместив маркер скрытности на шкалу скрытности в зависимости от уровня сложности, вы можете начинать игру.

Партии в игре делятся на два этапа: **этап скрытности** и **этап боя.**

Во время **этапа скрытности** силы «оси» по большей части не подозревают о присутствии оперативников. Патрули и часовые на сторожевых пунктах будут следовать инструкциям на левой стороне карт событий.

У каждой миссии есть **шкала скрытности**, которая будет понемногу заполняться, пока враги не поднимут тревогу, после чего начнётся **этап боя**.

1. Фаза оперативников
Оперативники могут выполнять действия в любом порядке, но транспорт оперативников всегда должен перемещаться первым.

2. Фаза продвижения сил «оси»
Встревоженные отряды «оси» попытаются достичь оптимальной позиции для атаки по ближайшему обнаруженному оперативнику. Транспорт сил «оси» перемещается первым.

3. Фаза события
Берётся следующая карта сверху колоды событий и разыгрывается. Кроме того, на этапе скрытности переворачивается жетон патруля.

4. Фаза патрулирования (только этап скрытности)
Отряды «оси» на маршрутах патруля, соответствующие цвету верхней стороны жетона патруля, перемещаются на расстояние, равное своему движению (см. справочную таблицу). Патрульный транспорт перемещается перед пехотой в тот же раунд, что и чёрные патрули.

5. Фаза атаки сил «оси»
Каждый отряд «оси», который может атаковать, проводит атаку. Атаки взрывным оружием (например, миномётом) проводятся до атак остальных отрядов.

6. Конец раунда
Эта фаза нужна, чтобы убрать с поля все жетоны, которые уже не нужны: спрятанные трупы, жетоны меток или жетоны взрыва. Кроме того, на этапе скрытности маркер скрытности продвинется вперёд на одно деление, если на поле есть встревоженные отряды «оси», обнаруженные оперативники или «Виллис».

ФАЗА ОПЕРАТИВНИКОВ

(ЭТАПЫ СКРЫТНОСТИ И БОЯ)

В фазу оперативников игроки могут выполнять действия всеми своими оперативниками. Порядок ходов оперативников определяется самими игроками и может меняться каждый раунд. Каждый оперативник должен завершить свой ход, прежде чем следующий начнёт свой, поэтому в сложных ситуациях тщательно обдумывайте порядок ходов. Оперативник может не выполнять никаких действий, если так решат игроки.

Несмотря на то, что перемещаться оперативники могут в любом направлении, каждый оперативник всегда должен быть направлен на одну из сторон клетки, на которой стоит. Он **не может быть направлен по диагонали.**

ДЕЙСТВИЯ

В начале своего хода у каждого оперативника есть 4 очка действий (ОД). Эти ОД используются, чтобы выполнять действия, представленные в таблице ниже (подробнее все действия рассмотрим позже). У каждого действия есть **стоимость в ОД**, которая отражает время, затрачиваемое на это действие.

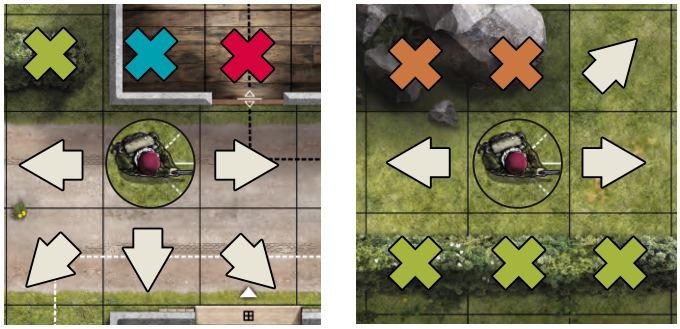
Каждое действие нужно выполнять по отдельности и полностью, прежде чем переходить к следующему. Когда оперативник хочет завершить ход или когда он потратил все ОД, начинается ход следующего оперативника. Когда все оперативники походили, эта фаза завершается. Непотраченные ОД сгорают.

ДЕЙСТВИЯ	
Движение (1 клетка)	1
Бег (3 клетки) 1	2
Лазание (1 клетка)	2
Атака	1
Движение и атака (1 клетка)	1
Прицеливание	1
Наметить цель (метка)	2
Огонь вслепую	1
Присесть	1
Вскочить	0
Вскочить и атаковать	1
Подобрать	0
Положить	1
Передвинуться и положить	1
Восстановление	3
Раскрыться	0

ДВИЖЕНИЕ

Перемещение на 1 клетку стоит 1 ОД. Перемещаться можно в любом направлении (вертикально, горизонтально, по диагонали).

Действие движения блокируется клетками скал, воды, живыми изгородями, ящиками и высокими стенами. Кроме того, нельзя перемещаться по диагонали через дверь.

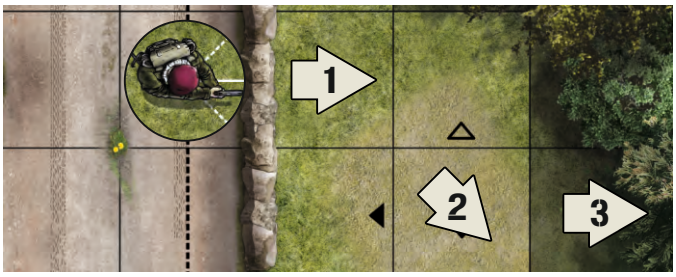


Доступное перемещение (), блокируется изгородью (), блокируется дверью (), блокируется стеной (), блокируется клеткой скал ().

БЕГ

Оперативники могут выполнить **действие бега** за 2 ОД. Бег позволяет оперативнику переместиться на 3 клетки за 2 ОД (эти 3 клетки могут находиться не на прямой).

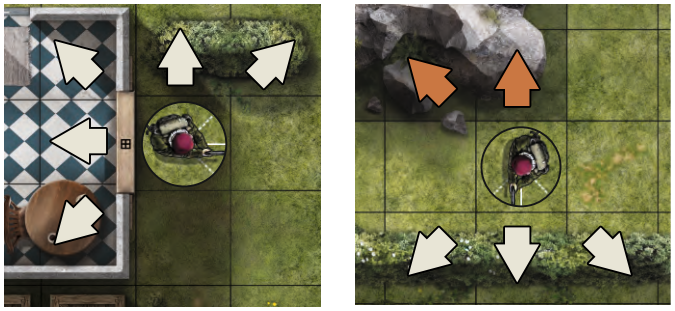
Действие бега блокируется теми же объектами, что и движение. Кроме того, **бег** нельзя применять, чтобы переместиться с одной клетки леса на другую клетку леса (но при этом можно использовать **бег**, чтобы забежать в лес или выбежать из него).



*Джок тратит 2 ОД на **бег**, чтобы переместиться на 3 клетки. При этом он перепрыгивает низкую ограду (она не блокирует перемещение) и завершает **бег** на клетке леса.*

ЛАЗАНИЕ

Оперативники могут выполнить **действие лазания** за 2 ОД. **Лазание** позволяет оперативнику переместиться на смежную клетку с живой изгородью или ящиком. **Лазание** также используется для перемещения через окно.

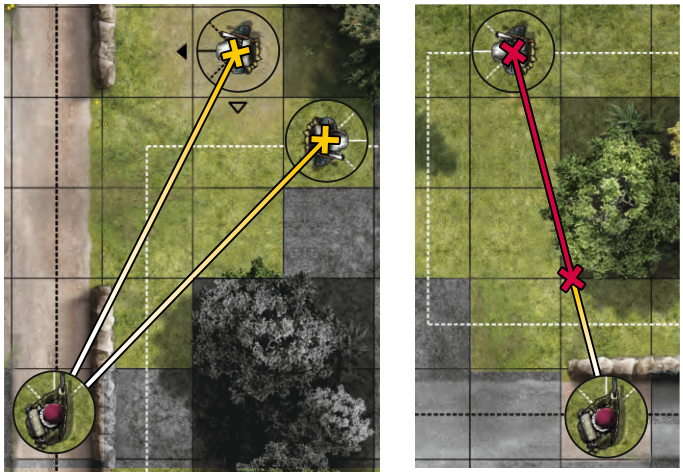


Можно применить лазание (), можно применить лазание, если есть крюк-кошка ().

АТАКА

Оперативники могут атаковать любым оружием, имеющимся в разделе снаряжения на планшете оперативника, за 1 ОД. Достаточно просто выбрать оружие и бросить D6.

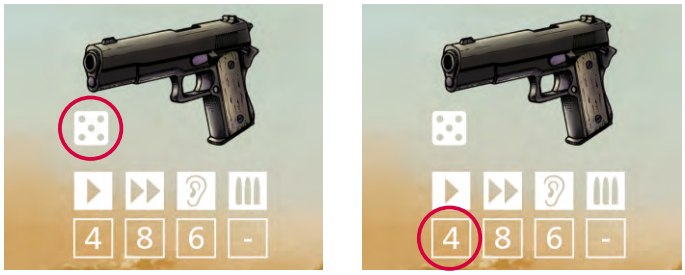
Вы можете атаковать любой отряд «оси», если цель находится в линии видимости (ЛВ) и в пределах дальности вашего оружия. ЛВ определяется путём проведения прямой линии из центра клетки оперативника до центра клетки с целевым отрядом. Если линия проходит через лес, скалы, высокую стену, здание или другой отряд «оси», ЛВ прерывается и атаку нельзя совершить. Дальность оружия указана под его изображением на планшете оперативника. Обратите внимание, что у каждого оружия есть символ **дальней** () и **ближней** () дистанции.



Эти отряды «оси» () могут стать целью атаки пистолетом. Этот белый патрульный () не может стать целью атаки, так как ЛВ проходит через лес.

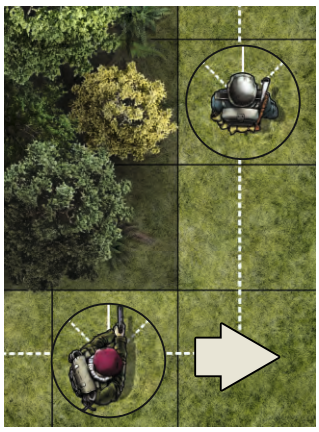
Чтобы провести дальнюю атаку, просто назначьте цель, проверьте дальность (посчитайте клетки от атакующего до цели, не считая клетку атакующего) и бросьте D6. Результат броска сравнивается с характеристиками оружия на планшете оперативника. Если результат равен или больше значения на планшете, атака успешна. Уберите жетон отряда «оси» с поля и замените его жетоном трупа.

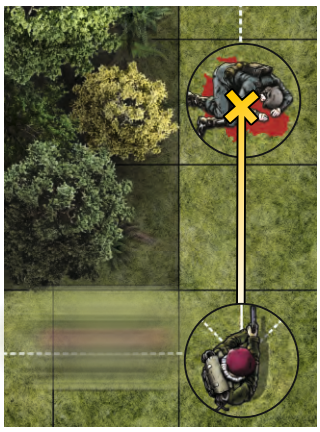
Если цель находится в пределах **ближней дистанции** () оружия, **добавьте 1 к результату броска**.



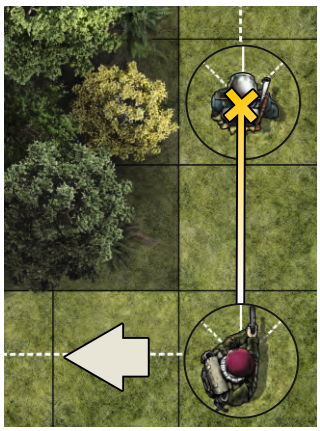
Если Джок атакует своим пистолетом, он будет бросать один D6 и для успешной атаки ему нужно будет выкинуть 5 или выше, чтобы попасть по цели. Если цель находится в пределах 4 клеток от него, Джок находится на ближней дистанции и будет прибавлять 1 к результату, то есть ему нужно будет выкинуть 4 или выше на кубике.

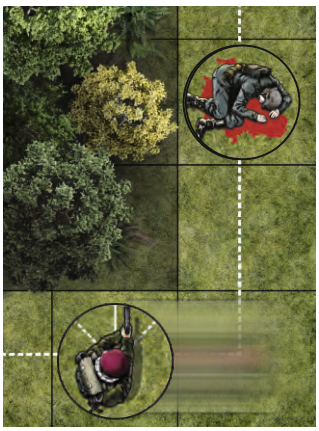
Вы также можете сочетать атаку с движением на 1 клетку (за 1 ОД). **Атаку** можно совершить либо до, либо после перемещения. Если вы решили сначала атаковать, потом перемещаться, то переместиться нужно до броска кубиков атаки, так как перемещение происходит вне зависимости от результатов атаки.





*Джок использует **движение и атаку** за 1 ОД: он выходит и стреляет в патрульного.*





*Джок использует **движение и атаку** за 1 ОД: он стреляет в патрульного и отходит за клетки леса.*

В дополнение к дальним атакам оперативник с боевым ножом может провести скрытное убийство. Скрытное убийство можно провести только с клетки **непосредственно позади** отряда пехоты «оси» (стрелка, автоматчика или офицера). Просто переместитесь на нужную клетку и атакуйте, а потом уберите отряд «оси» и замените его жетоном трупа.
Обнаруженный оперативник не может совершить скрытное убийство.





*Джок использует **движение и атаку** за 1 ОД. Он перемещается по диагонали на клетку позади патрульного и атакует его ножом. Скрытное убийство боевым ножом требует выбросить 1 или выше, поэтому бросок кубика не требуется. Отряд убирается из игры и заменяется жетоном трупа.*

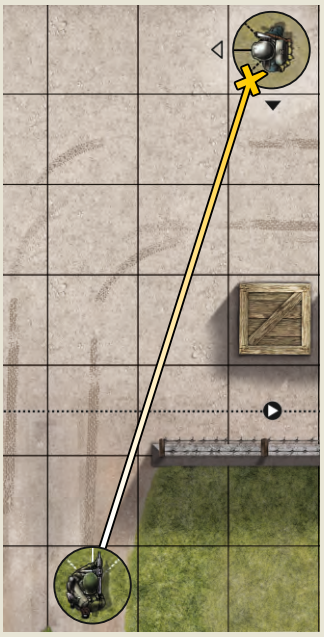
Скрытные убийства можно совершать через окна, но не через двери.

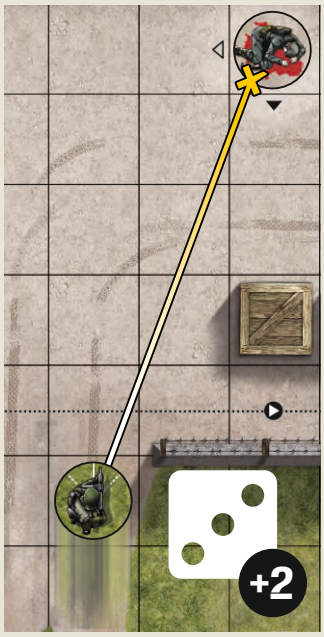


ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Прицеливание стоит 1 ОД. Просто назначьте целью отряд «оси» в пределах видимости и дальности. Любые атаки вашего оперативника по этой цели до конца хода будут получать +2 к результату броска.

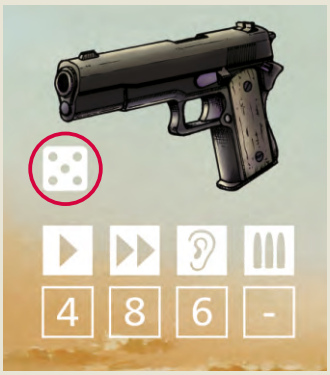
Оперативники могут **двигаться и атаковать,** ведя прицельный огонь, при условии что цель остаётся в пределах дальности и видимости.





Чёрный часовой находится в пределах ЛВ Пэдди. Он прицеливается за 1 ОД.

*Затем он выполняет **движение и атаку** за 1 ОД, делая шаг вперёд на одну клетку и стреляя. На кубике выпало 3. Обычно этого было бы недостаточно, но из за **прицеливания** он добавляет 2 к результату и убивает цель.*



НАМЕТИТЬ ЦЕЛЬ (МЕТКА)

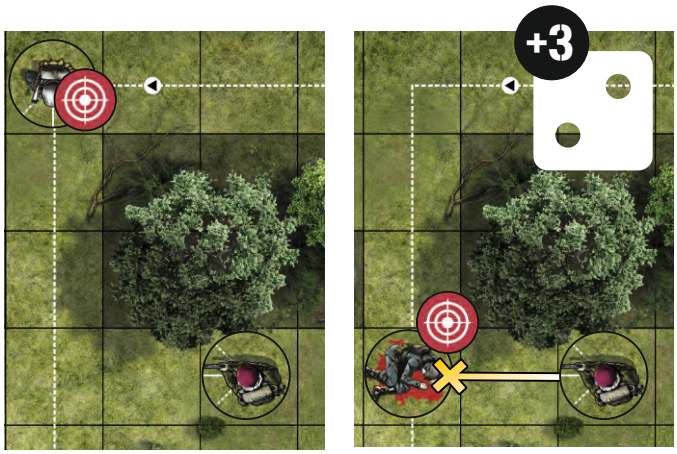
Наметить цель стоит 2 ОД. Выберите отряд «оси» и поместите свой жетон метки на него. Оперативник может решить провести атаку по своей намеченной цели в фазу продвижения сил «оси», фазу события или фазу патрулирования. В фазу события атака проводится после того, как карта события раскрыта, но до применения эффекта. Цель должна быть в пределах дальности и видимости во время атаки.



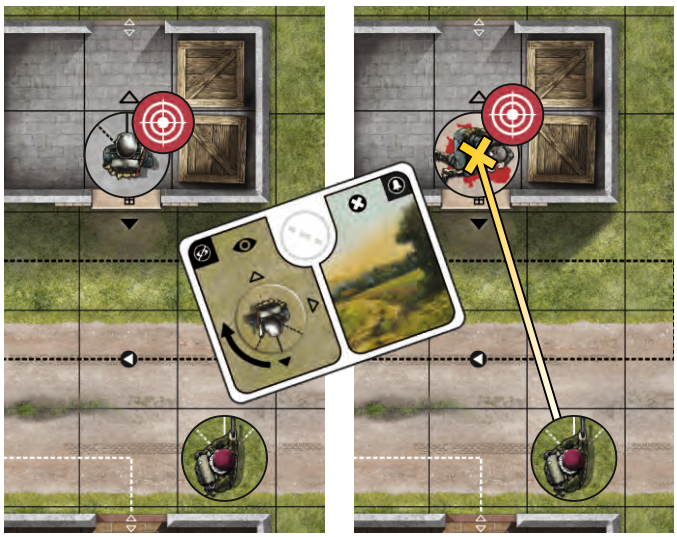
Как и в случае прицельной атаки, атака по намеченной цели получает +2 к броску.

Учитывайте, что, когда оперативник намечает цель, она не обязательно должна быть в его ЛВ или дальности. Вы можете даже выбрать целью отряды на точках высадки, которые ещё не вышли на поле. Атаку также можно провести, прервав движение отряда «оси» (не важно целевого отряда или другого).

Наметить цель можно для совершения скрытного убийства (например, когда вы ждёте, что чья-то ЛВ до цели будет заблокирована проходящим патрулём).



Джок помещает жетон метки ( ) на белого патрульного. В фазу патрулирования этот патрульный перемещается на 4 клетки по маршруту. Переместившись на 3-ю клетку, патрульный оказывается в ЛВ Джока, и тот немедленно атакует его из пистолета на ближней дистанции. Он выбросил 2, но за намеченную цель он получает +2 и ещё +1 за ближнюю дистанцию, поэтому успешно убивает патрульного.



Джок помещает жетон метки ( ) на чёрного часового. В фазе события, согласно карте события, часовой должен повернуться по часовой стрелке. Джок немедленно атакует до розыгрыша карты события.

Учитывайте, что несмотря на возможность изменения оперативниками направления по желанию (поворот оперативника не тратит ОД), при атаках по намеченным целям считается, что у них такой же **угол видимости в 90 градусов перед собой**, как и у отрядов «оси».

ДЕЙСТВИЯ ПРИСЕСТЬ И ВСКОЧИТЬ

Присесть стоит 1 ОД. Выполнив это действие, переверните жетон оперативника стороной с символом присевшего оперативника вверх.

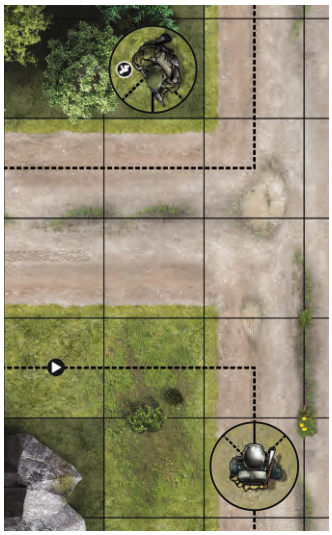


Стоящий оперативник

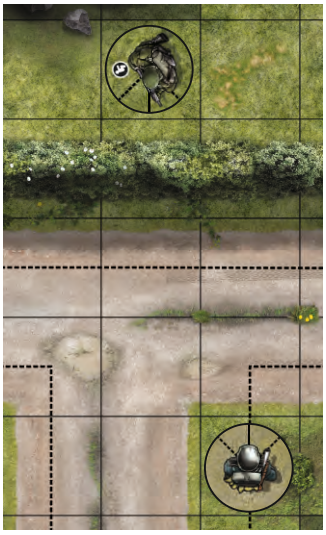


Присевший оперативник

ЛВ от и до присевшего оперативника блокируется низкими объектами (низкими оградами, живыми изгородями, ящиками и окнами), а также бочками с топливом. Кроме того, несмотря на то, что отряды «оси» могут видеть отряды в лесу, присевший оперативник в лесу будет виден только со смежной клетки.



Пэдди не видим для врага, так как он присел и находится в лесу, а патрульный не на смежной клетке.



Пэдди не видим для врага, так как он присел за живой изгородью.

Присев, оперативник может выполнять следующие действия: **движение, огонь вслепую, восстановление, подобрать, положить, передвинуться и положить, раскрыться, вскочить**, а также **вскочить и атаковать**. Оперативник не может перепрыгнуть низкую ограду, если он присел. Объекты (трупы и бочки с топливом) нельзя поднимать и нести, присев.

Вскочить является свободным действием: просто переверните жетон оперативника стороной, где он стоит, вверх. Оперативник, который хочет выполнить действие, недоступное ему из-за того, что он присел, должен сначала **вскочить,** чтобы встать в полный рост.

Вы также можете сочетать действие **вскочить с атакой** (за 1 ОД). Для этого переверните жетон оперативника и проведите атаку.

ДЕЙСТВИЯ ПОДОБРАТЬ И ПОЛОЖИТЬ

Подобрать является свободным действием: достаточно просто завершить движение или **бег** на клетке с предметом или объектом и объявить, что вы его подбираете. Предметы помещаются на планшет оперативника в соответствующую или пустую ячейку. Объекты помещаются в ячейку обекта в левой части планшета оперативника.

Помните, что вы можете одновременно поднять и предмет, и объект, если они находятся на одной клетке (например, медвежий капкан и труп), но каждый оперативник может нести только один объект.



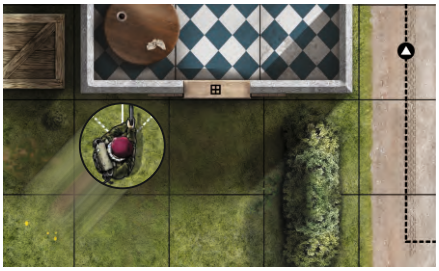
Джок перемещается на 1 клетку и оказывается на клетке с трупом. Он подбирает его, и жетон трупа помещается в ячейку объекта на планшете оперативника.

Оперативник, несущий объект (труп или бочку с топливом) может выполнять только следующие действия: **движение, положить, передвинуться и положить.**



Чтобы положить предмет или объект нужно потратить 1 ОД.
Это действие можно сочетать с движением на 1 клетку. Просто положите жетон со своего планшета на любую смежную клетку (до или после движения). Любой предмет или объект, кроме трупа, не встревожит отряды «оси», оказавшись в их ЛВ.

Предметы и объекты можно класть через низкие ограды, окна или двери. **Предметы** можно класть через низкие ограды и окна, даже когда оперативник присел.





Джок несёт труп врага. Он использует действие ***передвинуться и положить*** *за 1 ОД. Джок перемещается на 1 клетку, оказываясь на внешней клетке окна, и кладёт труп через окно. Жетон трупа снимается с планшета Джока и выкладывается по диагонали на внутреннюю клетку окна.*

СЛЫШИМОСТЬ

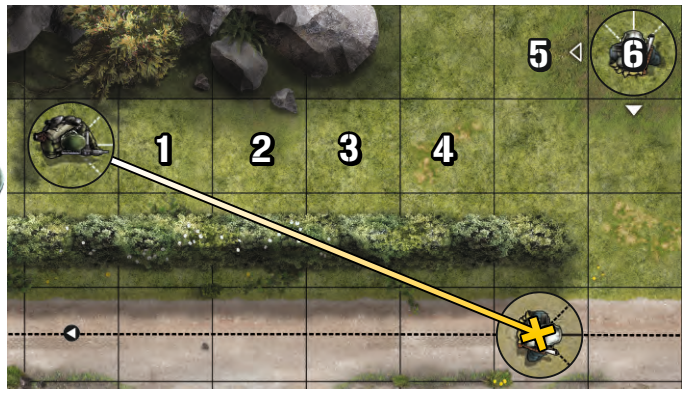
Отряды «оси» будут реагировать на действия оперативников в фазу оперативников, если **увидят** или **услышат** их. Кроме того, они будут реагировать, если увидят, как другой отряд «оси» был убит.

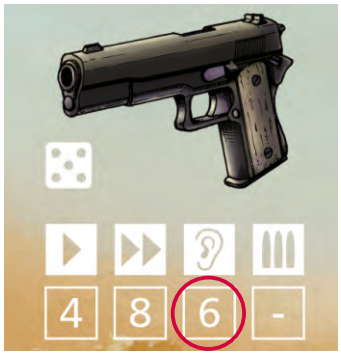
Всякий раз, когда используется **шумное** оружие (оружие с диапазоном слышимости больше 0), маркер скрытности будет продвигаться на 1 деление.



Диапазон слышимости оружия указан в окошке под символом уха на планшете оперативника. Диапазон слышимости ничем не блокируется.

Любой отряд «оси» в диапазоне слышимости шумного оружия повернётся лицом в направлении выстрела, а его жетон перевернётся на встревоженную сторону. Кроме того, если оперативник совершает бег на клетке, смежной с отрядом «оси», отряд станет встревоженным и повернётся лицом к оперативнику. **Отряды «оси», которые уже встревожены, просто повернутся в направлении звука.**







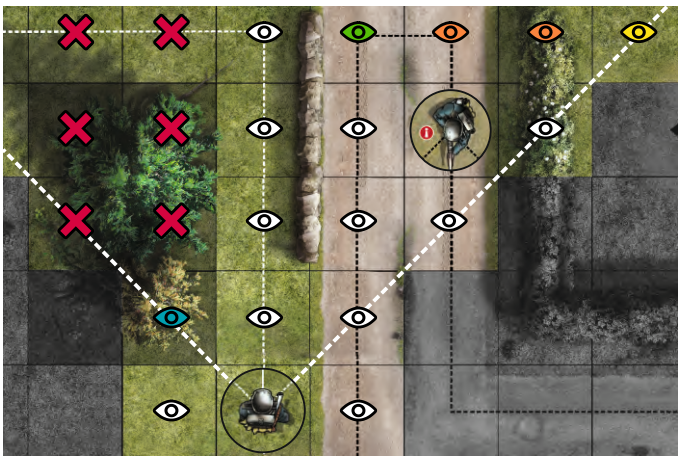
Пэдди застрелил чёрного патрульного из пистолета. Белый часовой находится в 6 клетках и поэтому слышит выстрел. Часовой поворачивается против часовой стрелки, а его жетон переворачивается встревоженной стороной вверх. Маркер скрытности продвигается на 1 деление вперёд.

Отряды «оси», услышавшие звук, поворачиваются по часовой стрелке или против неё в зависимости от того, в каком направлении повернуться ближе. Если расстояние одинаковое, игроки выбирают сами.

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Отряды «оси» имеют угол видимости 90 градусов перед собой и **видят** всё в этой зоне в пределах 8 клеток от них. Кроме того, они видят по одной смежной клетке слева и справа от себя, мы называем это **периферическим зрением.**

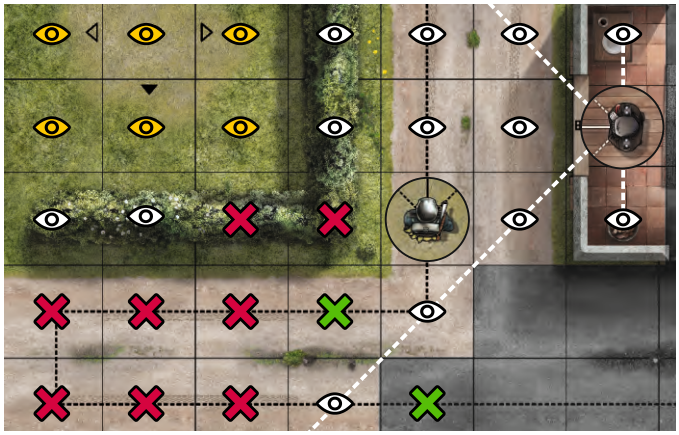
Несмотря на то, что перемещаться отряды «оси» могут в любом направлении, каждый отряд всегда должен быть направлен лицом на одну из сторон клетки, на которой стоит. **Они не могут быть направлены по диагонали.**



(👁) Полная видимость для белого патрульного. (👁) Полная видимость, так как патрульный смотрит вдоль низкой ограды. (👁) Полная видимость, так как патрульный на смежной клетке. (👁) Частичная видимость, так как изгородь будет блокировать ЛВ до трупа или присевшего оперативника. (✖ Отсутствие видимости, так как клетки блокируются клетками леса. (👁) Полная видимость, так как чёрный патрульный встревожен.

Все клетки в пределах поля зрения и периферического зрения отряда «оси» делятся на три типа: **полностью видимые, с частичной видимостью и без видимости.**

При этом невстревоженные отряды «оси» блокируют ЛВ, а **встревоженные — нет.**

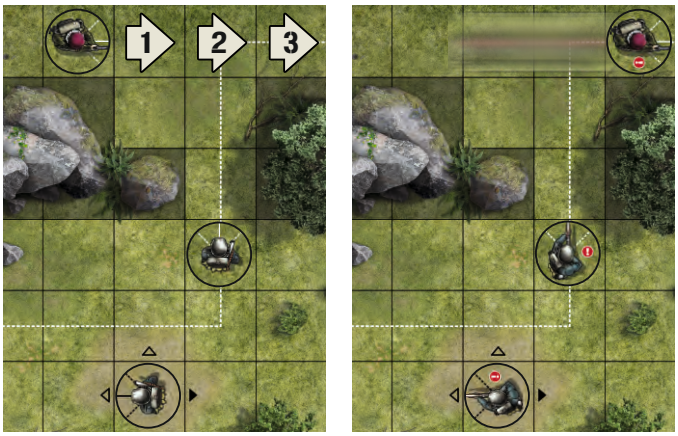


(👁) Полная видимость для офицера. (👁) Частичная видимость, так как изгородь будет блокировать ЛВ до трупа или присевшего оперативника. (✖) Отсутствие видимости, так как ЛВ блокируется чёрным патрульным. (✖) Эти 2 клетки не видимы офицеру, так как одна из них блокируется чёрным патрульным, а другая находится вне поля зрения. Оперативник, который перемещается с одной из этих клеток на другую не будет замечен, несмотря на то, что будет в поле зрения офицера.

Если отряд «оси» убит на полностью или частично видимой клетке в пределах ЛВ другого отряда «оси», переверните жетон отряда, который видел убийство, встревоженной стороной вверх. Этот отряд «оси» также предупредит своих союзников в пределах 4 клеток, и они тоже станут встревоженными.

Учитывайте, что если отряд «оси» становится свидетелем скрытного убийства, то совершивший его оперативник станет обнаруженным, даже если находился вне ЛВ.

Когда оперативник впервые совершает любое действие в пределах ЛВ отряда «оси», переверните жетон отряда встревоженной стороной вверх ( ). Этот отряд также предупредит своих союзников в пределах 4 клеток, и они тоже станут встревоженными, но сохранят направление, в котором смотрели (они не предупреждают союзников). Помните, что, если в результате этого действия оперативника отряд оказывается убит, этот отряд не становится встревоженным и не предупреждает союзников.

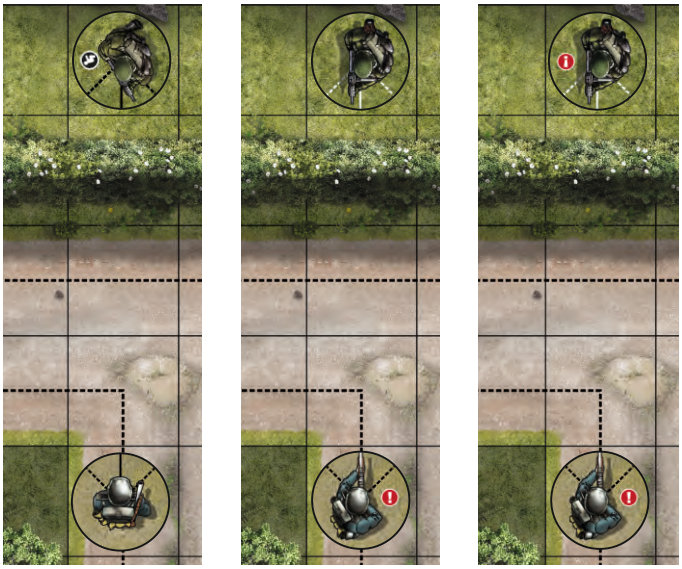


*Джок совершает **бег** за 2 ОД. В ходе этого действия он перемещается в пределы ЛВ патрульного, а потом покидает их. Жетон патрульного переворачивается встревоженной стороной вверх, и он предупреждает своих союзников, поэтому чёрный часовой также становится встревожен (но сохраняет своё направление).*

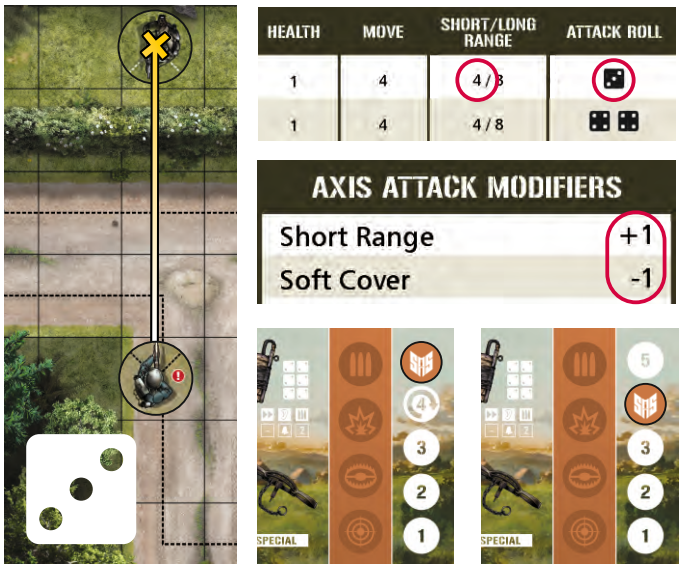
РЕАКЦИОННЫЕ АТАКИ

Когда оперативник в свой ход впервые совершает действие в ЛВ **встревоженного отряда «оси»**, отряд проводит атаку по нему. Мы называем это **реакционной атакой.** Выполните бросок атаки, применив модификаторы от дальности и укрытия.

После атаки, если оперативник ещё жив, он может продолжить ход.



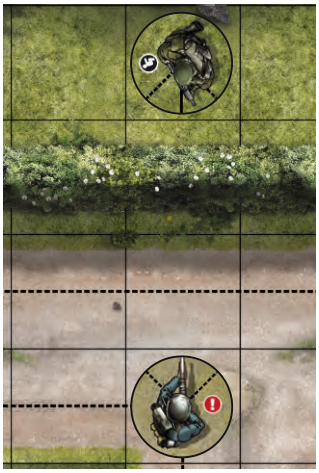
Пэдди использует свободное действие вскочить и из-за этого немедленно обнаружен чёрным патрульным. Патрульный переворачивается встревоженной стороной вверх, а жетон Пэдди заменяется на обнаруженную версию ( ). Затем Пэдди прицеливается, поэтому патрульный атакует.

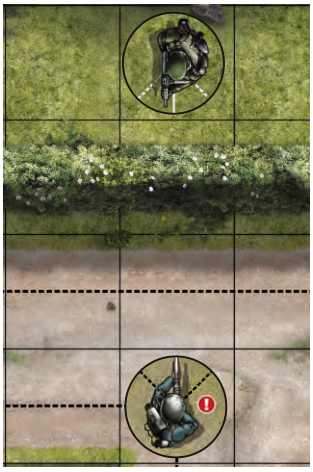


Стрелок проводит атаку с модификатором -1 за лёгкое укрытие от изгороди и модификатором +1 за то, что Пэдди на ближней дистанции. Стрелку нужно выбросить 3 или выше, чтобы попасть. Стрелок выкинул 3 и нанёс 1 урон Пэдди. Маркер здоровья Пэдди опускается до 4, и он продолжает ход с оставшимися 3 ОД.

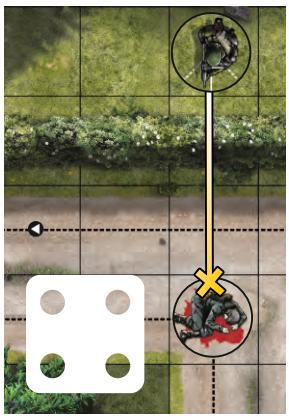
Важно, что встревоженные отряды «оси» совершают только **одну** реакционную атаку на **каждого отдельного оперативника** в фазу оперативников. Например, если несколько оперативников совершают действия в ЛВ одного и того же встревоженного отряда, он совершит по одной атаке по каждому. Другие оперативники не блокируют ЛВ отрядов «оси».

Помните, что если в результате первого действия оперативника в пределах ЛВ отряд оказывается убит, отряд не совершает реакционную атаку.





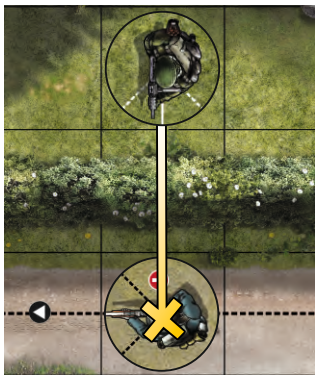
*Пэдди совершает действие **вскочить и атаковать** за 1 ОД, переворачивая свой жетон.*

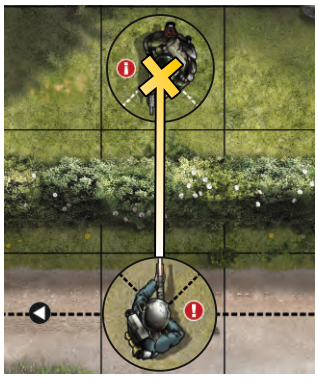




Пэдди делает бросок атаки с модификатором +1 за ближнюю дистанцию. Он выбросил 4 и убил патрульного, поэтому тот не совершает реакционную атаку.

Если по отряду «оси» проводится атака, он всегда становится встревоженным и поворачивается в направлении атаки, даже если не находится в диапазоне слышимости. Если атака проводится по встревоженному отряду «оси» и не убивает его, отряд повернётся в направлении атаки и, если оперативник видим для него, **немедленно атакует его.**





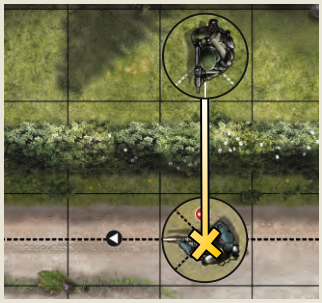
*Пэдди **атакует** патрульного на ближней дистанции, то есть ему нужно выкинуть 4 и выше для успеха. Он выбрасывает 3 и промахивается. Патрульный немедленно поворачивается, жетон Пэдди заменяется на обнаруженную версию ( ), а затем патрульный атакует.*

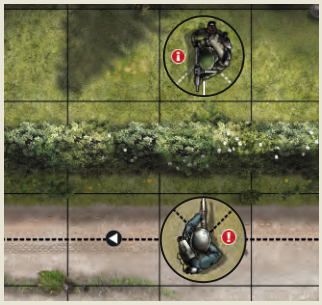
Реакционные атаки совершаются после действия оперативника (это может быть важно для определения дальности и укрытия). Если оперативник заканчивает своё действие за пределами дальности или ЛВ, применяйте только модификатор **-2 за уход из ЛВ** при реакционной атаке.

Если оперативник не выполняет действий после того, как встревожил отряд, реакционная атака не совершается. То есть оперативник может завершить свой ход, чтобы не быть атакованным реакционной атакой.

ОГОНЬ ВСЛЕПУЮ

Огонь вслепую позволяет оперативнику атаковать через низкий объект, присев. Этот оперативник заменяет свой жетон на обнаруженную версию ( ), несмотря на то, что технически его никто не видел.

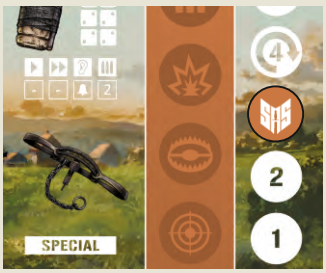


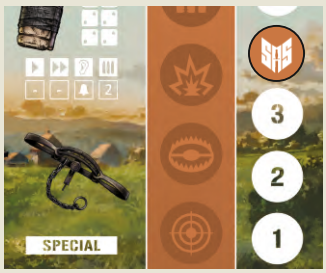


*Пэдди выполняет **огонь вслепую** за 1 ОД, используя пистолет. Он атакует патрульного, получая за ближнюю дистанцию (+1) и за огонь вслепую (-2), что означает, что ему нужно выкинуть 6. Он выбрасывает 4 и промахивается. Патрульный поворачивается, но не атакует Пэдди, так как не видит его. Жетон Пэдди всё равно заменяется на обнаруженную версию ( ), так как патрульный знает, где он.*

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Восстановление стоит 3 ОД и используется, чтобы поправить здоровье раненого оперативника. Всякий раз используя **восстановление,** оперативник исцеляет 1 здоровье. Учитывайте, что таким образом поднять здоровье можно только до 4, поэтому использовать это действие могут лишь оперативники с 1-3 здоровья.





*Пэдди использует **восстановление** за 3 ОД, чтобы исцелить 1 здоровье.*

РАСКРЫТЬСЯ

Раскрыться — это свободное действие, которым оперативник выдаёт своё местоположение врагу. Если на этапе скрытности оперативник решает раскрыться, просто замените его жетон на обнаруженную версию ( ), а ближайший отряд (или отряды, если они на одинаковом расстоянии) переверните встревоженной стороной вверх.

Если оперативник раскрывается на этапе боя, просто замените его жетон на обнаруженную версию ( ).

ШКАЛА СКРЫТНОСТИ

Если тревога прозвучала во время фазы оперативников, немедленно переверните все отряды «оси» на поле (включая отряды на планшетах высадки) встревоженной стороной вверх, сохраняя направление. В игре **начинается** этап боя, поэтому после завершения фазы оперативников, наступит **фаза продвижения сил «оси» (этап боя)**.

Если тревога прозвучала из-за того, что оперативник раскрылся, или из-за шумного оружия (кроме гранаты), замените жетон этого оперативника на обнаруженную версию ( ).

На этапе боя один из оперативников всегда должен быть обнаруженным. Если оперативник уже обнаружен на момент тревоги, он остаётся обнаруженным. Любой другой оперативник, использующий шумное оружие (кроме гранат) или перемещающийся в ЛВ отряда «оси» на этапе боя также будет обнаружен.

На этапе боя обнаруженные оперативники остаются обнаруженными до конца игры (либо пока не будут убиты или не покинут игровое поле).

Если в какой-либо момент все обнаруженные оперативники были убиты или покинули поле, игроки должны немедленно выбрать другого оперативника и заменить его жетон на обнаруженную версию ( ).

Помните, что гранаты не выдают позицию оперативников. Если тревога сработала из-за гранаты, а на поле нет обнаруженных оперативников, игроки немедленно выбирают оперативника и заменяют его жетон на обнаруженную версию ( ).

ФАЗА ПРОДВИЖЕНИЯ СИЛ «ОСИ» (ЭТАП СКРЫТНОСТИ)

В этой фазе все встревоженные отряды (патрули, часовые, караульные) будут перемещаться к обнаруженным оперативникам. Встревоженные офицеры не будут перемещаться, но повернутся в направлении ближайшего обнаруженного оперативника.

Если на поле нет обнаруженных оперативников, встревоженные отряды останутся на своих патрульных маршрутах или сторожевых пунктах и будут перемещаться только в фазу патрулирования. Если из-за встревоженности они смотрят не вдоль маршрута или не в направлении стрелки на сторожевом пункте, они сохраняет это направление (в случае патрульных это означает, что они не двигаются), пока карта события не укажет им повернуться. Караульные и офицеры сохраняют направление, пока не увидят или не услышат что-то ещё или пока не начнётся этап боя.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОТРЯДОВ «ОСИ»

Перемещаясь, отряды «оси» руководствуются следующими приоритетами:

1. Переместиться на оптимальную позицию для атаки по ближайшему обнаруженному оперативнику.

2. Переместиться на оптимальную позицию для атаки по другому обнаруженному оперативнику.

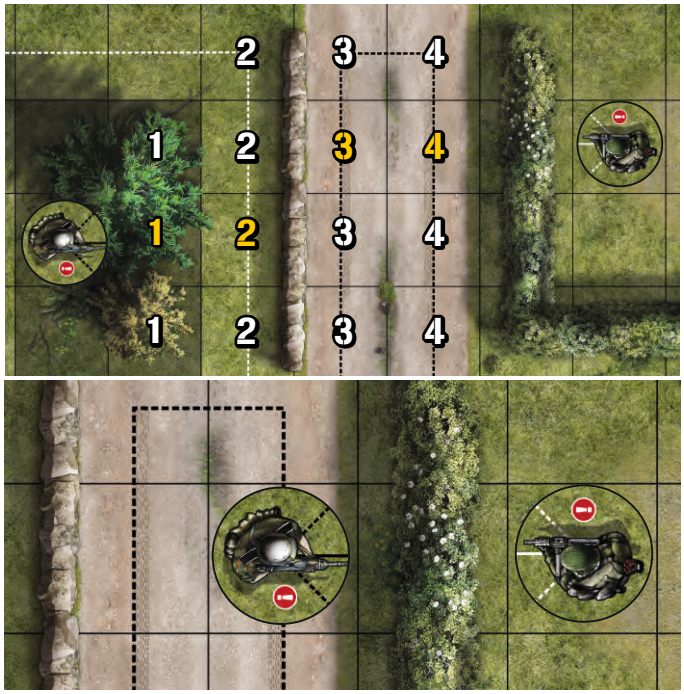
3. Переместиться к ближайшему обнаруженному оперативнику по кратчайшему маршруту, сохраняя ЛВ до любых частично видимых клеток, где есть обнаруженные оперативники (смотря в направлении ближайшего).

В порядке близости к обнаруженным оперативникам перемещающиеся отряды будут двигаться по кратчайшему маршруту, пока не достигнут оптимальной позиции для атаки (ближняя дистанция без отрицательных модификаторов от укрытий). Если есть несколько одинаковых маршрутов, игроки определяют, какой из них выберет отряд. При этом, если один из таких маршрутов даст отряду ЛВ до частично видимой клетки с обнаруженным оперативником (даже если это не тот оперативник, к которому двигается отряд), отряд **должен** выбрать этот маршрут.

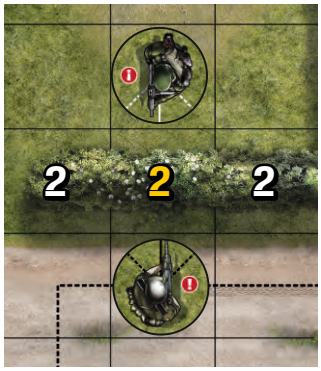
Единственный случай, когда отряд будет передвигаться не к ближайшему обнаруженному оперативнику, — это когда отряд не может достичь позиции для атаки по нему, но может достичь позиции для атаки по другому обнаруженному оперативнику.

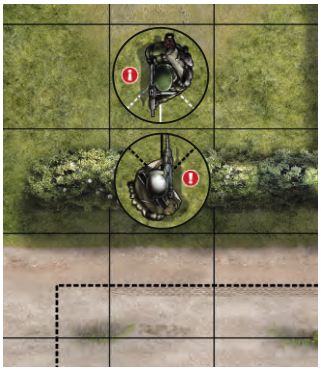
Отряды всегда будут двигаться на своё максимальное значение движения (если это позволяет местность и другие отряды) для достижения оптимальной позиции атаки. Они будут перемещаться через леса и здания, перепрыгивать ограды, а также перелезать через изгороди и окна (это стоит 2 очка движения, как действие лазания у оперативников). Определяя кратчайший маршрут, учитывайте дополнительные очки движения для лазания.

Отряды будут перемещаться через клетки, занятые другими отрядами (включая транспорт и оперативников, блокирующих дверные проёмы), если они могут завершить перемещение на незанятой клетке.

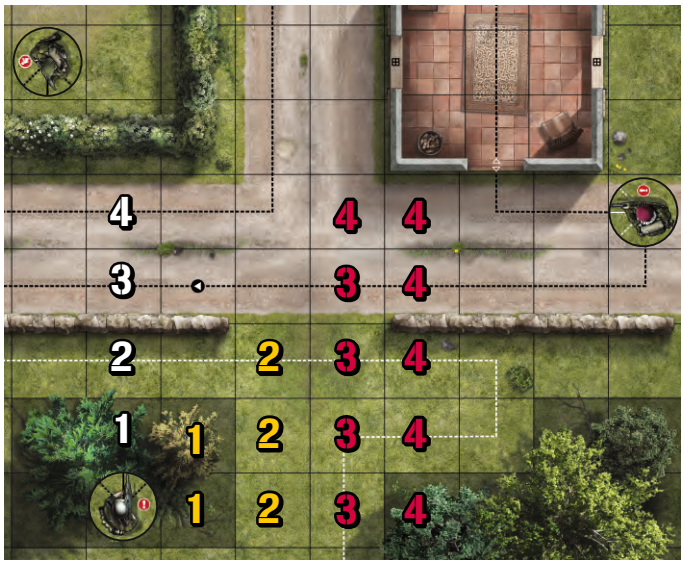


Автоматчик может достичь позиции для атаки по Пэдди, так как тот не присел за изгородью. Все маршруты (1, 2, 3, 4) равны по дистанции и заканчиваются в 2 клетках от Пэдди, поэтому игроки могут выбрать маршрут (был выбран жёлтый).

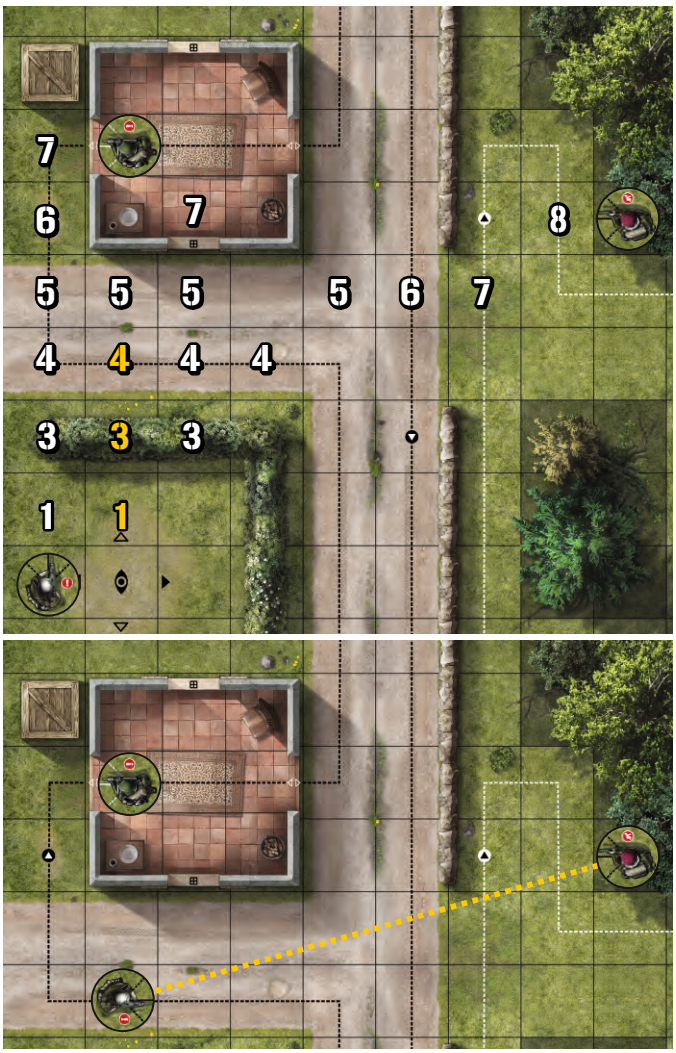




В следующий ход автоматчик сможет достичь оптимальной позиции для атаки (лишить Пэдди бонуса от лёгкого укрытия и остаться на ближней дистанции), если перелезет через изгородь, потратив 2 очка движения.



В этот раз автоматчик не может достичь позиции для атаки по ближайшему оперативнику (Пэдди), так как тот присел за изгородью. Однако он может атаковать Джока, поэтому игроки должны переместить его на любую из клеток 3 или 4, так как все они оптимальные.



В этом примере автоматчик не может достичь позиции для атаки по любому из обнаруженных оперативников. Поэтому он перемещается к ближайшему оперативнику (Пэдди), при этом оставляя в ЛВ второго обнаруженного оперативника (Джока) на частично видимой клетке (он присел в лесу). Отряд перемещается на 4 клетки к Пэдди, но смотрит на Джока.

Встревоженный транспорт всегда перемещается раньше пехоты (подробнее про перемещение транспорта «оси» см. на стр. 19).

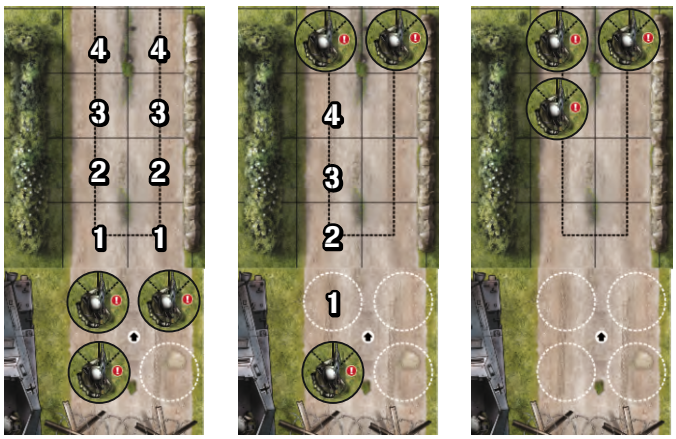
ШКАЛА СКРЫТНОСТИ

Если тревога прозвучала во время фазы продвижения сил «оси», немедленно переверните все отряды «оси» на поле (включая отряды на планшетах высадки) встревоженной стороной вверх. Затем перейдите к **фазе продвижения сил «оси» (этап боя)**. Отряды, которые уже перемещались не будут перемещаться снова.

ФАЗА ПРОДВИЖЕНИЯ СИЛ «ОСИ» (ЭТАП БОЯ)

На этапе боя все автоматчики (караульные и отряды на планшетах высадки) и стрелки на маршрутах патрулей будут перемещаться согласно правилам **перемещения отрядов «оси».**

Учитывайте, что отряды на планшетах высадки при этом **выходят** на поле (в том числе по диагонали) с ячеек, на которых находятся. Отряды на задних ячейках сначала перемещаются на передние, а потом уже на поле.



Отряды «оси» выходят на поле с планшета высадки.

Все стрелки на сторожевых пунктах останутся на своих пунктах, но повернутся в направлении ближайшего обнаруженного оперативника. Если в какой-то момент на поле не будет отрядов «оси», которые могли бы переместиться, часовые покинут свои сторожевые пункты и будут перемещаться по обычным правилам.

Офицеры никогда не покидают свою начальную позицию (если иное не указано на странице миссии), но всегда поворачиваются в направлении ближайшего обнаруженного оперативника.

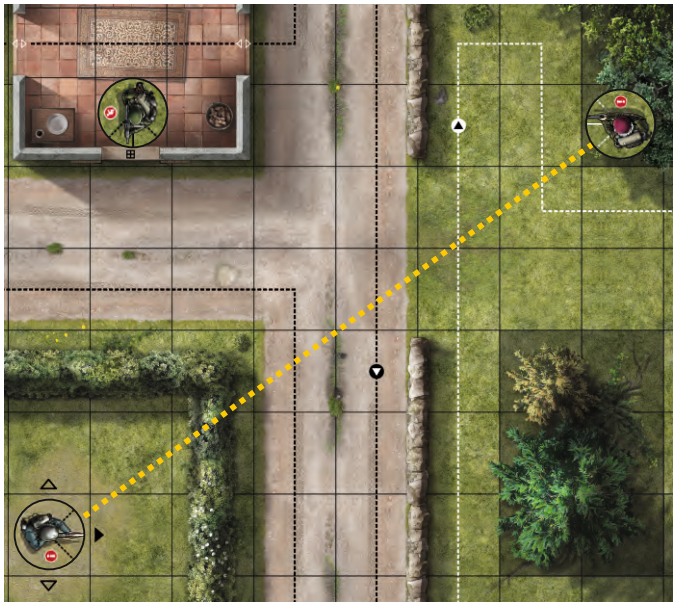
В фазу продвижения сил «оси» на этапе боя **часовые** и **офицеры** руководствуются следующими приоритетами:

1. Повернуться для атаки по ближайшему обнаруженному оперативнику.

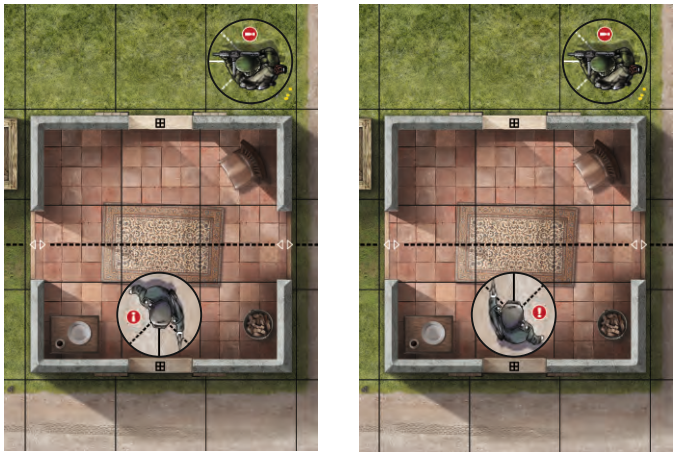
2. Повернуться для атаки по другому обнаруженному оперативнику.

3. Повернуться по направлению к ближайшему обнаруженному оперативнику.

Транспорт всегда перемещается раньше пехоты (подробнее про перемещение транспорта «оси» см. на стр. 19).



Пэдди — ближайший обнаруженный оперативник, но он присел на внутренней клетке окна, а потому у чёрного часового нет ЛВ до него. Джок находится дальше, но он видим, так как стоит на клетке леса. Часовой поворачивается к Джоку.



В фазу продвижения сил «оси» офицер поворачивается в направлении ближайшего обнаруженного оперативника (Падди).

ФАЗА СОБЫТИЯ

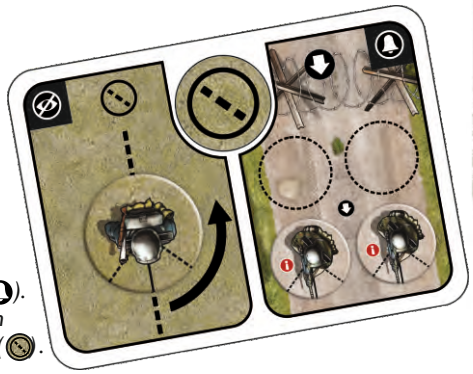
(ЭТАП СКРЫТНОСТИ)

В начале фазы события возьмите верхнюю карту колоды событий и поместите её рядом с колодой.



Далее поместите жетон патруля на ячейку карты. Во время первого события игры всегда кладите жетон **стороной с чёрной линией вверх.**

В каждом следующем раунде берите следующую карту с верха колоды, переворачивайте жетон патруля и помещайте его на новую карту. Белый и чёрный цвета будут чередоваться каждый ход. Если вы достигнете конца колоды событий, перемешайте карты и сформируйте новую колоду.

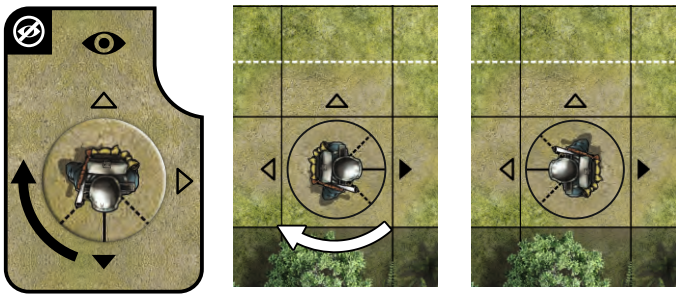


Слева на карте событий находится раздел этапа скрытности ( ), а справа — этапа боя ( ). Жетон патруля лежит чёрной стороной вверх ( ).

Во время этапа **скрытности** вы будете использовать левую часть карты события. На карте будет изображен один из 5 типов событий.

1. Чёрный или белый часовой поворачивается ( )

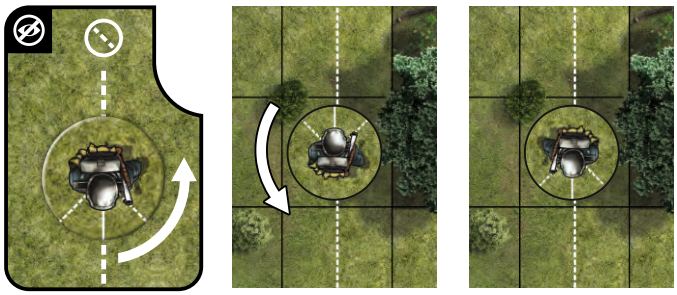
Все часовые на сторожевых пунктах указанного цвета поворачиваются в направлении, показанном на карте (по или против часовой) до следующей стрелки на их сторожевом пункте. Если на карте изображена двойная стрелка, часовой повернётся на 2 стрелки. Учитывайте, что на сторожевых пунктах разное число стрелок, поэтому и угол поворота будет разным.



Карта события показывает, что чёрные часовые должны повернуться по часовой стрелке. На этом сторожевом пункте нет стрелки в направлении леса, поэтому он поворачивается на 180 градусов до следующей стрелки.

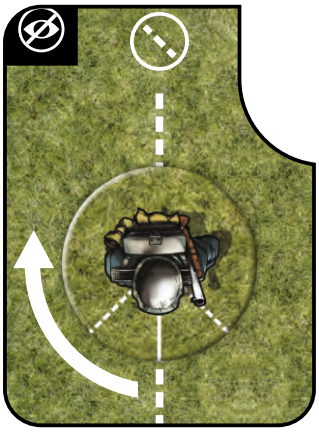
2. Чёрный или белый патруль поворачивается ( )

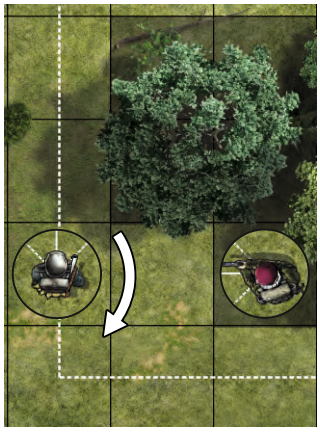
Все патрульные на маршрутах указанного цвета поворачиваются в направлении, показанном на карте (по или против часовой), пока снова не будут смотреть вдоль своего маршрута.

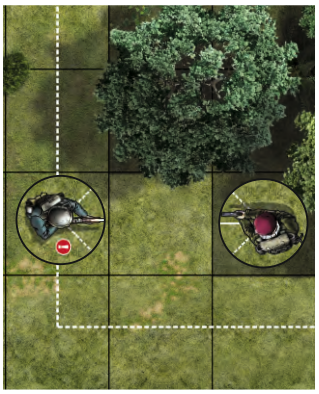


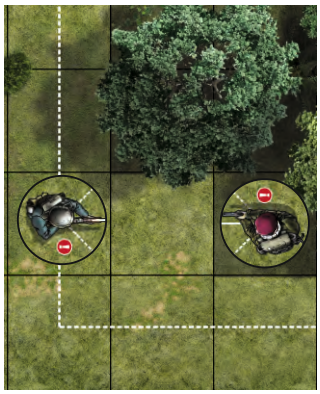
Карта события показывает, что белые патрули должны повернуться против часовой стрелки.

Если во время или в конце поворота у часового или патрульного появится ЛВ до трупа или оперативника, он остановится (во время поворота) и станет встревоженным. Этот часовой или патрульный также предупредит своих союзников в пределах 4 клеток, и они тоже станут встревоженными, но сохранят направление, в котором смотрели. Если таким образом был замечен оперативник, замените его жетон на обнаруженную версию ( ).







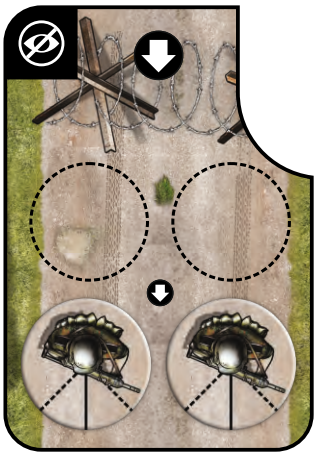


Согласно карте события, белые патрули должны повернуться по часовой стрелке. Посреди поворота белый патрульный получает ЛВ до Джока, который стоит на клетке леса (если бы Джок присел, он был бы невидим). Патрульный останавливается посреди поворота и становится встревоженным, а Джок становится обнаруженным ( ).

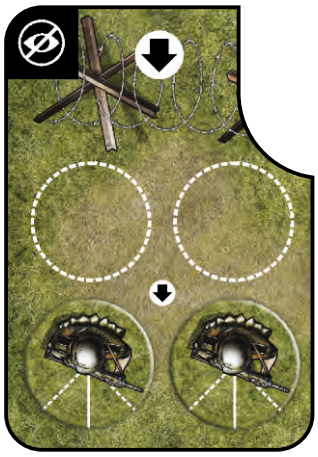
3. Высадка отрядов ( )

Событие высадки показывает, что вы должны разместить указанное число автоматчиков на соответствующий планшет высадки. Всегда размещайте отряды сначала на ячейки, которые ближе к полю. Если на планшете высадки нет свободных ячеек, ничего не происходит.

Учитывайте, что отряды на планшетах высадки ничего не делают, пока не сработает тревога. Игнорируйте их ЛВ и слышимость шума.



Чёрный планшет высадки

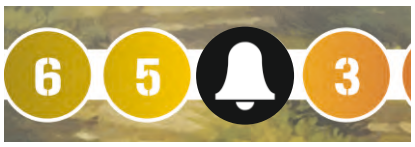


Белый планшет высадки

4. Повышение тревоги ( )

Событие повышения тревоги означает, что вы должны продвинуть маркер скрытности на 1 деление вперёд. Если жетон достигнет 0, прозвучит тревога.







Карта события показывает, что маркер скрытности должен продвинуться с 5 на 4.

5. Перекур ( )



Когда разыгрывается событие перекура, возьмите жетон сигареты и поместите его на любую ячейку предмета на планшете оперативника на выбор игрока.

Жетон сигареты можно потратить в любой момент во время фазы оперативников. Он остаётся в снаряжении оперативника, пока не будет потрачен.

Чтобы применить его, выберите невстревоженный отряд «оси» и поместите жетон на него. Этот отряд остановится на перекур. Отряд на перекуре не имеет никакой ЛВ и не будет перемещаться или поворачиваться в этот ход. Жетон сбрасывается с отряда в конце раунда. Отряд на перекуре станет встревоженным, если получит предупреждение от другого отряда, услышит выстрел или если прозвучит тревога. В этих случаях жетон сигареты сбрасывается немедленно, а отряд становится встревоженным.

Если вы вытянули событие перекура, а жетон сигареты уже в игре (на поле или планшете оперативника), в эту фазу события ничего не происходит.

КАРТЫ ОСОБЫХ СОБЫТИЙ

В некоторых миссиях используется **интервал особого события,** указанный на странице миссии. Интервал особого события показывает, где должна находиться карта особого события внутри стопки событий в начале игры.



Например, если в сценарии указан интервал особого события **16/8**, игроки должны перемешать колоду событий (лицевой стороной вниз), а затем разделить её на три стопки: из 16 карт, из 8 карт и из всех остальных карт. Карта особого события замешивается в стопку из 8 карт. Затем стопки объединяются в одну колоду, порядок стопок не меняется, а карты больше не перемешиваются.



ШКАЛА СКРЫТНОСТИ

Если тревога прозвучала во время фазы события, немедленно переверните все отряды «оси» на поле (включая отряды на планшетах высадки) встревоженной стороной вверх, сохраняя направление. Затем **перейдите к этапу боя,** следующей фазой раунда будет **фаза атаки сил «оси» (этап боя).**

Если тревога прозвучала из-за карты события (карты повышения тревоги или взрыва бомбы) и на поле нет обнаруженных оперативников, игроки должны выбрать оперативника и заменить его жетон на обнаруженную версию ( ). Как и в другие фазы, если тревога сработала из-за использования шумного оружия (кроме гранат), стрелявший оперативник становится обнаруженным.

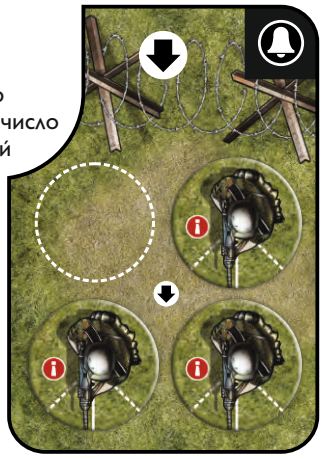
ФАЗА СОБЫТИЯ
(ЭТАП БОЯ)

Во время этапа боя вы будете использовать правую часть карты события. На карте будет изображен один из 2 типов событий:

1. Высадка отрядов ( )

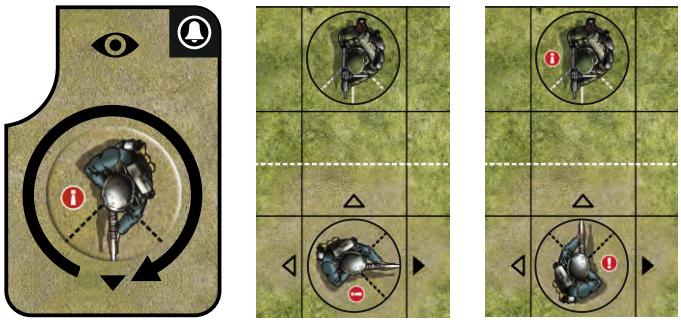
Событие высадки показывает, что вы должны разместить указанное число автоматчиков на соответствующий планшет высадки.

Всегда размещайте их сначала на ячейки, которые ближе к полю.



2. Дозор белых или чёрных часовых ( )

Все часовые на сторожевых пунктах указанного цвета без **оперативников в их ЛВ** поворачиваются на 360 градусов в направлении, указанном на карте (по или против часовой), возвращаясь тем самым в исходную позицию. Если во время поворота часовой получает ЛВ до оперативника, он останавливается. Замените жетон оперативника на обнаруженную версию ( ).



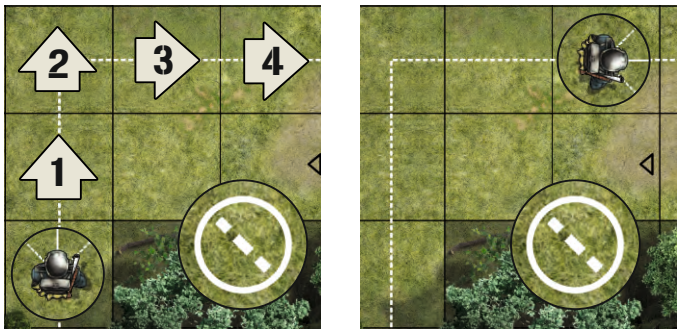
Карта события показывает, что чёрные часовые проводят дозор по часовой стрелке. Часовой начинает поворачиваться и останавливается, когда Пэдди попадает в ЛВ. Жетон Пэдди заменяется на обнаруженную версию ( ).

Помните, что, так как часовые возвращаются в свою исходную позицию, нет смысла физически поворачивать их жетоны, если в их ЛВ при этом не попадёт оперативник.

ФАЗА ПАТРУЛИРОВАНИЯ (ТОЛЬКО ФАЗА СКРЫТНОСТИ)

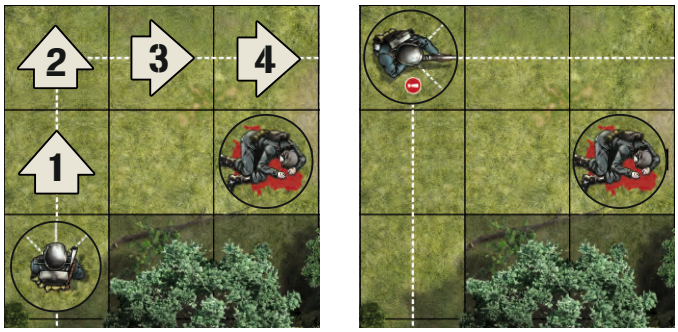
Во время фазы патрулирования все отряды «оси» на маршрутах патрулей цвета жетона патруля, перемещаются на 4 клетки по маршруту. Патрульные всегда перемещаются, начиная с ближайших к оперативникам, и всегда заканчивают движение направленными на следующую клетку маршрута. Патрульные будут перемещаться через клетки, занятые другими отрядами (включая транспорт), если они закончат перемещение на свободной клетке.

Патрульный транспорт перемещается до пехоты в один раунд с чёрными патрульными (подробнее о патрульном транспорте см. на стр. 20).



Жетон патруля показывает, что будут перемещаться белые патрульные. Белый патрульный перемещается на 4 клетки по своему маршруту.

Если в ходе своего перемещения патрульный получит полную видимость до трупа или оперативника, он остановится и станет встревоженным. Этот патрульный также предупредит своих союзников в пределах 4 клеток, и они тоже станут встревоженными, но сохранят направление, в котором смотрели. Если отряд получил ЛВ до оперативника, замените его жетон на обнаруженную версию ( ).



Жетон патруля показывает, что будут перемещаться белые /патрульные. Белый патрульный перемещается на 2 клетки по своему маршруту, а затем получает ЛВ до трупа. Он останавливается и становится встревоженным, затем он предупреждает союзников в пределах 4 клеток.

Если патрульный не может пройти через дверь на своём маршруте из-за того, что путь заблокирован оперативником, патрульный станет встревоженным, а оперативник будет обнаружен ( ). Этот патрульный также предупредит своих союзников в пределах 4 клеток.

ШКАЛА СКРЫТНОСТИ

Если тревога прозвучала во время фазы событий, немедленно переверните все отряды «оси» на поле (включая отряды на планшетах высадки) встревоженной стороной вверх, сохраняя направление. Затем немедленно перейдите к этапу боя, следующей фазой раунда будет фаза атаки сил «оси» (этап боя).

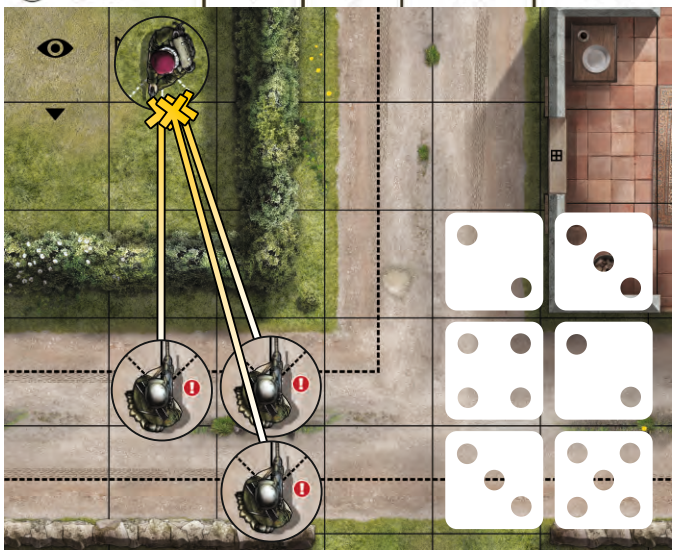
Если на поле нет обнаруженных оперативников, игроки должны выбрать оперативника и заменить его жетон на обнаруженную версию ( ). Как и в другие фазы, если тревога сработала из-за использования шумного оружия (кроме гранат), стрелявший оперативник становится обнаруженным.

ФАЗА АТАКИ СИЛ «ОСИ»

Во время фазы атаки сил «оси» каждый отряд, который может провести атаку по оперативнику, атакует. Используйте характеристики соответствующих отрядов оси, чтобы определить число кубиков атаки и минимальное значение для успеха. Каждый успешный бросок атаки наносит 1 урон оперативнику. Не забудьте применить модификаторы броска, если необходимо.

Если отряд атакует на ближней дистанции, он получает +1 к атаке.

AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	
SMG Infantry	1	4	4 / 8	
Officer	1	4	4 / 8	

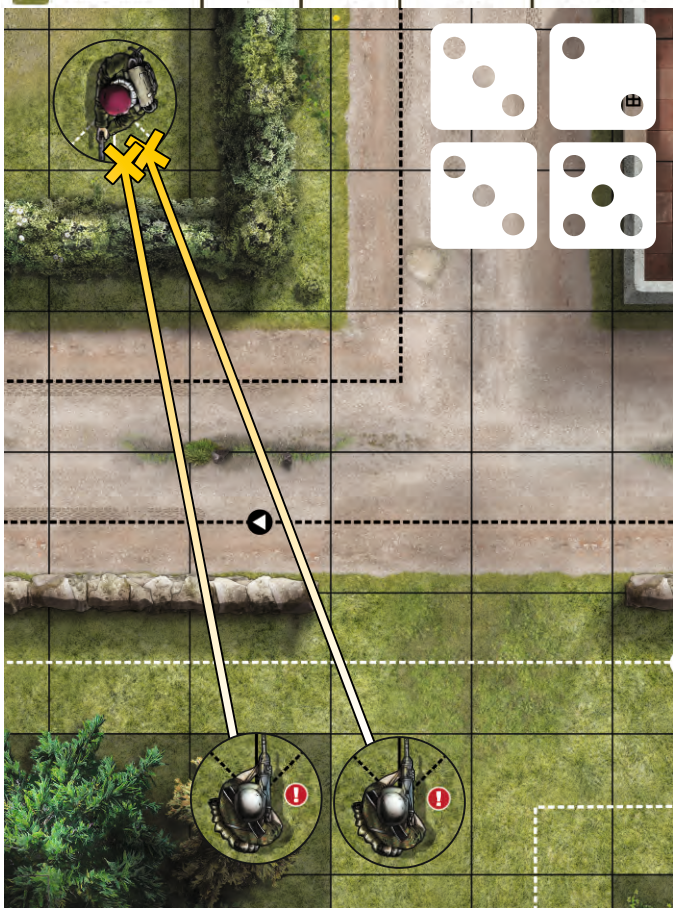


3 автоматчика находятся на ближней дистанции от Джока и имеют полную видимость до него, так как он не присел и не на смежной с изгородью клетке (т.е. он не получает модификатор укрытия). За каждого автоматчика бросается 2 кубика, успех при 4 или выше. Они выбросили 2, 3, 4, 2, 3 и 5. Благодаря ближней дистанции они добавляют 1 к каждому результату, и в итоге получают 3, 4, 5, 3, 4 и 6. Джок получает 4 урона!

Помните, что **встревоженные отряды «оси» не блокируют ЛВ.**

При атаке по оперативнику, находящемуся на клетке леса или смежной клетке с лёгким укрытием (за ним), атакующие отряды получают -1 к атаке.

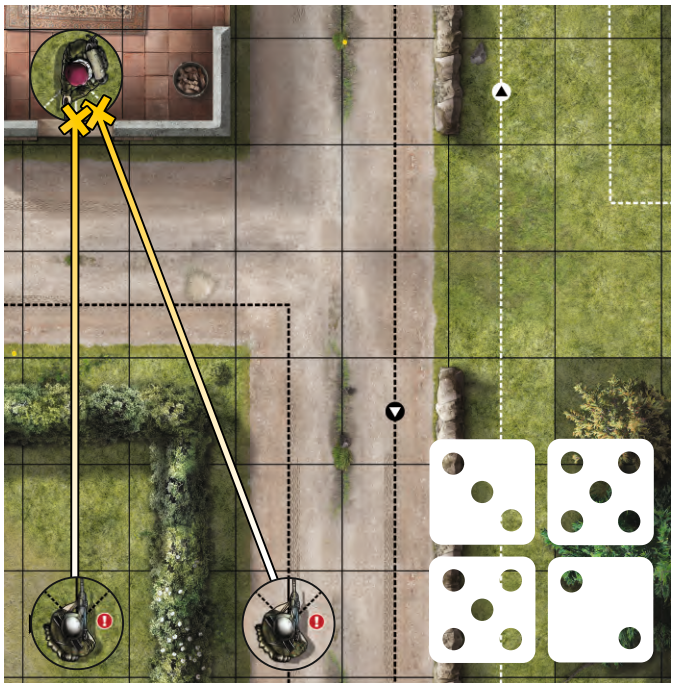
AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	
SMG Infantry	1	4	4 / 8	
Officer	1	4	4 / 8	
Mortar Team	2	4	-	
Motorbike	3	10	4 / 8	



2 автоматчика находятся на дальней дистанции (в 5 клетках) от Джока, который стоит на смежной с изгородью клетке. Автоматчики бросают по 2 кубика. Они выбросили 5, 3, 3 и 2. Из-за лёгкого укрытия они вычитают 1 из каждого броска, получая 4, 2, 2 и 1. Джок получает лишь 1 урон!

При атаке по оперативнику, находящемуся на смежной клетке с надёжным укрытием (за ним), атакующие отряды получают -2 к броску.

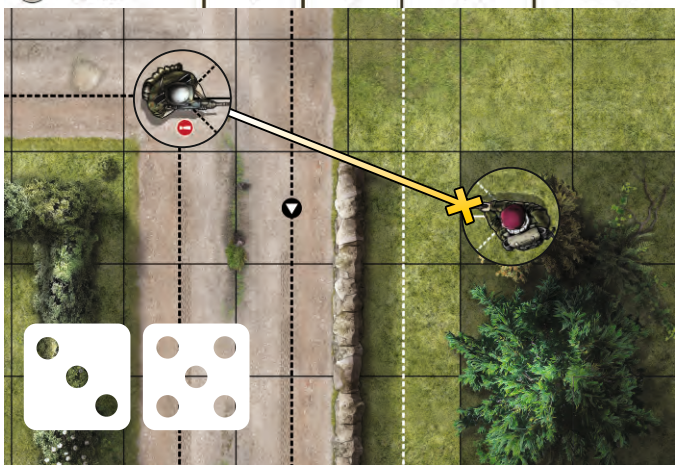
AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	
SMG Infantry	1	4	4 / 8	
Officer	1	4	4 / 8	
Mortar Team	2	4	-	
Motorbike	3	10	4 / 8	
Half Track	5	8	4 / 8	



2 автоматчика находятся на дальней дистанции (в 5 клетках) от Джока, который стоит на внутренней клетке окна. Автоматчики бросают по 2 кубика. Они выбросили 3, 5, 5 и 2. Из-за надёжного укрытия они вычитают 2 из каждого броска, получая 1, 3, 3 и 0. Джок не получает урона!

Помните, что каждый отряд «оси» будет атаковать только 1 оперативника в фазу атаки сил «оси». Целью атаки становится оперативник, атака по которому будет оптимальной (наименьшее число отрицательных модификаторов или наименьшая дистанция). Если таких оперативников несколько, игроки сами выбирают, кто будет атакован.

AXIS UNIT	HEALTH	MOVE	SHORT/LONG RANGE	ATTACK ROLL
Rifle Infantry	1	4	4 / 8	
SMG Infantry	1	4	4 / 8	
Officer	1	4	4 / 8	



Автоматчик находится на ближней дистанции (в 3 клетках) от Джока, стоящего на клетке леса. Он бросает 2 кубика и получает на них 5 и 3. Из-за лёгкого укрытия вычитается 1 из каждого результата, но за ближнюю дистанцию добавляется 1. То есть результаты остаются теми же, а Джок получает 1 урон!

Помните, что если отряд «оси» находится на смежной с оперативником клетке, то низкая ограда, лес или окно **не дают тому никакого укрытия** и никакой модификатор не применяется к броску атаки.

КОНЕЦ РАУНДА
(ЭТАП СКРЫТНОСТИ)

В конце раунда делайте следующее:

- Если на поле есть **встревоженные отряды, обнаруженные оперативники** или **«Виллис»**, продвиньте маркер скрытности на **1 деление** вперёд.
- Если на поле есть обнаруженные оперативники, но **нет встревоженных отрядов,** то, продвинув маркер скрытности, замените жетоны обнаруженных ( ) оперативников обычными.
- Уберите с поля жетоны трупов в зданиях или на клетках леса.
- Уберите с поля жетоны взрывов от бомб и бочек с топливом.
- Уберите жетоны меток и верните их на планшеты соответствующих оперативников.
- Уберите жетон сигареты с поля.

Помните, что маркер скрытности продвигается не более чем на 1 деление в конце раунда.

ШКАЛА СКРЫТНОСТИ

Если тревога прозвучала в конце раунда из-за присутствия на поле встревоженных отрядов, замените жетон ближайшего к встревоженному отряду оперативника обнаруженной версией ( ). Если таких оперативников несколько, все они обнаружены.

Если тревога прозвучала в конце раунда из-за присутствия «Виллиса» на поле, замените жетоны всех оперативников в «Виллисе» обнаруженными версиями ( ).

Наконец, переверните все оставшиеся отряды «оси» на поле (включая отряды на планшетах высадки) встревоженной стороной вверх, сохраняя направление.

КОНЕЦ РАУНДА
(ЭТАП БОЯ)

В конце раунда делайте следующее:

- Уберите все жетоны трупов с поля.
- Уберите из игры жетоны взрывов от бомб и бочек с топливом.
- Уберите жетоны меток и верните их на планшеты соответствующих оперативников.

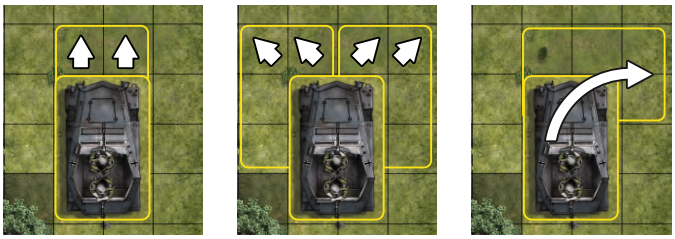
Учитывайте, что на этапе боя обнаруженные ( ) оперативники остаются обнаруженными до конца игры.

ТРАНСПОРТ СИЛ «ОСИ»

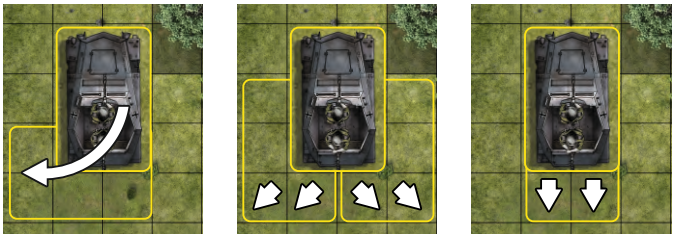
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТРАНСПОРТА

Транспорт всегда перемещается либо в фазу патрулирования чёрных патрульных, либо в фазу продвижения сил «оси». Он перемещается до пехоты, вне зависимости от близости к оперативникам.

За 1 очко движения транспорт может либо переместиться вперёд на 1 клетку по прямой или по диагонали, либо повернуть. За 2 очка движения транспорт может переместиться назад на 1 клетку по прямой или по диагонали, либо повернуть задом.



Полугусеничный автомобиль может переместиться вперёд по прямой или диагонали либо повернуть, потратив 1 из 8 очков движения.

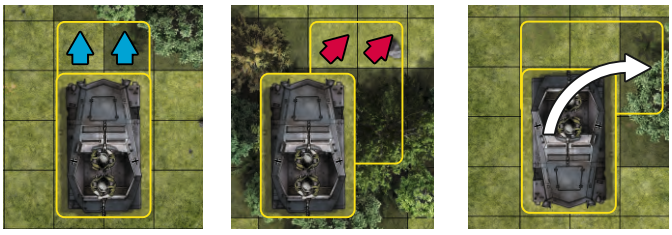


Полугусеничный автомобиль может переместиться назад по прямой или диагонали либо повернуть задом, потратив 2 из 8 очков движения.

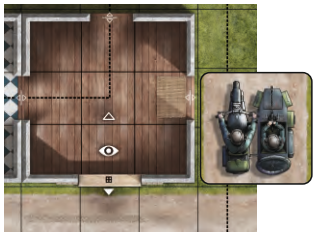
Чтобы повернуть, транспорт перемещается на 1 клетку по диагонали (вперёд или назад) и одновременно с этим поворачивается на 90 градусов.

Перемещение транспорта блокируется низкими оградами и высокими стенами, зданиями, клетками скал и воды, а также ящиками. Транспорт может перемещаться через другие отряды «оси» (пехоту и транспорт), а также через транспорт оперативников, если он закончит ход на незанятых клетках. Если это невозможно, он перемещается на максимально возможное расстояние и останавливается. Отряды пехоты, которым хватает перемещения, чтобы завершить его на незанятой клетке, также могут проходить через транспорт.

Транспорт может перемещаться на клетки леса и живых изгородей, тратя на это 2 очка движения (двигаясь вперёд или назад). Перемещение из леса считается обычным перемещением (вперёд — 1 очко движения, назад — 2 очка). Движение задом на клетки леса или изгородь так же стоит 2 очка движения.



(▲) Одна из клеток, на которую перемещается полугусеничный автомобиль, — это клетка леса, поэтому перемещение стоит 2 очка. (▲) Обе клетки, на которые перемещается автомобиль, обычные, поэтому перемещение стоит 1 очко. ( ) Поворот задом на клетки леса тратит 2 очка движения.

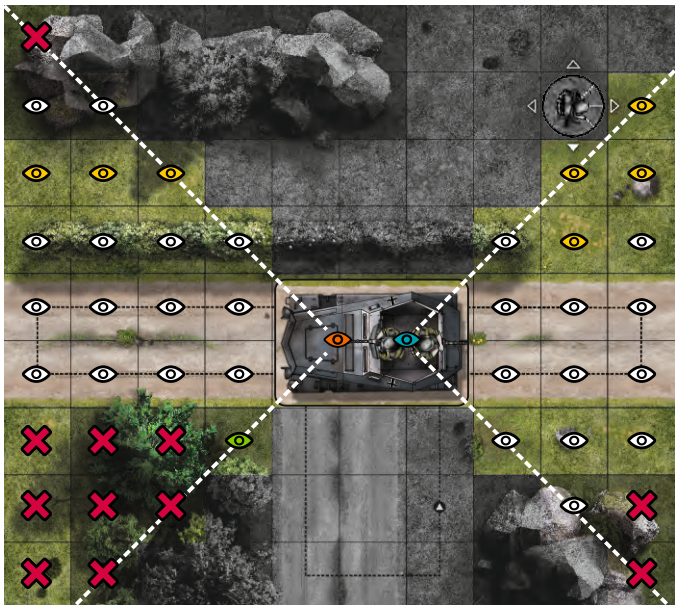


Учитывайте, что транспорт может частично покидать поле, чтобы объезжать препятствия.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ ТРАНСПОРТА

Транспорт сил «оси» имеет поле зрения в 90 градусов перед собой протяжённостью 8 клеток. В некоторых случаях у транспорта может быть как передняя, так и задняя ЛВ. У транспорта нет периферического зрения, а транспорт на внешних клетках окна не получает ЛВ внутрь здания.

ЛВ транспорта считается из центра 4 передних клеток или 4 задних. При этом дальность считается всегда от первой клетки впереди жетона транспорта. Объекты местности под транспортом, такие как изгороди и лес, никогда не блокируют ЛВ. Транспорт (даже встревоженный) блокирует ЛВ для всех: и для отрядов «оси», и для оперативников.



(▲) Передняя ЛВ. (▲) Задняя ЛВ. ( ) Нет видимости. (▲) Полная видимость. (▲) Полная видимость (клетка леса смежная). (▲) Частичная видимость.

ПРОДВИЖЕНИЕ ТРАНСПОРТА

Транспорт «оси» будет передвигаться к обнаруженным оперативником, пока не достигнет оптимальной позиции для атаки, так же, как пехота. Транспорт всегда перемещается в начале фазы продвижения сил «оси» **перед пехотой**, в порядке близости к обнаруженным оперативникам.

Определяя кратчайший маршрут, не забывайте учитывать дополнительные очки движения, нужные для заднего хода или перемещения через лес и изгороди.

АТАКИ ТРАНСПОРТА

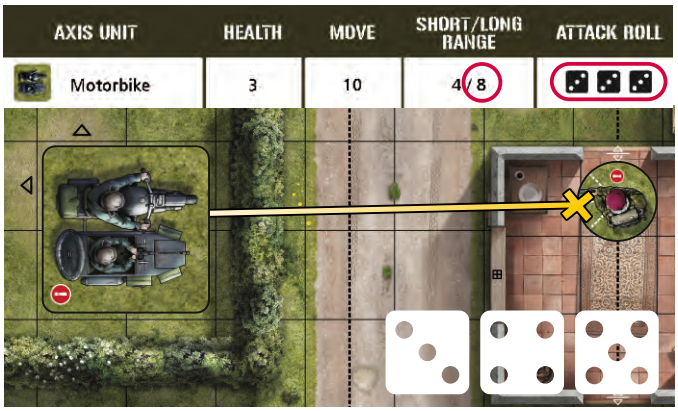
Транспорт будет атаковать в фазу атаки сил «оси» так же, как и пехота. Транспорт с передней и задней ЛВ будет атаковать в обоих направлениях при возможности.

Транспорт может совершать реакционные атаки, но только по оперативникам в ЛВ. Например, мотоцикл не станет немедленно разворачиваться, чтобы атаковать оперативника, атаковавшего его сзади.

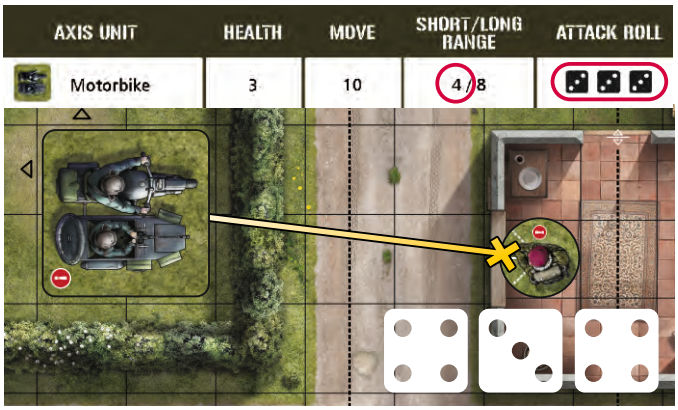
Тяжёлые пулемёты полугусеничных автомобилей и мотоциклов могут атаковать обнаруженных оперативников внутри зданий, даже если у них нет ЛВ. Им достаточно быть в пределах дальности. Транспорт, атакующий оперативника в здании, вычитает 3 из результатов броска. Если транспорт оказывается на ближней дистанции, он будет вычитать 3 и затем добавлять 1.

Такие атаки возможны только в **фазу атаки сил «оси»** и только сквозь **одну стену здания**.

Атаки транспорта по оперативникам в ЛВ на внутренних клетках окна производятся так же, как в случае пехоты «оси».



Мотоцикл находится на дальней дистанции (в 5 клетках от обнаруженного Джока), но Джок не на внутренней клетке окна, поэтому у мотоцикла нет ЛВ. Мотоцикл при этом может атаковать Джока, вычитая 3 из результатов броска. Он выбросил 3, 4 и 5, понизив результат на 3, он получает 0, 1 и 2 и не наносит урон.



Мотоцикл находится на ближней дистанции (в 4 клетках от обнаруженного Джока), и Джок стоит на внутренней клетке окна, поэтому у мотоцикла есть ЛВ. Мотоцикл атакует, вычитая 2 за надёжное укрытие и добавляя 1 за ближнюю дистанцию. Он выбросил 4, 3 и 4 (итог — 3, 2 и 3), поэтому Джок получает 2 урона.

АТАКИ ПО ТРАНСПОРТУ



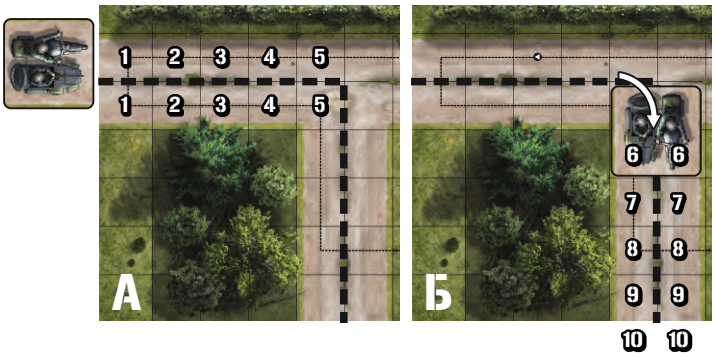
Оперативники атакуют транспорт по тем же правилам, что и пехоту: каждая успешная атака уменьшает здоровье транспорта. Используйте жетоны урона, полученного транспортом, для обозначения урона. Когда значение урона достигает величины здоровья транспорта, тот уничтожается и убирается с поля.

Бронированный транспорт (например, полугусеничные автомобили оси) можно повредить только взрывным оружием (гранатами, бомбами Льюиса, минами или бочками с топливом). Другое оружие не наносит ему урон.

ПАТРУЛЬНЫЙ ТРАНСПОРТ

Патрульный транспорт (выделен чёрным на странице миссии) следует предопределённым маршрутом, обозначенном толстым чёрным пунктиром. Во время этапа скрытности патрульный транспорт будет перемещаться на допустимое расстояние в раунды, когда перемещаются **чёрные патрули**.

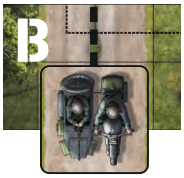
Патрульный транспорт выезжает на поле (подобно выходу пехоты с планшета высадки) в точке, указанной на странице миссии, следует своему маршруту, а затем покидает игровое поле. Уезжающий транспорт может **частично** оставаться на карте. В раунд, когда он полностью покидает карту, разверните его в противоположном направлении (в сторону карты). При следующем своём перемещении он вернётся на карту и будет двигаться по тому же маршруту, но в обратном направлении. Как и пехота на планшетах высадки, транспорт, который находится вне поля, ничего **не видит** и **не слышит**.

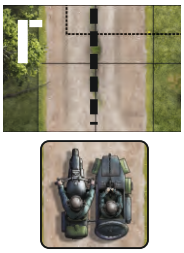


Патрульный мотоцикл появляется на поле и перемещается на 10 клеток по своему маршруту со страницы миссии в начале каждой фазы патрулирования чёрных патрулей.

Мотоцикл перемещается на 5 клеток вперёд (А), поворачивает направо и перемещается на оставшиеся 4 клетки (Б). Свой ход он заканчивает частично вне поля (В). В начале следующей фазы патрулирования чёрного патруля мотоцикл перемещается на 1 клетку, оказываясь вне поля, затем он разворачивается и его ход завершается (Г).

В начале следующей фазы патрулирования чёрного патруля мотоцикл вернётся на поле.





Патрульный транспорт не поворачивается в фазу события. Транспорт не поворачивается, если **слышит** оперативника (но он становится **встревоженным**).

Если в ходе своего движения патрульный транспорт получит полную видимость до трупа или оперативника, он остановится и станет **встревоженным**. Если транспорт получил ЛВ до оперативника, замените жетон того на обнаруженную версию ( ).

ТРАНСПОРТ КОНВОЯ

Транспорт конвоя выделен белым цветом и движется по предопределённому маршруту, обозначенному на странице миссии толстым белым пунктиром. Когда вытягивается карта особого события, поместите конвой на край поля в указанном на странице миссии месте. Конвой будет перемещаться каждый раунд в фазу продвижения сил «оси», пока не проедет весь маршрут и не покинет поле.

Конвой будет перемещаться в порядке, изображённом на странице миссии. Транспорт конвоя никогда не заканчивает движение ближе чем в 2 клетках от другого транспорта конвоя. Каждый транспорт в конвое всегда перемещается со скоростью самого медленного (например, мотоцикл будет перемещаться на 8, а не на 10 клеток в конвое с грузовиками). Транспорт конвоя становится встревоженным по тем же правилам, что и обычный транспорт, а вооружённый транспорт конвоя будет атаковать в фазу атаки сил «оси», если в пределах их ЛВ есть оперативник. Однако весь транспорт конвоя будет оставаться на маршруте и никогда не будет перемещаться к обнаруженным оперативникам, если только транспорт не является разведчиком.

Головной транспорт конвоя иногда может быть выделен голубым, что означает, что это разведчик. Разведчик будет следовать обычным правилам транспорта конвоя на этапе скрытности, но если прозвучит тревога, он перестанет следовать обычным правилам и будет перемещаться к обнаруженным оперативникам.



На странице миссии изображен конвой из 2 мотоциклов и 2 грузовиков. Головной мотоцикл выделен голубым, то есть он разведчик. В ход, когда вытягивается карта особого события, конвой выставляется у края поля так, как указано на изображении (А).

В начале следующей фазы продвижения сил «оси», конвой выезжает на поле. Самый медленный транспорт в нём — грузовик, поэтому мотоцикл перемещается только на 8 клеток (а не на 10), за ним следует грузовик, оставляя зазор в 2 клетки (Б).





В следующую фазу продвижения сил «оси» конвой продолжит выезжать на поле и продвинется по маршруту на 8 клеток (В).

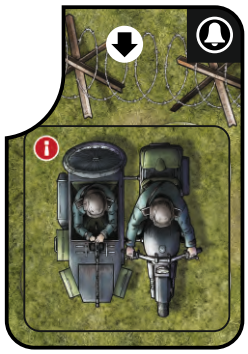


В 3-ю фазу продвижения сил «оси» второй грузовик переместится только на 7 клеток, чтобы сохранить зазор в 2 клетки ( ) до грузовика впереди (Г).

Учитывайте, что грузовику нужно хотя бы 2 очка движения, чтобы повернуть. Если у него осталось 1 очко, он доезжает до угла и останавливается до следующего раунда.

Крайне редко транспорт конвоя будет чётко сохранять расстояние в 2 клетки: иногда транспорту придётся замедляться, чтобы сохранить расстояние на углах, некоторый транспорт может задержаться из-за других отрядов на пути. Независимо от реального расстояния, конвой всегда перемещается только со своей нормальной скоростью (то есть мотоцикл, который отстал, не станет использовать дополнительные очки движения, чтобы нагнать конвой).

Оперативники, оказавшиеся на пути конвоя, будут немедленно сбиты и погибнут.



ВЫСАДКА ТРАНСПОРТА

Транспорт размещается на соответствующем планшете высадки и выходит на поле в фазу продвижения сил «оси».

Помните, что, как и пехота, транспорт может выходить на поле по диагонали.

КАРАУЛЬНЫЙ ТРАНСПОРТ

Как и караульные, караульный транспорт помещается на карту в точки, обозначенные на странице миссии (выделен жёлтым). Они остаются в своей точке и сохраняют своё направление, пока не будут встревожены обнаруженным оперативником на поле (даже когда они встревожены, они не поворачиваются, если **слышат** оперативников).

ШТУРМОВОЙ ТРАНСПОРТ

Штурмовой транспорт помещается у края карты в точки, обозначенные на странице миссии (выделен красным). Они ничего не делают, пока не прозвучит тревога, а после этого становятся встревоженными и выходят на поле в фазу продвижения сил «оси».



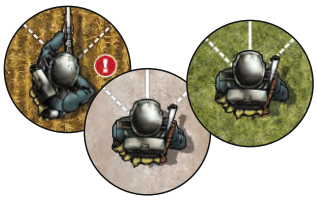


На карте миссии показано, что мотоцикл ( ) — это штурмовой транспорт, а полугусеничный автомобиль ( ) — караульный.

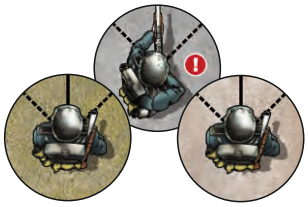
ОТРЯДЫ СИЛ «ОСИ»

СТРЕЛКИ

Стрелки делятся на две категории: белые стрелки и чёрные стрелки. В начале игры на каждый сторожевой пункт выставляется стрелок соответствующего цвета, смотрящий в направлении закрашенной стрелки. На одну из двух начальных точек каждого маршрута патруля выставляется соответствующий стрелок, смотрящий в указанном направлении. Стрелки никогда не выходят на поле на этапе боя.



Белый стрелок

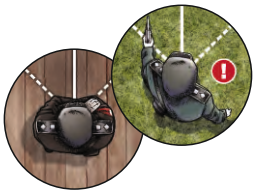


Чёрный стрелок

АВТОМАТЧИКИ



Автоматчики — наиболее распространённый вид отрядов «оси», которые выходят на поле на этапе боя. Кроме того, автоматчики используются как **караульные** и помещаются на поле в начале игры в точки, обозначенные на странице миссии ( ), смотря в указанном направлении.



ОФИЦЕРЫ

Офицеры помещаются на поле в начале игры в точки, обозначенные на странице миссии ( ), смотря в указанном направлении. Они никогда не покидают свою позицию, если на странице миссии не указано иное.

МИНОМЁТНЫЕ РАСЧЁТЫ



Миномётные расчёты выходят на поле на этапе боя. У жетона миномётного расчёта 2 стороны: **режим движения** и **режим атаки**.

Режим движения

В фазу продвижения сил «оси» миномётный расчёт в режиме движения будет перемещаться на максимальное расстояние к ближайшему сторожевому пункту вне здания. Когда миномётный расчёт достигнет сторожевого пункта, стрелок, находящийся на нём, покинет его и переместится, оставив пункт миномётному расчёту. Переместите расчёт на пункт и переверните жетон на сторону с режимом атаки. Миномётный расчёт будет атаковать ближайшего подходящего оперативника в фазу атаки сил «оси».



Режим атаки

Несмотря на то, что жетон миномётного расчёта больше, чем у другой пехоты, для перемещения и определения дальности считается, что он занимает одну клетку.

Миномётный расчёт атакует **в начале** фазы атаки сил «оси» **до других отрядов**.



Миномётным расчётам не требуется ЛВ, чтобы атаковать обнаруженного оперативника, они могут атаковать кого угодно на поле. При этом они не будут атаковать оперативников в пределах 7 клеток от отрядов «оси», включая себя. Поэтому, если ближайший оперативник не является подходящей целью, они выберут следующего ближайшего и так далее, пока не найдут подходящую цель.

Когда расчёт выбрал цель, поместите поверх неё жетон взрыва так, чтобы центральная «7» была прямо над оперативником, а стрелка с «6» смотрела в направлении взгляда миномётного расчёта. Если атакован транспорт оперативников, игроки сами решают над какой из его клеток будет расположена «7». Далее выполняется бросок **большого разброса**. Бросьте 2D6: если выпало 7, выстрел попадает точно в цель. При любом другом результате жетон взрыва перемещается в указанном направлении. Бросьте ещё один D6 и переместите жетон взрыва на выпавшее число клеток.

Если в результате под жетоном взрыва оказались оперативники, бросьте 3 кубика атаки. За каждую выпавшую 3 или более оперативник теряет 1 здоровье. Если несколько оперативников оказались под жетоном, игроки распределяют урон, как считают нужным. Применив эффекты атаки, **уберите жетон взрыва** с поля.

Атаки миномётного расчёта никогда не получают модификаторы от укрытий, кроме как -3 при атаках по зданиям.

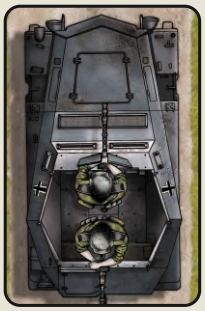
При реакционных атаках миномётные расчёты считаются за 2 автоматчиков (миномётные атаки проводятся только в фазу атаки сил «оси»). Если оперативники атакуют миномётный расчёт, одна успешная атака выводит миномёт из строя. Уберите жетон расчёта с поля и поместите вместо него один жетон автоматчика.

МОТОЦИКЛЫ



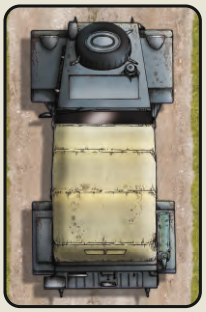
- Только передняя ЛВ.
- Тяжёлый пулемёт направлен вперёд и может стрелять сквозь стены зданий по обнаруженным оперативникам внутри.

ПОЛУГУСЕНИЧНЫЕ АВТОМОБИЛИ

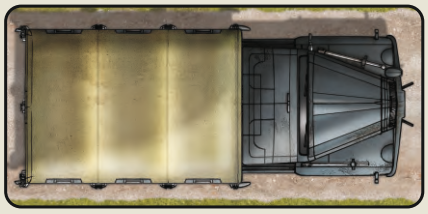


- Бронированные, получают урон только от взрывного оружия: гранат, мин, бомб Льюиса и бочек с топливом.
- Передняя и задняя ЛВ.
- Тяжёлые пулемёты направлены вперёд и назад. Могут стрелять сквозь стены зданий по обнаруженным оперативникам внутри.

КЮБЕЛЬВАГЕНЫ И ГРУЗОВИКИ



- Только передняя ЛВ.
- Не вооружены, никогда не атакуют.



ОБЪЕКТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ

Трупы и бочки с топливом считаются объектами. Оперативник может нести, подбирать и класть только 1 объект одновременно. Когда оперативник несёт объект, он может выполнять только следующие действия: **движение**, **положить**, **передвинуться и положить**.



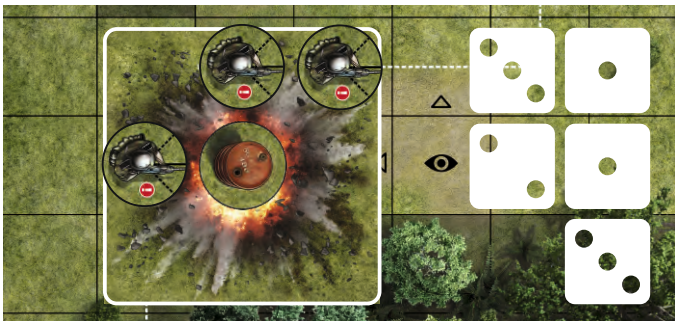
Жетон **трупа** выкладывается на поле всякий раз, когда убит отряд «оси». На этапе скрытности отряды «оси», получившие ЛВ до трупа, становятся встревоженными и предупреждают своих союзников в пределах 4 клеток (они тоже станут встревоженными). Трупы, помещённые внутрь зданий или в лес убираются с поля в конце раунда. Труп, помещённый на клетку воды, немедленно убирается с поля.

Трупы не блокируют ЛВ или перемещение. И отряды «оси», и оперативники могут находиться на одной клетке с трупом.



Бочка с топливом взрывается, когда по ней проводится успешная атака любым **шумным** оружием (пистолетом или взрывным оружием). Поместите жетон взрыва на бочку с топливом, чтобы бочка была в центре, и бросьте 5 кубиков. Кубики со значением 2 или выше могут быть назначены любым отрядам «оси» (или целям) в пределах жетона взрыва.

Жетон взрыва бочки остаётся на поле до конца раунда и блокирует ЛВ и перемещение пехоты (но транспорт может перемещаться через него). Учитывайте, что любые дружественные отряды (оперативники или повстанцы), попавшие под жетон взрыва бочки с топливом, бомбы Льюиса, мины или гранаты, будут немедленно убиты.



Бочка с топливом атакована и взрывается. На кубиках выпадает 3, 3, 2, 1 и 1. 3 успешных попадания распределяются между отрядами «оси» и убивают их.

Бочки с топливом блокируют ЛВ до трупов и присевших оперативников. И оперативники, и отряды «оси» могут перемещаться через клетки с бочками, если завершат перемещение на незанятой клетке.

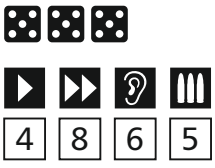
БОЕВОЙ НОЖ





Боевой нож используется только для скрытных атак и не тратит боеприпасов. Так как для попадания ножом нужно выбросить 1 или выше, бросок кубиков не требуется.

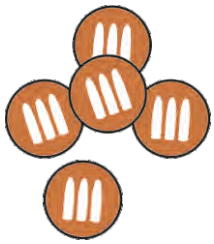




STEN

Пистолет-пулемёт STEN имеет дальность 8 клеток (ближняя дистанция 4 клетки). Он стреляет очередями по 3 выстрела, которые можно распределять по смежным целям **обстрела**. Просто выберите цель для атаки/метки и атакуйте как обычно, бросив 3 кубика. Каждое попадание может быть назначено изначальной цели или другим отрядам «оси» на смежных с ней клетках, если они в ЛВ оперативника. Разница в дальности не имеет значения, так как успешность атаки определяется дальностью до изначальной цели.

У STEN 5 жетонов патронов, которые находятся в обозначенной ячейке на планшете Пэдди. Всякий раз, применяя STEN, сбрасывайте 1 жетон.







ПИСТОЛЕТ

Пистолет является стандартным оружием для всех оперативников. Он имеет дальность 8 клеток (ближняя дистанция 4 клетки). У пистолета никогда не кончаются патроны, поэтому для него не используются никакие жетоны.



КАПКАН

Капкан можно установить действием **положить** или **передвинуться и положить**. Возьмите жетон ( ) с планшета оперативника и поместите его на смежную клетку. Как только отряд «оси» переместится на эту клетку, он будет немедленно убит. Уберите жетон отряда и замените его жетоном трупа, а капкан переверните **сработавшей** ( ) стороной вверх. Капкан можно подобрать и использовать снова таким же образом. Капкан не действует на транспорт.





БОМБА ЛЬЮИСА

Бомба Льюиса — это одноразовая бомба с таймером, которую можно установить действием **положить** или **передвинуться и положить**. Возьмите один из жетонов ( ) с планшета оперативника и поместите его на смежную клетку. Затем поместите карту события соответствующей бомбы в колоду карт событий на глубину до 20 карт максимум.



В раунд, когда разыгрывается карта события поверх карты бомбы (т.е. карта бомбы становится видимой), активируется событие и бомба взрывается.

Поместите жетон взрыва поверх бомбы, чтобы она была по центру и бросьте 6 кубиков. Кубики со значением 2 или выше могут быть назначены любым отрядам «оси» (или целям) в пределах жетона взрыва. Применив эффекты атаки, сбросьте жетон бомбы и её карту. Жетон взрыва бомбы остаётся на поле до конца раунда и блокирует ЛВ и перемещение пехоты. Если обе бомбы Льюиса были помещены в одно и то же место в колоде, они взорвутся одновременно. После размещения бомбу нельзя подобрать.



ГРАНАТЫ

Гранаты — это одноразовое оружие с дальностью 6 клеток. Совершая действие атаки, снимите 1 жетон гранаты ( ) с планшета оперативника и поместите его туда, куда оперативник хочет её бросить (в пределах дальности и видимости). Поместите жетон взрыва поверх гранаты, чтобы она была по центру и бросьте 4 кубика. Кубики со значением 2 или выше могут быть назначены любым отрядам «оси» (или целям) в пределах жетона взрыва. Применив эффекты атаки, **уберите жетон взрыва** и жетон гранаты с поля.

-	6	2

Гранаты также можно использовать, когда вы **наметили цель**. Для этого поместите гранату на выбранную **клетку** (а не отряд) и проведите атаку в любую фазу, когда разрешены атаки по намеченным целям. Помните, что атаки по намеченным целям или прицельные атаки гранатами **не получают +2** к броску.



Гранату также можно бросить на клетку в пределах дальности, но **не** в ЛВ. Чтобы сделать это, оперативнику придётся совершить бросок **малого разброса**, чтобы определить, насколько близко к цели приземлится граната. Поместите жетон гранаты на выбранную клетку, а затем бросьте 2D6, чтобы определить направление. При 7 граната попадает в цель, а при любом другом значении перемещается в соответствующую сторону. Бросьте ещё один D6, при 1-2 переместите гранату на 1 клетку в определённом ранее направлении, при 3-4 — на 2 клетки, а при 5-6 — на 3 клетки. Определив итоговую клетку гранаты, проведите атаку по обычным правилам.



МИНА

Мина — это одноразовая бомба, которая активируется нажатием. Её можно установить действием **положить** или **передвинуться и положить**. Возьмите жетон ( ) с планшета оперативника и поместите его на смежную клетку. Как только отряд «оси» переместится на эту клетку, мина взорвётся. Поместите жетон взрыва поверх мины, чтобы она была по центру и бросьте 4 кубика. Кубики со значением 2 или выше могут быть назначен любым отрядам «оси» (или целям) в пределах жетона взрыва. Применив эффекты атаки, **немедленно уберите жетон взрыва** и жетон мины с поля.

-	-	1



КРЮК-КОШКА

Оперативник с крюком-кошкой может использовать **действие лазания**, чтобы забираться на клетки скал или перелезать высокие стены (только в точках с символом крюка-кошки).



КРОЛИЧЬЯ ЛАПКА

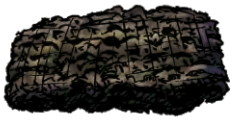
Кроличья лапка — одноразовый предмет, который позволяет игрокам изменить результат одного кубика на 6. Оперативник может применить этот эффект на себя или любого другого оперативника. После использования сбросьте жетон лапки ( ).



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

Снайперская винтовка имеет дальность 16 клеток (ближняя дистанция 8 клеток) и 5 жетонов патронов, которые хранятся стопкой на соответствующей ячейке планшета оперативника. Каждый раз, когда снайперская винтовка используется, сбрасывайте 1 жетон.

8	16	6	5



КАМУФЛЯЖНАЯ СЕТЬ

Оперативник с камуфляжной сетью, стоящий (не присевший) на клетке леса, видим, только если отряд «оси» находится на смежной с ним клетке или если он **атакует**. Учитывайте, что обнаруженный ( ) оперативник или оперативник, несущий труп или бочку, не может использовать камуфляжную сеть.



АПТЕЧКА

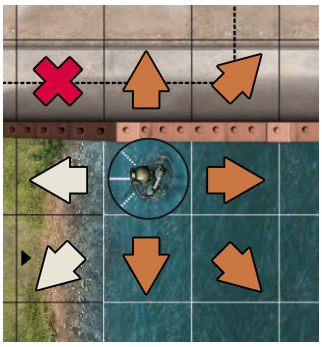
Аптечка — это одноразовый предмет, который позволяет оперативнику полностью восстановить своё здоровье или здоровье оперативника на смежной клетке. Это не тратит действия, просто восстановите здоровье и сбросьте жетон ( ).



АКВАЛАНГ И ГАРПУННОЕ РУЖЬЁ

Акваланг позволяет оперативнику перемещаться по клеткам воды, оставаясь незамеченным. Когда оперативник использует **движение**, **передвинуться и положить** или **бег**, чтобы переместиться на клетку воды, замените его жетон версией подводного плавания ( ). Теперь оперативник может перемещаться по воде **действием движения**. Оперативник также может выйти из воды **действием движения** или **бега** (его жетон заменяется обратно).

Учитывайте, что низкие объекты, такие как ограды по обеим сторонам моста, блокируют перемещение из воды на обычные клетки, но при этом оперативник с аквалангом может проплыть под мостом. Используйте для этого обычные клетки моста, но оставляйте жетон подводного плавания.





Доступное перемещение под водой ( ), доступное перемещение по земле ( ), блокируется низкой оградой, так как из воды оперативник не может перепрыгнуть её ( ), доступное перемещение, так как оперативник с аквалангом может перепрыгнуть низкую ограду и нырнуть ( ).

Когда оперативник в воде, до него нет ЛВ, если только он не обнаружен ( ).

При подводном плавании оперативнику доступны следующие действия: **движение**, **атака**, **движение и атака**, **прицелиться**, **наметить цель** и **бег** (только при перемещении из воды на обычную клетку).

Гарпунное ружьё — единственное оружие, которое можно использовать для атаки из воды. Низкие объекты блокируют ЛВ из воды до обычных клеток.

Оперативник, использующий гарпунное ружьё, может **атаковать** или **наметить цель** только один раз за ход. Атаки гарпунным ружьём считаются скрытными атаками, то есть, если отряд будет убит гарпунным ружьём на виду у другого отряда, оперативник будет обнаружен. Если атака гарпунным ружьём прошла мимо, отряд всё равно повернётся на выстрел, но оперативник не будет обнаружен.

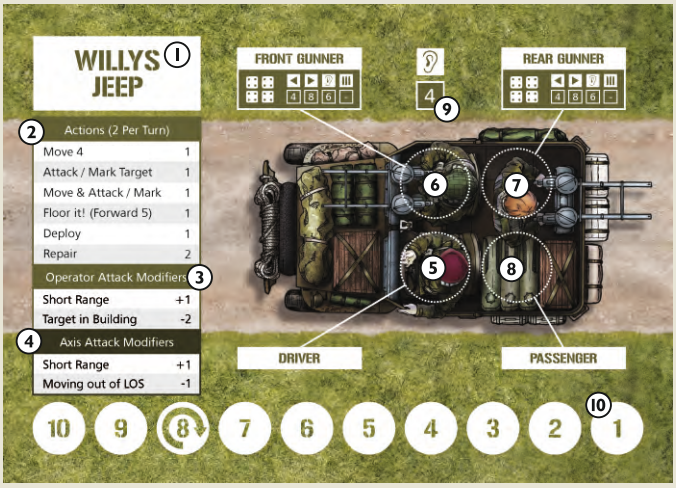
Гарпунное ружьё можно использовать и вне воды для скрытных убийств с расстояния.

ТРАНСПОРТ ОПЕРАТИВНИКОВ
И ОТРЯДЫ ПОДДЕРЖКИ

В игре есть три вида транспорта, доступного оперативникам: **джип «Виллис»**, **грузовик** и **лодка**.

ПЛАНШЕТЫ ТРАНСПОРТА

У каждого транспорта оперативников есть свой планшет, на котором указаны доступные действия, диапазон слышимости, количество мест, здоровье и оружие, а также места стрелков (если есть).



1. Название транспорта
2. Список действий
3. Модификаторы атаки оперативников
4. Модификаторы атаки отрядов «оси»
5. Место водителя
6. Место переднего стрелка
7. Место заднего стрелка
8. Пассажирское место
9. Диапазон слышимости
10. Шкала здоровья

Оперативники могут сесть в любой транспорт, в котором есть свободные места на планшете транспорта, просто переместившись (движением или бегом) на клетку с транспортом. Уберите жетон оперативника с поля и положите его на доступное место в транспорте.

У транспорта оперативников всего 2 действия, и он перемещается **в начале фазы оперативников** до всех оперативников и других отрядов.

Для **движения** необходимо, чтобы на **месте водителя** находился оперативник. Движение стоит 1 ОД и работает точно так же, как перемещение транспорта «оси»: транспорт может переместиться на 4 клетки вперёд прямо или по диагонали, он может повернуть за 1 очко движения, а за 2 очка — переместиться задом, а также на клетки леса или изгороди.

Действие «Педаль в пол!» (только «Виллис») требует, чтобы на **месте водителя** находился оперативник. Оно стоит 1 ОД и позволяет транспорту переместиться на 5 клеток по прямой (не по диагонали и без поворотов). Такое перемещение возможно только по обычным клеткам.

Действие атаки/метки стоит 1 ОД и требует, чтобы на месте переднего и/или заднего стрелка находился оперативник. Просто совершите бросок атаки за одно или все доступные оружия либо поместите **жетон метки оперативника** на цель, чтобы атаковать позднее. Учитывайте, что все оперативники в транспорте должны выбрать одно действие: либо атаковать, либо наметить цель, не смешивая их. Атаки транспорта по намеченным целям **не получают +2 к броску**.

Действие **движения** и **атаки/метки** стоит 1 ОД и требует, чтобы оперативники были и на месте водителя, и на месте стрелка. Действие атаки можно провести до или после перемещения.

Учитывайте, что атаки транспорта, использующие для броска несколько кубиков (например, 4D6 в случае пулемётов «Виллиса»), можно распределить на несколько смежных целей **обстрела**, как и в случае STEN. Кроме того, как и в случае тяжёлого оружия транспорта «оси», пулемёты «Виллиса» могут атаковать отряды «оси» в зданиях (с модификатором -2 к броску).

Транспорт оперативников, перемещаясь на клетки, где есть отряды пехоты «оси», сбивает их, и они немедленно погибают. Замените жетоны этих отрядов жетонами трупов.

Действие выхода стоит 1 ОД и позволяет переместить любое число оперативников с планшета транспорта на клетки, смежные с транспортом на поле. Также это действие можно использовать, чтобы оперативники поменялись местами в транспорте. После выхода оперативники могут совершать свои действия в тот же ход.

Ремонт стоит 2 ОД и требует, чтобы оперативник сидел на любом месте в транспорте. Это действие восстанавливает 1 здоровье транспорту, но только до максимума отмеченного символом со стрелкой на шкале ( ).

ВИДИМОСТЬ И СЛЫШИМОСТЬ

Если в конце раунда на поле есть «Виллис», маркер скрытности перемещается на одно деление вперёд.

Если прозвучала тревога, все оперативники, сидящие в «Виллисе» (и все, кто будет садиться в него на этапе боя) становятся обнаруженными.

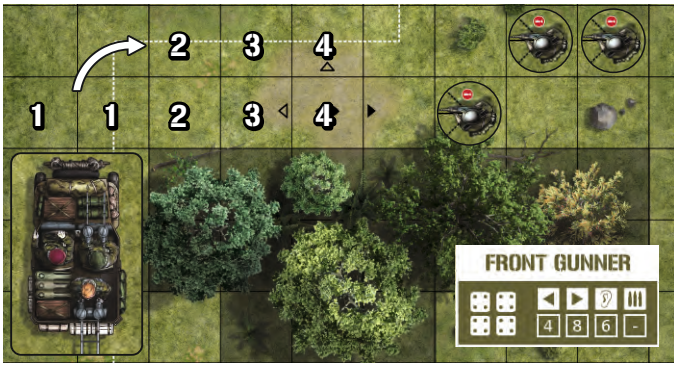
Отряды "оси" станут встревоженными, если транспорт находится в диапазоне слышимости, указанном на планшете транспорта. Отряды будут поворачиваться на шум, как в случае выстрелов.

АТАКИ ПО ТРАНСПОРТУ ОПЕРАТИВНИКОВ

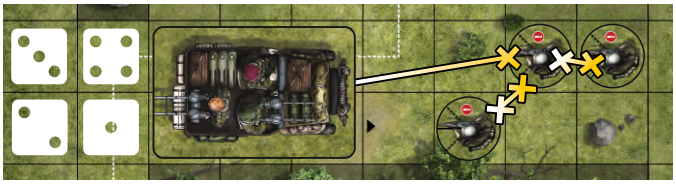
Отряды «оси» будут проводить реакционные атаки по транспорту, а также будут атаковать транспорт в фазу атаки сил «оси», но только если в транспорте есть хотя бы 1 оперативник (атаки всегда проводятся по транспорту, а не оперативникам внутри). Для атаки отрядам «оси» нужна ЛВ хотя бы до одной клетки транспорта.

Всякий раз при получении урона транспортом перемещайте его маркер здоровья по шкале. Если у транспорта закончилось здоровье, он немедленно уничтожается, убивая всех оперативников в нём.

Помните, что атаки сил «оси» по транспорту никогда не получают модификаторов от укрытий. Например, при атаке по «Виллису» рядом с низкой оградой, отряд «оси» не будет вычитать 2 из броска атаки.



*В «Виллисе» находятся 2 оперативника: на месте водителя и на месте переднего стрелка. Он **двигается и атакует** за 1 ОД. «Виллис» перемещается вперёд на 1 клетку, поворачивает и перемещается ещё на 2 клетки, а затем атакует. Его пулемёт атакует 4 кубиками, и для успеха нужно выкинуть 4 или выше.*



Центральный автоматчик находится на ближней дистанции, кроме того, он смежный с 2 другими автоматчиками, поэтому «Виллис» может провести обстрел. На кубиках выпало 3, 4, 2 и 1, но, так как цель на ближней дистанции, добавляется 1 и получается 4, 5, 3 и 2.



Два отряда «оси» убиты, но так как «Виллис» проводил атаку в ЛВ выжившего встревоженного автоматчика, тот совершает реакционную атаку. Он атакует 2 кубиками и должен выкинуть 4 или выше. Он выкидывает 4 и 3, но так как «Виллис» на ближней дистанции, добавляется 1 и получается 5 и 4. «Виллис» получает 2 урона.



*FСвоим вторым (и последним) действием «Виллис» использует **«Педаль в пол!j**, перемещаясь на 5 клеток по прямой, тем самым переехав и убив последнего автоматчика.*

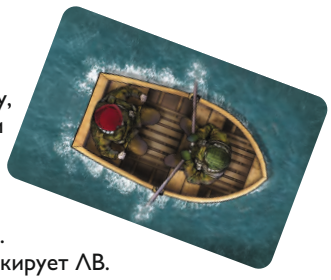
ВИЛЛИС



Джип «Виллис» — основной транспорт оперативников. На страницах миссий, которые позволяют (необязательное) использование «Виллиса», это описано в **рекомендованной подготовке оперативников.**

Если игроки решают использовать «Виллис», один оперативник должен начинать игру на месте водителя и оставаться там, пока «Виллис» не окажется на поле. Другие оперативники тоже могут начать игру в «Виллисе» на других местах, но, как и водитель, они вынуждены оставаться в нём, пока «Виллис» не выйдет на поле.

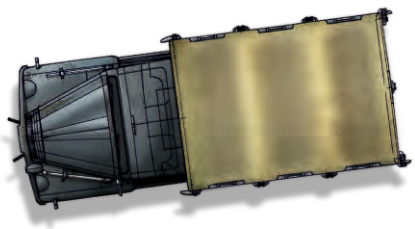
ЛОДКА



Лодка помещается на поле в точку, обозначенную на странице миссии (выделена зелёным).

Лодка не имеет диапазона слышимости и не производит шум. Так как она невысокая, она не блокирует ЛВ. Оперативник на месте стрелка в лодке может атаковать в любом направлении.

ГРУЗОВИК



Грузовик помещается на поле в точку, обозначенную на странице миссии (выделен зелёным).

ПОВСТАНЦЫ



Повстанцы — это отряды поддержки, которые размещаются на поле в начале игры в точку, обозначенную на странице миссии ( ).

Отряды поддержки — это дополнительные оперативники, но у них ограниченный набор действий (указан на их карте) и всего 3 очка здоровья (полученный урон отслеживается так же, как у транспорта «оси», но с использованием жетонов урона, полученного повстанцами ( )).

Повстанцы не могут подбирать предметы или объекты и использовать **действие метки**.

Повстанцы двигаются и атакуют в фазу оперативников и могут использовать транспорт (даже в транспорте они не могут использовать **действие метки**).

Отряды «оси» считают повстанцев оперативниками. У повстанцев есть обнаруженные ( ) версии жетонов, которые нужно использовать, когда они обнаружены.

Помните, что на этапе боя на поле в любом случае должен быть обнаруженный оперативник (обнаруженные повстанцы не считаются). Поэтому, если тревога прозвучала из-за действий повстанцев, игрокам нужно будет выбрать оперативника, который тоже станет обнаруженным.