DEVIL PIG STUDIO

BOARD ZEPPELIN

HEROES OF THE PACIFIC™



ГЕРОИ ТИХОГО ОКЕАНА

HEROES SYSTEM™ TACTICAL SCALE

ПРАВИЛА ИГРЫ

WORD FORGE GAMES

СОДЕРЖАНИЕ

1 – ОТРЯДЫ И СОСТАВ АРМИИ 04

1.1 – ОТРЯДЫ 04
ПЕХОТА 04
ЛЁГКАЯ ТЕХНИКА 05
ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА 05

1.2 – СОСТАВ АРМИИ 06
ЖЕТОНЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ 06
ЖЕТОНЫ КОМАНДОВАНИЯ 06
▶ ЖЕТОНЫ ТАКТИКИ 06
ГЕРОИ И ПЕРСОНАЖИ 06
УСИЛЕНИЯ 06

2 – СТРУКТУРА РАУНДА И МАРКЕРЫ 07

2.1 – ФАЗА ПРИКАЗОВ 07
ЭТАПЫ ФАЗЫ ПРИКАЗОВ 07
НУМЕРОВАННЫЕ, ФАЛЬШИВЫЕ И ОСОБЫЕ ФИШКИ ПРИКАЗОВ 08

2.2 – ФАЗА АКТИВАЦИИ 09

2.А – ДВИЖЕНИЕ 09
- ДВИЖЕНИЕ ПЕХОТЫ 09
- ДВИЖЕНИЕ ТЕХНИКИ 10
НАЕЗД ТЕХНИКОЙ НА ПЕХОТУ 10
- КОНТРОЛИРУЕМАЯ ОБЛАСТЬ 11

2.Б – АТАКА 12
- ТИПЫ АТАК 12
- ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ 12
- ▶ ДАЛЬНОСТЬ 13
- ОГНЕВАЯ ЗОНА 13
- АЛЬТЕРНАТИВНАЯ АТАКА 14
- ВООРУЖЕНИЕ ТЕХНИКИ 14
- РОЗЫГРЫШ АТАКИ 14

2.3 – ФАЗА СНАБЖЕНИЯ 15
ЭТАПЫ ФАЗЫ СНАБЖЕНИЯ 15

2.4 – МАРКЕРЫ 15
МАРКЕР ПОДАВЛЕНИЯ 15
МАРКЕР АКТИВАЦИИ 15

3 – КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И ДОКТРИН 16

3.1 – КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ 16
- ЭФФЕКТЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ 16
БОЕВЫЕ СОБЫТИЯ 16
АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ БОНУС 16

3.2 – КАРТЫ ДОКТРИН 17
- ЭФФЕКТЫ КАРТ ДОКТРИН 17

4 – ПРАВИЛА АВИЦИИ 18

ПВО 19

5 – ПОЛЕ БОЯ 20

5.1 – ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ 20
КУПОЛ 20
БОНУС К ЗАЩИТЕ 20
ТРУДНОПРОХОДИМАЯ ОБЛАСТЬ 20
ОКОП 20
ЛИНИИ 20
КОНТУРЫ 21
НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ 21
НЕПРОХОДИМАЯ ДЛЯ 21
ПРЕПЯТСТВИЯ 21
ОБЪЕКТЫ 22
ВОДА 22

5.2 – ЭЛЕМЕНТЫ МЕСТНОСТИ 22
ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ 22
ДЖУНГЛИ 22
ПАЛЬМЫ 22
РЕКА / МЕЛКОВОДЬЕ 22
КАМНИ 22
ВЫСОКАЯ ТРАВА 22

5.3 – ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ 22
ОДИНОЧНЫЕ ОКОПЫ 22

5.4 – ЗДАНИЯ 22
ЗДАНИЯ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ 22
▶ ПРОЁМЫ 23
ЗДАНИЯ И АТАКИ 23
ЗДАНИЯ И ДВИЖЕНИЕ 23

6 – ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ 24

6.1 – СМЕНА СОСТОЯНИЯ 24
АКТИВНАЯ И НЕАКТИВНАЯ СТОРОНЫ 24
ДОЗОР 24
ЗАСАДА 24
ТРЕНОГА 24

6.2 – ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ АТАКИ 24
ЗАПАС ПАТРОНОВ 24
ПВО 24
АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ 25
УНИЧТОЖЕНИЕ 25
ДВА ОРУЖИЯ 25
ОГОНЬ В ДВИЖЕНИИ 25
▶ ОГНЕМЁТ 25
ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ 25
▶ ГАУБИЦА 26
СТРЕЛЬБА С ЗАКРЫТОЙ ПОЗИЦИИ 26
ОГРАНИЧЕННАЯ ДАЛЬНОСТЬ 26
ПУЛЕМЁТЧИК 27
ОГОНЬ ПО ВОЗМОЖНОСТИ 27
СНАЙПЕР 28
ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ 28

6.3 – ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ НАСТУПЛЕНИЯ 28
▶ НАСТУПЛЕНИЕ 28
ШТУРМ 30
ПРЕСЛЕДОВАНИЕ 30

Игроки, которые уже знакомы с тактической системой игр серии, могут сразу приступать к игре. Новые или изменённые для этой игры правила помечены этим значком ▶.

6.4 – ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ЗАЩИТЫ 30
ПРИКРЫТЬ СОБОЙ 30

6.5 – ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ КОМАНДОВАНИЯ 30
ГЕРОИЧЕСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ 30
ИНИЦИАТИВА 30
ПОСЫЛЬНЫЙ 30
УНТЕР-ОФИЦЕР 30
ПРИКАЗ 30
РАДИО 30
РАЗВЕДЧИК 30

6.6 – ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ ДВИЖЕНИЯ 31
АМФИБИЯ 31

6.7 – ДРУГИЕ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ 31
ОРУДИЕ 31
ТРАНСПОРТ 31

7 – УСИЛЕНИЯ 32

7.1 – ЖЕТОНЫ ПОДКРЕПЛЕНИЯ 32

7.2 – ПОДКРЕПЛЕНИЕ 32

7.3 – СНАРЯЖЕНИЕ 32
ПАТРОНЫ 32
КАМУФЛЯЖ 33
ГРАНАТА 33
ТАНТО 33

7.4 – ЧЕРТЫ 34
СКРЫТЫЙ 34
ЭКСПЕРТ ПО ЗАЩИТЕ 34
ГУН ХО 34
ОТРЯД ИТИКИ 34
ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «КУМА» 34
ВСЕГДА ВЕРЕН 34
ВЕТЕРАН 34

7.5 – УСИЛЕНИЯ ПРИКАЗОВ 34
САМОЛЁТ 34
АРТИЛЛЕРИЯ 35
ПЛАН БОЯ 35
ФАЛЬШИВЫЙ ПРИКАЗ 35
ДОТ 35
ПЛАНИРОВАНИЕ 35
РАДИО 35

7.6 – КАСТОМИЗАЦИИ 35
ИНИЦИАТИВА 35
КАТАНА 35
ЩИТ 35
ДОЗОР 35
ДРОБОВИК И ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЁТ ТИП 100 35

8 – ПАМЯТКИ 36

8.1 – СТРУКТУРА РАУНДА 36
8.2 – ВАЖНЫЕ ПОНЯТИЯ 37
8.3 – КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА 38

ОБЗОР ИГРЫ

В игре ***«Герои Тихого океана»*** вам предстоит командовать вооружёнными силами Японии или США в изнурительных боевых столкновениях. Сценарии в книге сценариев основаны на первой части Гуадалканальской кампании, ставшей первым значимым столкновением между союзниками и страной восходящего солнца. Это была битва, в которой обе стороны то безрассудно атаковали, то яростно защищались. В каждом сценарии указано, сколько отрядов будет в вашем распоряжении, какое вам будет доступно снаряжение, а также, разумеется, какие цели вам нужно достичь для победы.

Сражения будут проходить на поле боя, составленном из **фрагментов местности**, представляющих собой естественный рельеф, с которым отрядам придётся считаться. Ваши отряды представлены жетонами, на которых изображена вся необходимая информация: **показатели атаки**, **защиты**, **движения**, а также **особые способности отряда**. Чтобы было проще и быстрее составлять свою армию и управлять ей, в игре используется система жетонов подразделений и усилений.

Каждый раунд начинается с того, что игроки втайне назначают **фишки приказов** своим отрядам, определяя порядок, в котором они будут действовать. Затем вы и ваш противник будете по очереди активировать свои отряды. Каждый активированный отряд может выполнять **движение**, чтобы занимать стратегически важные точки либо контролировать цели, или штурмовать врага, выполняя **атаку** или **наступление**. Когда все ваши **фишки приказов** будут активированы, другие ваши отряды получат возможность маневрирования, но не смогут вступить в бой. После этого наступает подготовка к следующему раунду.

Но ***«Герои Тихого океана»*** — это не только про тактические бои, это ещё и про героизм достойный Голливуда! Среди своих верных солдат вы найдёте отважных **персонажей** — хитроумных лидеров с уникальными талантами и бесстрашных героев с мощными особыми способностями. Непредсказуемость и причуды богов войны представлены в игре картами действий, они могут дать вам шанс, которого так не хватало, или немного помочь во время важного броска кубиков.

В конечном итоге победа достанется командиру, который наилучшим образом воспользуется тем, что есть в его распоряжении. Внимательно ознакомься с правилами, солдат, и будь готов проявить себя в бою!

Авторы: *Ян* **и** *Клем.*
Иллюстраторы: *Томаш Едрушек*, *Эрик Белайл*, *Рубен Мегидо*, *Оливье Деруэтто*, *Ян* **и** *Клем*
Вёрстка: *Жюль Кану*
Вычитка и перевод: *Барт Де Вюйст*, *Боб Кинг* **и** *Мумер*

Над русской версией игры работали:
Саакян Завен, Фадеева Мария, Корниенко Юлия, Корниенко Олег,Дженбаз Роман, Михеранова Дарья, Козлов Сергей, Пасконина Ольга,Канеев Ильдар, Кулешова Ольга, Исмаилов Роман

Heroes System Tactical Scale™, Герои Тихого океана, все изображения и иллюстрации, логотип Devil Pig Studio™ являются собственностью Devil Pig Studio. Коммерческое использование без согласования с Word Forge Games запрещено. © Word Forge Games 2026. Книга 2.0 отпечатана в 2026.г.

1 – ОТРЯДЫ И СОСТАВ АРМИИ

Отряды — основной элемент в составе вашей армии. Отряд может представлять собой группу солдат, техники или отдельных персонажей под вашим командованием. Каждый отряд имеет **показатель защиты**, **движения** и несколько **показателей атаки**.

Есть несколько категорий отрядов, у каждой из которых есть обозначенный своим цветом **показатель защиты**: **жёлтым** обозначается **пехота**, **фиолетовым** — **лёгкая техника**, а **серым** — **тяжёлая техника**. У некоторых отрядов также есть одна или несколько **особых способностей**. Все **характеристики** отряда указаны на обеих сторонах жетона отряда.

ОТРЯДЫ ПЕХОТЫ

Эти жетоны представляют собой группы солдат, а также могут представлять собой солдат, экипированных определённым оружием (например, пулемётами, противотанковыми или артиллерийскими орудиями и так далее). **Показатель их защиты** указан на **жёлтом щите**.

У большинства отрядов на лицевой стороне жетона указаны полные характеристики, а на обратной стороне — сниженные показатели, которые начинают действовать после **попадания** по ним атаки.

Иногда **показатель защиты** отряда после **попадания** по нему будет выше, так как в отряде осталось меньше солдат и по ним стало сложнее попасть.

ПЕРЕД
Невредимая сторона

ЗАД
Повреждённая сторона



↑ *Характеристики* **ОТРЯДА МОРСКОЙ ПЕХОТЫ** *до и после* ***попадания*** *по нему.*

В некоторых случаях на обеих сторонах жетона представлен один и тот же отряд, но в разных состояниях. Например, в игре есть **тяжёлое вооружение**, которое нужно подготовить к использованию. В таких случаях у жетона есть **активная** и **неактивная стороны**.

ПЕРЕД
Неактивная сторона

ЗАД
Активная сторона



↑ **ОТРЯД СО СТАНКОВЫМ ПУЛЕМЁТОМ ТИП 92** *в движении и на позиции.*

ПЕРЕД
Неактивная сторона

ЗАД
Активная сторона



↑ **ОТРЯД С ПУЛЕМЁТОМ ДЖОНСОНА** *в движении и на позиции.*

ПЕРЕД
Неактивная сторона

ЗАД
Активная сторона



↑ **ОТРЯД ВОЙСК ФУГУХЭЙ** *в раскрытом и скрытом состоянии.*



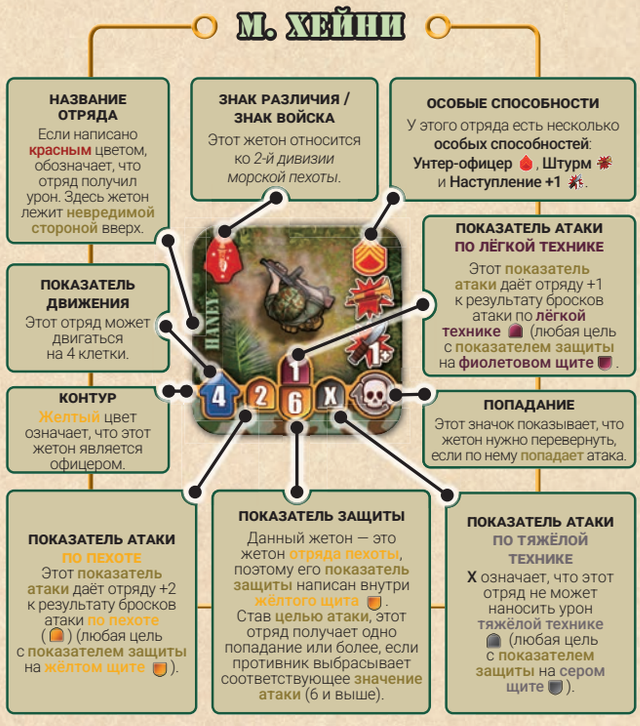
КРУПНОЕ ВООРУЖЕНИЕ:

Некоторые **отряды пехоты**, например с орудиями, по размеру больше одной клетки. При этом считается, что они занимают только одну клетку.

РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ:

Каждый **отряд пехоты** натренирован выполнять определённую задачу в бою. Это обозначается цветом контура на жетоне: цветом фракции для обычных солдат, **красным** для **тяжёлого вооружения** и **жёлтым** для **лидеров**.

ОТРЯД ПЕХОТЫ:



ЛЁГКАЯ ТЕХНИКА

Отряды этого типа включают в себя транспорт, разведывательную технику и технику поддержки. В зависимости от типа техники размер жетона может быть таким же, как у **пехоты**, немного больше или даже занимать две клетки. Выставляя технику на поле, всегда располагайте её по центру клетки или клеток, которые она занимает. У **лёгкой техники** может быть лёгкая броня. **Показатель защиты** техники указывается на **фиолетовом щите** . Жетоны **лёгкой техники** двусторонние: на одной стороне изображена невредимая техника, а на обратной — **обломки**.

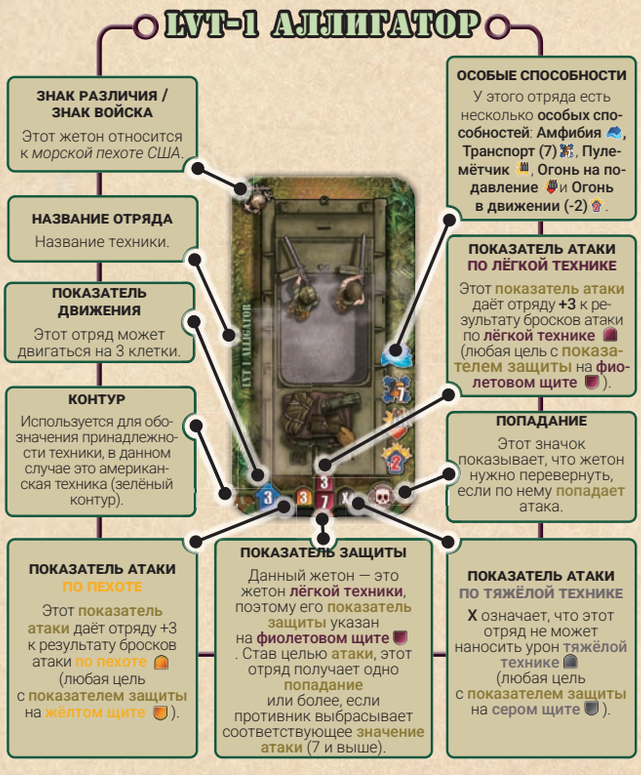


↑ *Пример **лёгкой техники**, которая занимает одну клетку, расположенной по центру этой клетки.*



↑ *Пример **лёгкой техники**, занимающей две клетки.*

ЛЁГКАЯ ТЕХНИКА:



ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА

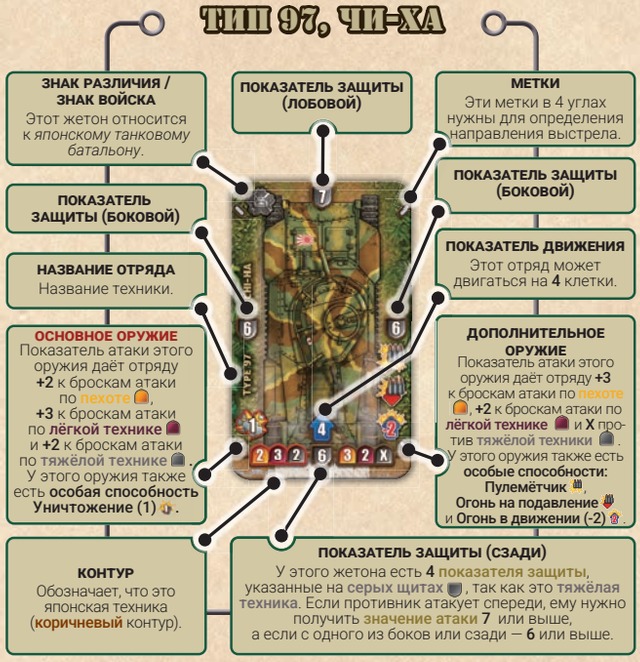
ВНИМАНИЕ: в ***коробке базовой игры*** нет **тяжёлой техники**. Вы можете найти её в ***Наборе сценариев 1 — Токийский экспресс.***

Обычно тяжёлая техника намного крупнее **пехоты**, так как представляет собой танки и другую бронированную технику. У **тяжёлой техники** толстая броня, благодаря которой она неуязвима для большинства типов оружия **отрядов пехоты**. Однако она может быть уязвима для особого оружия. **Показатель защиты** тяжёлой техники указан на **сером щите** . Жетоны тяжёлой техники могут занимать одну клетку и более в зависимости от размера. Выставляя технику на поле, всегда располагайте её по центру клетки или клеток, которые она занимает. Жетоны **тяжёлой техники** двусторонние: на одной стороне изображена невредимая техника, а на обратной — **обломки**.



У любой **тяжёлой техники** есть одно или несколько **основных орудий**, у которых в свою очередь есть **показатели атаки** и **особые способности** (выделены **красным** контуром). У большей части техники также есть **дополнительное оружие** (справа внизу). В тех случаях, когда у **тяжёлой техники** только одно орудие, оно считается и **основным**, и **дополнительным**.

ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА:



УНИЧТОЖЕНИЕ ТЕХНИКИ

Когда **техника** (**лёгкая** или **тяжёлая**) **уничтожена**, от неё остаются **обломки**, которые считаются элементом местности.

Обломки считаются **объектом** , который можно убрать с поля при выполнении определённых условий.

1.2 — СОСТАВ АРМИИ

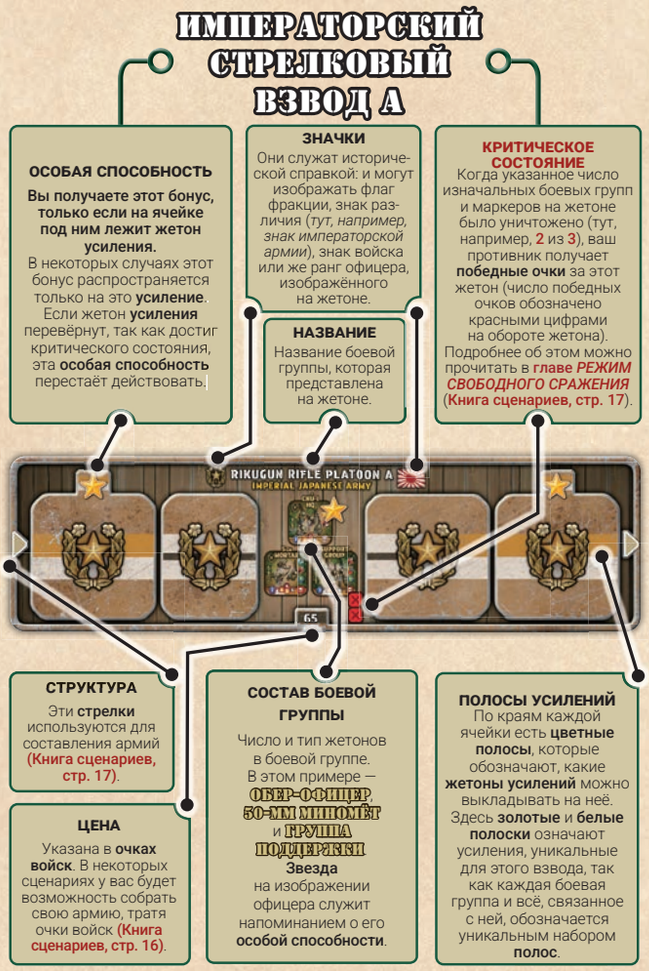
Формирование армии в игре ***«Герои Тихого океана»*** — простая задача, благодаря **жетонам подразделений**. Эти жетоны могут представлять целую **боевую группу** или же одного **персонажа** (например, значимого **лидера** или **героя**).

ЖЕТОНЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Жетоны подразделений показывают, какие отряды (то есть **боевые группы**) и маркеры вы сможете размещать на поле, когда этот жетон является частью вашей армии. На многих **жетонах подразделений** есть ячейки для **усилений**. Некоторые такие ячейки можно использовать только для уникальных усилений конкретного подразделения, другие же — для любых усилений, доступных вашей армии. **Цвет полос** по краям **ячейки усиления** показывает, жетоны каких усилений можно туда разместить. Некоторые **жетоны подразделений** будут давать вам маркеры (например, снаряжение) — эти маркеры могут быть использованы только теми отрядами, которые изображены на самом **жетоне подразделения**.



Жетоны подразделений также имеют **специальные стрелки**, которыми они могут соединяться с другими **жетонами подразделений**. Так соединение жетонов, формирующих одну **«роту»**, даст возможность присоединить к ним **жетон тактики**, который в свою очередь может давать определённым составным частям **роты** доступ к **дополнительным усилениям** и **картам доктрин**.



ВНИМАНИЕ: некоторые из ячеек открывают доступ к **особым способностям**, когда на них есть жетон усиления. Такая **особая способность** влияет только на отряды, связанные с жетоном усиления в соответствующей ячейке. Однако если **особая способность** — это способность **приказа** (**см. стр. 30**), то она действует на всю вашу армию.

- ЖЕТОНЫ КОМАНДОВАНИЯ

Жетоны подразделений, где название обрамлено знаками отличия на фоне лавра — это **жетоны командования**.



Усиления, находящиеся на нём, действуют на всю армию.

- ЖЕТОНЫ ТАКТИКИ

Жетоны подразделений, где название обрамлено знаками отличия, один из которых на фоне лавра, — это **жетоны тактики**. На них изображена только одна **стрелка** у правого края. Такие жетоны могут давать вам **карты доктрин**.



Жетоны тактики могут **стрелками** соединяться с жетонами подразделений, формируя тем самым **РОТУ**. Это означает, что **карты доктрин**, которые даёт **жетон тактики**, и **назначенные усиления** становятся доступны любому отряду, **цветные полосы** на котором совпадают с полосами на любом **жетоне подразделения**, присоединённого к этой **роте** (**см. раздел 8 — *УСИЛЕНИЯ* на стр. 32**).

ГЕРОИ И ПЕРСОНАЖИ

Персонажи могут быть как обычными солдатами, так и известными героями или лидерами. На некоторых **жетонах подразделений** присутствуют «вспомогательные» **персонажи**, например **офицер** (жёлтый контур), являющиеся частью боевой группы, а для занимающих ведущую роль **персонажей** используются отдельные **жетоны подразделений**. С точки зрения правил, два типа **персонажей** ничем не отличаются.





УСИЛЕНИЯ АРМИИ

Вы можете выкладывать **жетоны усилений** на ячейки **жетонов подразделений**. Среди доступных **усилений** есть **отряды пехоты**, **техника**, **дополнительное снаряжение**, **черты**, **кастомизации** и другие усиления (**подробнее см. в разделе 8 — *УСИЛЕНИЯ*, стр. 32**). Как и **жетоны подразделений**, усиления имеют цену в **очках войск**.

Усиления могут быть уникальными для жетона подразделения и иметь совпадающие с ним цветные полосы.

ЦВЕТНЫЕ ПОЛОСЫ, УНИКАЛЬНЫЕ ДЛЯ ЖЕТОНА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Американцы (Стрелковый взвод КМП США (А)) / Японцы (Императорский стрелковый взвод (А))



ЦВЕТНЫЕ ПОЛОСЫ КОМАНДОВАНИЯ

Американцы / Японцы



Усиления могут быть универсальными и иметь полосы в общих цветах армии.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЦВЕТНЫЕ ПОЛОСЫ

Американцы / Японцы



- Жетон выбранного усиления должен совпадать по форме и размеру с ячейкой.
- Полосы с обеих сторон жетона должны совпадать по цвету с хотя бы одной из полос, имеющихся на ячейке.



2 – СТРУКТУРА РАУНДА И МАРКЕРЫ

Игра состоит из **раундов**, а каждый раунд делится на три **фазы**:

- **2.1 — ФАЗА ПРИКАЗОВ:** во время неё вы назначаете **фишки приказов** своим **отрядам** (**см. ниже**).
- **2.2 — ФАЗА АКТИВАЦИИ:** во время неё **отряды** с **фишками приказов** будут двигаться и атаковать (**см. стр. 9**).
- **2.3 — ФАЗА СНАБЖЕНИЯ:** во время неё **остальные ваши отряды** смогут двигаться, а затем вы будете готовиться к следующему **раунду** (**см. стр. 15**).

ВАЖНО: в конце **фазы снабжения** проверяются условия победы для обеих сторон и лимит времени сценария. Если ещё нет победителя и время не вышло, то начинается следующий раунд.

ИНИЦИАТИВА

Во время каждого **раунда** один из игроков обладает **инициативой**. Это отражает **жетон инициативы** рядом с номером текущего раунда на **шкале раундов**. Игрок, который обладает **инициативой**, действует первым в каждой фазе **текущего раунда**. В конце раунда инициатива переходит к другому игроку, и остаётся у него весь следующий раунд.

2.1 ФАЗА ПРИКАЗОВ

ЭТАПЫ ФАЗЫ ПРИКАЗОВ

Во время **фазы приказов** оба игрока назначают **фишки приказов** своим отрядам. Только отряды, у которых есть **фишки приказов**, смогут двигаться и атаковать в **фазу активации** (но не переживайте: остальные отряды смогут двигаться в **фазу снабжения**).

Фаза приказов делится на **четыре этапа**:

ЭТАП 1 **Разыграйте все эффекты начала фазы приказов в следующем порядке:**

- **Особые способности** (**см. стр. 24**).
- **Карты действий и доктрин** (**см. стр. 16-17**).
- **Усиления** (**см. стр.32**).
- **Особые эффекты сценария.**

ЭТАП 2 **Определите число фишек приказов, доступное вам на раунд:**

На каждый раунд вам доступно столько нумерованных фишек приказов, сколько суммарно звёзд приказов дают ваши офицеры, а также личные приказы, усиления приказов и особые способности жетонов подразделений. Начиная с фишки приказа с номером 1, возьмите столько нумерованных фишек приказов (соблюдая порядок нумерации), сколько доступно вам на раунд.



*↑ В примере выше у играющего за США **5** звёзд: **1** от **КЛЕЙТСА** (полевой командир), **1** от **ПЛАНИРОВАНИЯ** (усиление приказа), **1** от **ШТАБА** (**офицер**), **1** звезду он получает за то, что в левой **ячейке** есть жетон усиления и ещё **1** непосредственно с **жетона подразделения**. Поэтому он берёт **фишки приказов** с номерами от **1** до **5**.*

ВАЖНО: число доступных вам **фишек приказов** — это сумма всех активных **звёзд приказов** ★ с **жетонов подразделений**. То есть сумма звёзд, которые базово есть на жетонах, звёзд, разблокированных в результате заполнения **ячеек**, и звёзд от размещённых **усилений приказов**.

1*: Звёзды ★ на жетонах **офицеров** дублируются на **жетоне подразделения**, не считайте их дважды.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ: они могут позволять вам увеличивать число доступных вам приказов.

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ: если на этом этапе у вас нет **нумерованных** или **особых фишек приказов**, которые вы могли бы назначить своим отрядам, вы немедленно проигрываете!

ПОТЕРЯ ФИШЕК ПРИКАЗОВ:

Если вы теряете отряд, у которого есть особая способность Приказ ★**, со следующей фазы приказов вы также теряете его фишку приказа до конца игры (в текущем раунде вы её не теряете).**

ЭТАП 3 Назначьте фишки приказов:

На один отряд можно назначить только одну фишку приказа! Сначала игрок, который обладает инициативой в этом раунде, назначает все свои фишки приказов на любые отряды своей армии, затем то же делает второй игрок.

ДЛЯ ЭКОНОМИИ ВРЕМЕНИ:

Игроки могут назначать **фишки приказов** одновременно.

СОВЕТ: тщательно думайте на тем, фишку с каким номером какому отряду назначить, так как действовать отряды будут в порядке нумерации фишек приказов!

ВАЖНО: у отряда никогда не может быть более одной **фишки приказа** в один момент.



НУМЕРОВАННЫЕ ФИШКИ ПРИКАЗОВ

Нумерованные фишки приказов позволяют вам активировать отряды в **фазу активации**. Они пронумерованы **от 1 до 10**, а число доступных вам фишек определяется **жетонами подразделений** и **особыми способностями** вашей армии. Положите эти фишки так, чтобы числа на них были видны только вам, то есть так, чтобы сторона с символом вашей армии была повёрнута к вашему противнику — противник не должен знать, в каком порядке будут действовать ваши отряды.



ФАЛЬШИВЫЕ ФИШКИ ПРИКАЗОВ

Назначая **фишки приказов**, вы также назначаете одну **фальшивую фишку приказа**. На ней нет числа, но её обратная сторона выглядит точно так же, как у других **фишек приказов**. Такой приказ не позволяет активировать отряд, но может ввести в заблуждение вашего противника.



ОСОБЫЕ ФИШКИ ПРИКАЗОВ

Особые фишки приказов можно получить благодаря эффекту карты действия **«Высшее командование»**, благодаря усилению приказа **«План боя»** или же благодаря **особой способности**. Такая фишка может быть активирована до или после любой другой **фишки приказов**, что означает, что вы можете разыграть её даже до **приказа 1** (в качестве **приказа 0**). Однако эта фишка не позволяет прерывать текущую **активацию**.

Если несколько игроков хотят активировать **особые фишки приказов** одновременно, первым это будет делать игрок, обладающий **инициативой** в этом раунде.

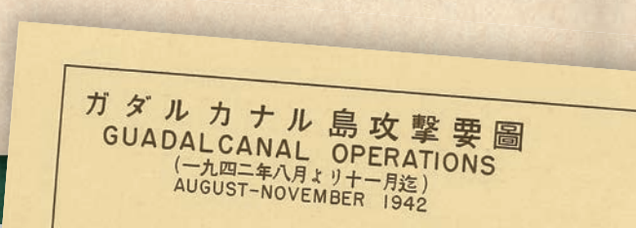
Считается, что **особая фишка приказа** имеет то же значение, что и последняя раскрытая **нумерованная фишка приказа** (это может быть важно для некоторых правил).

ЛИМИТ ФИШЕК ПРИКАЗОВ:

У вас никогда не может быть более **10 нумерованных приказов**, **2 особых приказов** и **2 фальшивых приказов**.

ЭТАП 4 Разыграйте все эффекты конца фазы приказов в следующем порядке:

- **Особые способности** (см. стр. 24).
- **Карты действий и доктрин** (см. стр. 16-17).
- **Усиления** (см. стр. 32).
- **Особые эффекты сценария.**



2.2 ФАЗА АКТИВАЦИИ

Во время **фазы активации** игроки по очереди активируют свои отряды и выполняют действия. Обычно действовать могут только отряды, у которых есть **нумерованные** или **особые фишки приказов**. Однако некоторые **карты действий** или **особые способности** могут позволять отряду действовать вне хода.

- Игрок, обладающий **инициативой**, действует первым, он раскрывает свою **фишку приказа 1** . Отряд, которому была назначена эта фишка, может действовать.
- Когда **отряд** завершил действие, второй игрок раскрывает свою **фишку приказа 1** и выполняет действия отрядом, которому она была назначена. Игроки продолжают активировать отряды **по очереди**, раскрывая свои **фишки приказов** по порядку, пока все отряды с **нумерованными** или **особыми фишками приказов** не будут **активированы**. Оставляйте **фишки приказов** рядом с отрядами, которым они были назначены (чтобы потом в **фазу снабжения** вы легко могли определить, какие отряды в этом раунде ещё не были активированы).
- Если вам приходится сбросить **фишку приказа** до того, как она была раскрыта (например, так как отряд был **уничтожен** или отряд с этой фишкой получил **маркер активации**), вы всё равно раскрываете фишку в тот момент, когда она должна была бы быть раскрыта по порядку. При этом больше ничего не происходит, и ход передаётся противнику.
- Если у вас не осталось нераскрытых **нумерованных** или **особых фишек приказов**, ваш противник продолжает активировать свои отряды (в порядке приказов), пока у него тоже не закончатся нераскрытые **фишки приказов**.

ДЕЙСТВИЯ ОТРЯДОВ

Когда отряд **активирован**, он может выполнить одно из следующих действий:

2.А — ДВИЖЕНИЕ (см. ниже).

2.Б — АТАКА (см стр.12).

2.В — НЕ ДЕЛАТЬ НИЧЕГО. Вы можете отказаться выполнять действия этим отрядом. При этом он не сможет действовать и в **фазу снабжения** в этом раунде.

2.А — ДВИЖЕНИЕ

- Когда отряд выполняет **движение**, он может переместиться на число клеток вплоть до своего показателя **движения**.
- **Движение** может быть на **0** клеток, в таком случае оно называется **движение 0**.
- Отряды могут перемещаться по **диагонали**.
- Отряды не могут заканчивать **движение** на клетке, где уже есть другой отряд.

МЕСТНОСТЬ И ДВИЖЕНИЕ

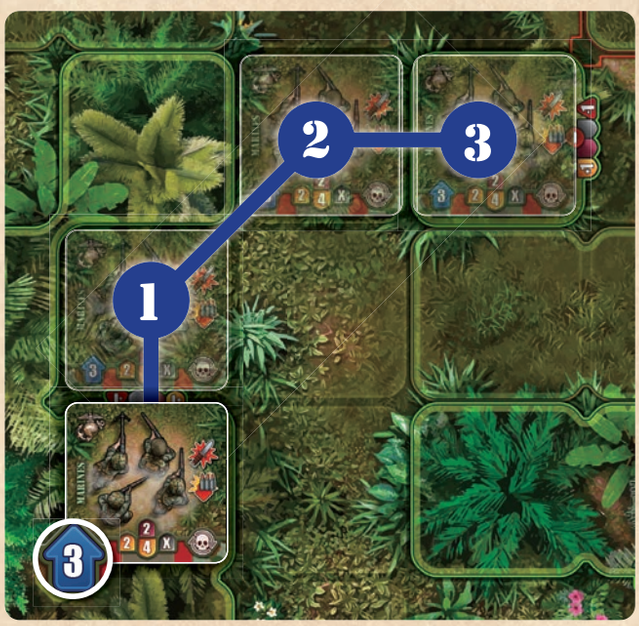
Некоторые **элементы местности** влияют на движение. Они подробно описаны в **главе 5 — *ПОЛЕ БОЯ* на стр. 20.**

ШТРАФЫ, НАКЛАДЫВАЕМЫЕ МАРКЕРАМИ ПОДАВЛЕНИЯ (см. стр. 15):

Каждый **маркер подавления** накладывает **штраф -2** к **показателю движения** отряда. Если при этом показатель опускается до **0** или ниже, отряд **обездвижен**.

- ДВИЖЕНИЕ ОТРЯДОВ ПЕХОТЫ

Отряд пехоты не может перемещаться через вражеские **отряды пехоты**, а также через дружественную или вражескую технику. **Пехота** может перемещаться через дружественную **пехоту**, но не может заканчивать **движение** на одной клетке с ней.



ПОКАЗАТЕЛЬ ДВИЖЕНИЯ X

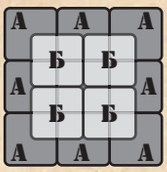
Если **показатель движения** отряда равен **X**, отряд не может двигаться. Он также не может применять никакие бонусы к **действиям движения**.

Даже **карты действий** не могут давать движение такому отряду. Если такой отряд должен совершить **вынужденное движение**, вместо этого он **уничтожается**. При этом такой отряд по-прежнему может поворачиваться и менять **направление**. Это считается **действием движения** «**Движение X**».



Отряд пехоты может свободно поворачиваться и менять своё направление в любой момент во время **движения**, даже если его показатель движения равен **X** или **0**. При этом центр жетона всегда должен совпадать с центром клетки. Жетон отряда пехоты может смотреть в любом направлении, в том числе по диагонали. Направление жетона имеет большое значение для жетонов с **огневой зоной** (**см. стр. 13**).

ВНИМАНИЕ: в начале или в конце **движения** **отряда пехоты** его жетон может быть перевёрнут, чтобы изменить состояние, даже если его показатель движения равен **0** или **X** (**см. *СМЕНА СОСТОЯНИЯ* на стр. 24**).

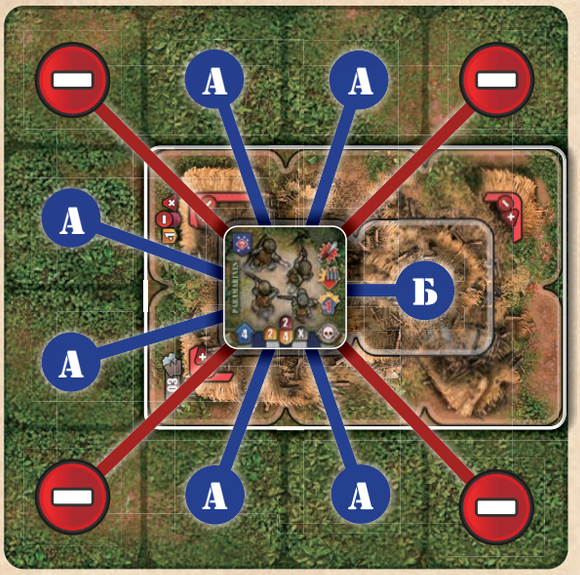


КЛЕТКИ ВНЕ СЕТКИ

Только **отряды пехоты** могут перемещаться на **клетки вне сетки** Б. Такие клетки смещены относительно **общей сетки поля** А.

При этом проход на такие клетки должен быть свободен и доступен, чтобы **движение** было возможным.

Отряд пехоты может двигаться (в том числе по **диагонали**) с одной клетки вне сетки на любую смежную клетку вне сетки Б. Движение с клетки вне сетки на смежную клетку в общей сетке поля должно пересекать стороны обеих клеток и **не** может быть произведено через любой из углов. При этом движение через неполную клетку считается свободным А.



↑ ***Клетки вне сетки:***
*Движение по **синим линиям** разрешено, движение по **красным линиям** запрещено.*

- ДВИЖЕНИЕ ТЕХНИКИ

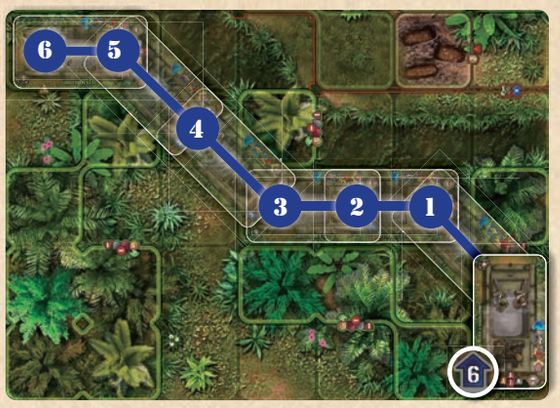
То, как перемещается **тяжёлая техника** и **лёгкая техника**, зависит от числа клеток, занимаемых ей.

ДВИЖЕНИЕ ТЕХНИКИ, ЗАНИМАЮЩЕЙ 1 КЛЕТКУ

Техника, которая занимает только одну клетку (например, джип), перемещается аналогично **отрядам пехоты** (но при этом **элементы местности** могут действовать на неё иначе, **см. стр. 20**). Как и **отряды пехоты**, такая техника может менять своё направление во время движения.
Техника, которая занимает одну клетку, может завершать своё **движение** (в том числе и движение **0**) в положении по диагонали клетки (под углом **45°**). При этом центр жетона всегда должен совпадать с центром клетки. Это особенно полезно для отрядов с **ограниченной огневой зоной** (**см. стр. 13**).

ДВИЖЕНИЕ ТЕХНИКИ, ЗАНИМАЮЩЕЙ 2 КЛЕТКИ

↗ Когда техника, занимающая 2 клетки, двигается вперёд, считайте, сколько клеток она проехала, начиная от передней границы жетона отряда. При движении назад считайте клетки от задней границы жетона. В рамках одного **действия движения** вы можете сочетать движение вперёд и движение назад. Во время **движения** техника может свободно поворачиваться на **45°** за каждую клетку движения.





← Если техника поворачивается на месте, не двигаясь вперёд или назад, то есть сохраняя свой перед или зад на прежней клетке, то **каждый поворот на 45° будет стоить 1 очко движения**.

↓ **Техника может двигаться и завершать движение** по **диагонали**, даже если две клетки по обе стороны от неё **непроходимы** ⛔ (**см. стр. 18**).





→ Если техника заканчивает **движение** в положении по диагонали, считается, что она всё равно занимает лишь две клетки. Это значит, что жетоны на поле могут **накладываться** друг на друга в подобных случаях.



ВЫНУЖДЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Некоторые ситуации или **карты действий** могут вынудить отряд переместиться. Это считается **вынужденным движением**. В отличие от стандартного движения, **вынужденное движение** не активирует срабатывание особых способностей, связанных с движением, например способности **Огонь по возможности** (**см. стр. 27**).
Если отряд, лежащий **активной стороной** вверх (**см. *СМЕНА СОСТОЯНИЯ* на стр. 24**), вынужден переместиться, сначала его жетон переворачивается **неактивной стороной** вверх.
Если отряд вынужден переместиться **за пределы поля** или на **непроходимую местность** ⛔ (**см. стр. 20**), этот отряд **уничтожается**.
Если у **отряда показатель движения 0** или **X** и он вынужден переместиться (не только за пределы **игрового поля** или на **непроходимую местность** ⛔), этот отряд **уничтожается**.

НАЕЗД ТЕХНИКОЙ НА ПЕХОТУ

Когда техника перемещается, она может перемещаться через клетки с дружественной или вражеской **пехотой**. Если техника заканчивает своё **движение** на клетке с **отрядом пехоты**, этот **отряд пехоты** должен выполнить **вынужденное движение** на смежную незанятую клетку на выбор владельца отряда. Этот отряд пехоты также получает **маркер подавления**.

Если **отряд пехоты**, ставший объектом **вынужденного движения**, не может переместиться на смежную незанятую клетку, он **уничтожается**. То же происходит и в случае, если **показатель движения** отряда равен **0** или **X**, а также если **вынужденное движение** происходит в пределах **КО** врага, на **непроходимую местность** ⛔ или за пределы поля.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ДВИЖЕНИЯ

Некоторые **особые способности** могут модифицировать **движение**. В частности следующие две способности:

НАСТУПЛЕНИЕ: позволяет отряду переместиться на клетку, занятую отрядом врага, чтобы инициировать рукопашный бой (**см. *НАСТУПЛЕНИЕ* на стр. 28**).

ОГОНЬ В ДВИЖЕНИИ: позволяет выполнить **атаку** в начале, во время или в конце **движения** (**см. *ОГОНЬ В ДВИЖЕНИИ*, стр. 25**).

КОНТРОЛИРУЕМАЯ ОБЛАСТЬ

У каждого отряда есть контролируемая область (КО), которая включает все смежные с ним клетки, при условии что у отряда есть полная 🔺 или частичная 🔺 линия видимости (ЛВ) до этих клеток (см. *ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ* на стр. 13**).** Если какая-то из этих клеток **непроходимая** ⛔, она не входит в **КО**, даже если у отряда есть **ЛВ** до неё.

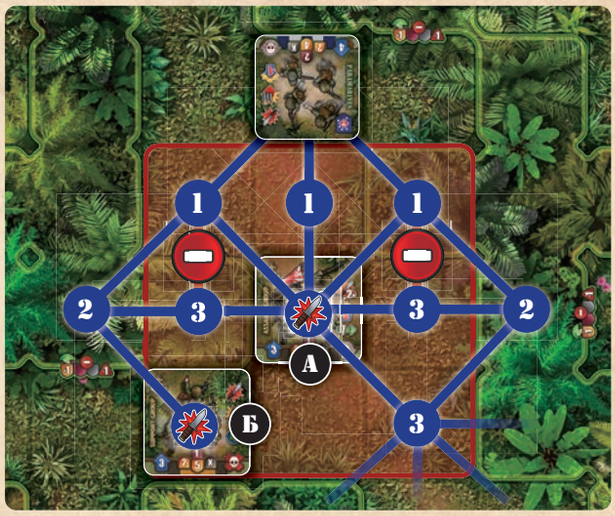


← *В этом примере **контролируемая область** отряда включает все 8 клеток, смежных с ним. Так как эти клетки не являются непроходимыми ⛔, **КО** включает все из них.*

Отряд пехоты не может передвигаться между клетками в **КО** врага. Он может войти в **КО** врага, переместившись на клетку в ней, и может выйти из неё, переместившись на смежную клетку вне её. Таким образом, при выходе отряд также может оказаться в **КО ДРУГОГО** врага. Позднее отряд может даже повторно войти в **КО** врага, из которой только что вышел.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: единственное движение, доступное **пехоте** внутри **КО** врага — это перемещение на клетку с вражеским отрядом. В этом случае отряд должен победить в **наступлении** 💥 (**см. раздел 6.3 — *НАСТУПЛЕНИЕ* на стр. 28**).



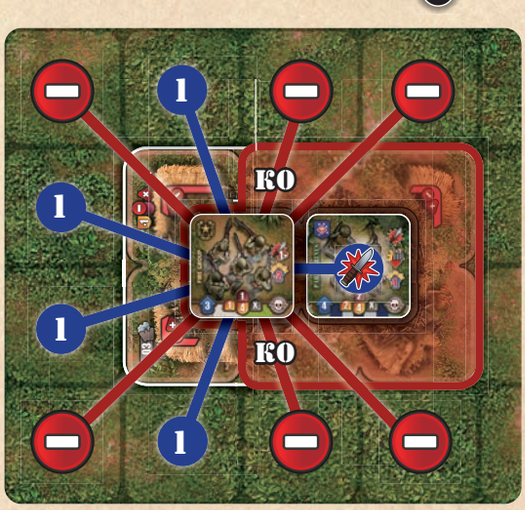


↑ ***Отряд США** может выполнить **наступление** 💥 на **отряд Японии** (А) переместившись на 2 клетки. Вместо этого он также может выполнить **движение** в **КО** противника на клетку (1) и остановиться на ней либо же переместиться на клетку (2), тем самым сразу же выйдя из **КО**. Затем он может либо повторно войти в **КО** на клетку (3) либо с помощью **наступления** 💥 переместиться на клетку отряда (А) или (Б). **Движение В ПРЕДЕЛАХ КО** возможно только при выполнении **наступления** 💥.*

КО И КЛЕТКИ ВНЕ СЕТКИ



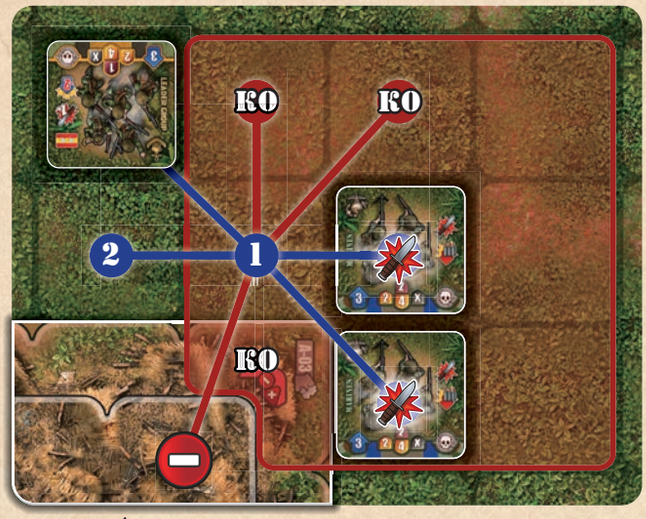
↑ ***КО** отряда, который находится на **элементе местности** с клетками вне сетки, включает только смежные клетки вне сетки (А) и неполные клетки в общей сетке поля, на которые накладывается элемент местности (Б).*



↑ *Движение по **синим линиям** разрешено, движение по **красным линиям** запрещено. Движение по диагонали с клеток вне сетки запрещено.*



↑ *КО отряда, находящегося на клетке* ***общей сетки поля****, включает окружающие его клетки (полные* **А** *и неполные* **Б**).



↑ *Движение по* ***синим линиям*** *разрешено, движение по* ***красным линиям*** *запрещено .*

КО И ТЕХНИКА

У **техники** нет **КО**. Однако **особые способности ряда техники** используют термин **КО**, чтобы обозначить, что эффект действует только на **смежные клетки**. **КО** вражеской **пехоты** никак не влияет на **технику**.



ШТРАФЫ, НАКЛАДЫВАЕМЫЕ МАРКЕРАМИ ПОДАВЛЕНИЯ (см. стр. 15):
На вражеские **отряды пехоты** не действует **контролируемая область подавленного** отряда.

2.Б — АТАКА

Вместо **движения** отряд может выполнить **атаку**.
Чтобы провести **атаку**, отряд должен проверить выполнение четырёх типов требований:

- **ТИП АТАКИ**
- **ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ**
- **ДАЛЬНОСТЬ**
- **ОГНЕВАЯ ЗОНА**

- ТИП АТАКИ

У каждого отряда есть один или несколько **показателей атаки**. Отряд может провести атаку только в том случае, если у него есть **числовой показатель** совпадающего цвета с **показателем защиты** цели, даже если этот показатель **0**. При этом показатель **X** означает, что отряд **не может** атаковать отряды с **показателем защиты** соответствующего цвета. Например, у **тяжёлой техники показатель защиты** на **сером** фоне, а значит, атакующие отряды используют **показатель атаки** на **сером** фоне при атаках по ней. Если **серый показатель атаки** отряда — это **X**, этот отряд не может атаковать **тяжёлую технику**.

ВНИМАНИЕ: при этом отряды смогут атаковать **тяжёлую технику**, если получат оружие или снаряжение с числовым **показателем атаки** на **сером** фоне.

ВНИМАНИЕ: атака во время **движения** требует, чтобы у отряда или используемого им оружия была **особая способность Огонь в движении** (см. стр. 22). **Дополнительное оружие** техники часто имеет такую способность, в то время как **основное оружие** — нет.

- ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

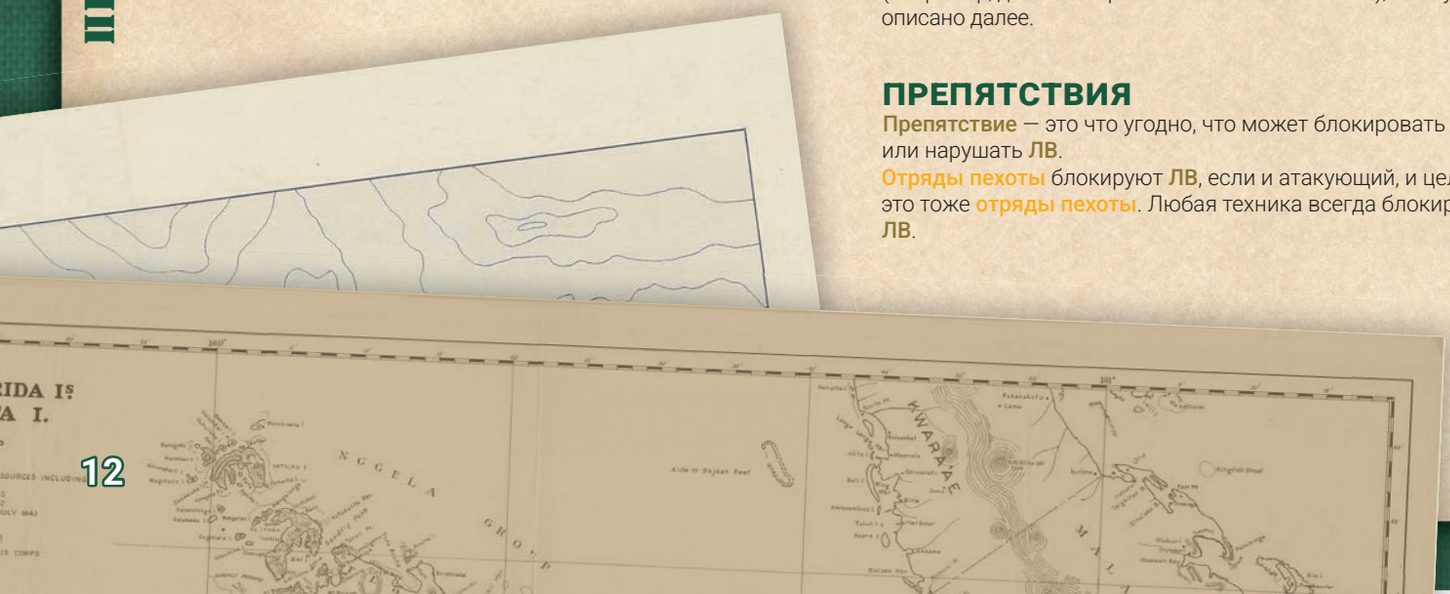
Отряд должен иметь **полную** или **частичную** **линию видимости** (**ЛВ**) до цели для атаки по ней. Чтобы проверить возможность атаки, проведите воображаемую прямую **линию** от **центра** клетки атакующего до **центра** клетки цели.

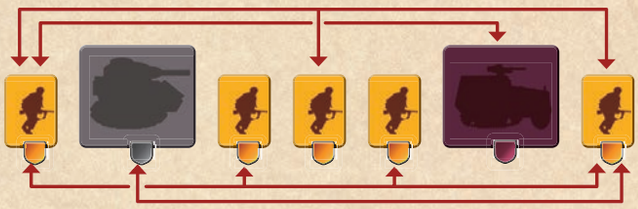
- Полная **ЛВ** не пересекает никаких **препятствий** (см. стр. 21).
- Частичная **ЛВ** проходит через одно или несколько **препятствий**, которые не блокируют **ЛВ**, но дают укрытие (см. стр. 21).
- Если **ЛВ** проходит через **препятствие**, которое блокирует **ЛВ**, считается, что **ЛВ** до цели нет.

Помимо **атак**, **ЛВ** также используется и в иных ситуациях (например, для некоторых **особых способностей**), как будет описано далее.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствие — это что угодно, что может блокировать или нарушать **ЛВ**.
Отряды пехоты блокируют **ЛВ**, если и атакующий, и цель — это тоже **отряды пехоты**. Любая техника всегда блокирует **ЛВ**.

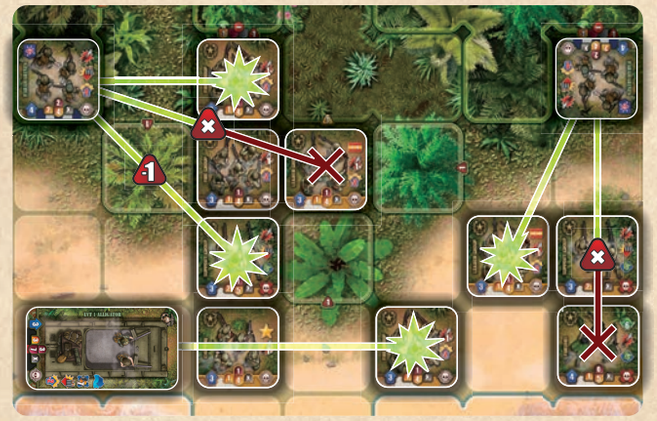




Эффекты различных типов отрядов на **ЛВ**.
Отряды, соединённые ***красными стрелками*** *не могут атаковать друг друга.*

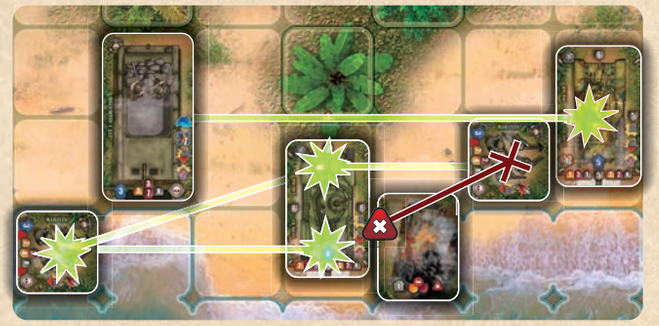
Элемент местности с таким значком полностью блокирует **ЛВ**. Вы не сможете атаковать отряд врага, если между вашим атакующим отрядом и целью есть **элементы местности** этого типа.

-1 -2 -3 Каждая клетка, отмеченная таким значком, нарушает **ЛВ**, которая **проходит** (даже частично) **через неё**. За каждую клетку, которая нарушает **ЛВ**, вычитайте указанное на значке значение из итогового результата броска кубиков атакующего (а не из **показателя атаки** отряда). Эти штрафы суммируются.



ВАЖНО: не учитывайте клетку атакующего и клетку цели при определении **ЛВ** и проверке влияния элементов местности на неё! Если отряд находится в **ЛВ** другого отряда, они видят друг друга.

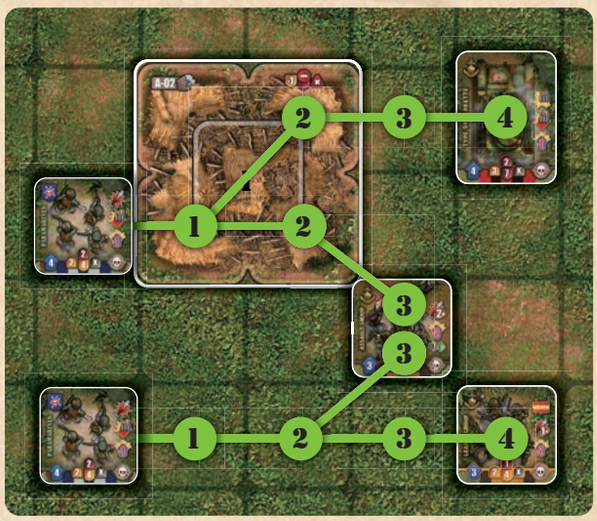
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И ТЕХНИКА



Если техника занимает две клетки или более, **ЛВ** можно проводить от **центра** любой из клеток, занимаемых техникой, или до любой точки между ними. Аналогично при атаке по технике **ЛВ** проводится до **центра** любой из её клеток или до любой точки между ними.

- ДАЛЬНОСТЬ

У большинства типов оружия нет предела дальности (**см. ОГРАНИЧЕННАЯ ДАЛЬНОСТЬ на стр. 25**).
Однако любая атака более чем на **7 клеток** считается атакой на **высокой дальности** и получает **штраф -2** к итоговому результату броска. ▶ При определении числа клеток до цели считайте клетки на **общей сетке**.
Вы можете считать по диагонали, но при этом всегда должны считать по кратчайшему возможному пути. Не считайте клетку атакующего.



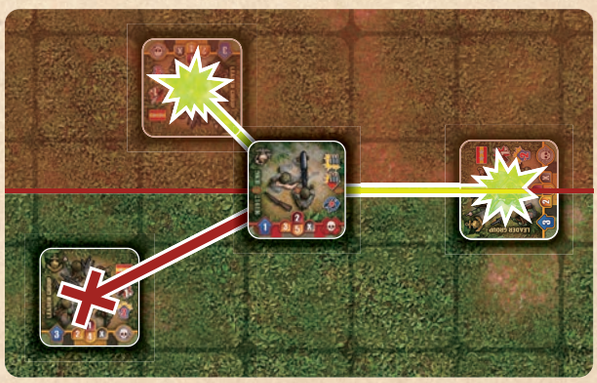
ВАЖНО: если при подсчёте расстояния до техники, занимающей несколько клеток, возможно несколько вариантов подсчёта, выбирается кратчайшая возможная **ЛВ**.

- ОГНЕВАЯ ЗОНА

Отряд может атаковать только цель, которая находится в его огневой зоне. Если не указано иное (например, особой способностью), у всех отрядов огневая зона равна 360°.



← У некоторых типов оружия **ограниченная огневая зона**. В таких случаях она обозначается непосредственно на жетоне. Чтобы определить, находится ли цель в огневой зоне, проведите линию от атакующего до цели: она должна полностью находиться в пределах зоны, обозначенной метками на жетоне.



ВАЖНО: огневая зона и **линия видимости** — две разные вещи. Огневая зона учитывается только для **атак**. Отряд может видеть во всех направлениях, но стрелять сможет только туда, куда направлено оружие.

- АЛЬТЕРНАТИВНАЯ АТАКА

Некоторые **особые способности**, **усиления** и **карты действий** могут изменять действие **атаки** или быть использованы вместо него. Это считается «выполнением **альтернативной атаки**». Если не указано иное, **альтернативная атака** не использует **особые способности** и **показатели атаки** с жетона отряда. Вместо них используются значения со способности, карты или усиления, которое даёт эту **альтернативную атаку**. **Особые способности**, которые позволяют выполнить **атаку**, также можно использовать для выполнения **альтернативной атаки** (например, способность **Огонь по возможности**).

- РОЗЫГРЫШ АТАКИ

Чтобы разыграть **атаку**, бросьте **1** кубик и добавьте выпавшее значение к **показателю атаки** отряда соответствующего цвета. Затем примените любые другие бонусы (особые способности, **карты действий**, усиления и пр.), которые применяются до вычета штрафов.

Если итоговое значение равно или выше показателя защиты цели, по цели проходит попадание. ↓



↑ *Отряд **США** выполняет **атаку** и выбрасывает **3** на кубике. К этому значению добавляется **жёлтый показатель атаки** (**2**) и бонус **+1** за жетон патронов, который он использует, что в сумме даёт **6**.*

***Показатель защиты японского** отряда равен **4**. Также он находится на **элементе местности**, который даёт ему **+1** к защите. В сумме получается **5**. Так как итоговое значение **США** больше, **атака попадает**!*



ШТРАФЫ, НАКЛАДЫВАЕМЫЕ МАРКЕРАМИ ПОДАВЛЕНИЯ:

Каждый **маркер подавления** даёт **штраф -2** к БОЛЬШИНСТВУ бросков кубиков отряда **(см. стр. 15)**.

ЭФФЕКТ ПОПАДАНИЯ

Если **попадание** прошло по цели с таким значком, этот отряд **уничтожается** и убирается из игры.

Если **попадание** прошло по цели с таким значком, её жетон переворачивается:

- Если цель — **отряд пехоты**, он не **уничтожается**.
- Если цель — **лёгкая техника**, она **уничтожается**. Её жетон переворачивается и остаётся на поле в качестве **обломков**.

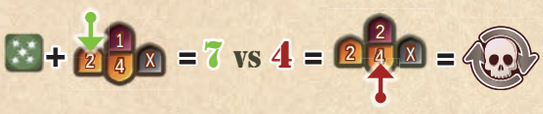
УНИЧТОЖЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Когда **отряд пехоты** **уничтожен**, он убирается с поля. Поместите жетон **уничтоженного** отряда под соответствующий **жетон подразделения**.

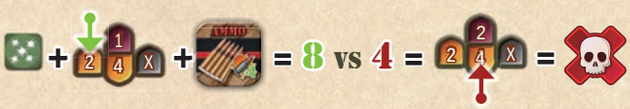
Когда **уничтожается** техника (**лёгкая** или **тяжёлая**), она не убирается с поля (за исключением тех случаев, когда у её жетона нет **уничтоженной** стороны). Вместо этого жетон переворачивается и превращается в **обломки**. **Обломки** считаются **элементом местности** (**см. стр. 22**). **Обломки** можно убрать с поля, если им будет нанесено достаточное количество **очков уничтожения** (**см. стр. 25**).

ДВОЙНОЕ ПОПАДАНИЕ

Если результат атаки (с учётом бонусов) **равен или превышает удвоенный показатель защиты цели** (с учётом бонусов), цель немедленно **уничтожается**.



↑ *1* **попадание**.



↑ *Двойное попадание (**отряд** **уничтожен**).*

КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ

Когда отряд **уничтожается**, это может **разрушить** и боевую группу, частью которой он был. Если число **уничтоженных** жетонов с одного **жетона подразделения** равно или превышает указанное на нём значение **критического состояния** , эта боевая группа разрушается. Переверните её **жетон подразделения** разрушенной стороной вверх (**см. *КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ* в книге сценариев на стр. 17**).

2.3 ФАЗА СНАБЖЕНИЯ

Во время фазы снабжения отряды, которые не активировались за **приказы** и не получили **маркер активации**, могут выполнить **движение**. Некоторые **особые способности** или другие эффекты могут позволять им выполнять и другие действия. **Когда эта фаза завершается, игроки готовятся к следующему раунду.**

ВНИМАНИЕ: непреложное правило этой фазы таково, что в эту фазу ни при каких условиях нельзя выполнять **атаки** или **наступление**. **Фаза снабжения** позволяет отрядам без **фишки приказа** и **маркера активации** выполнить лишь одно **движение**.

ЭТАПЫ ФАЗЫ СНАБЖЕНИЯ

ЭТАП 1 **Разыграйте все эффекты начала фазы снабжения в следующем порядке:**

- Особые способности (см. стр. 24).
- Карты действий и доктрин (см. стр. 16-17).
- Усиления (см. стр. 32).
- Особые эффекты сценария.

ЭТАП 2 **Каждый игрок снимает все фальшивые фишки приказов со своих отрядов.**

ЭТАП 3 **Игрок, обладающий инициативой, должен выполнить следующие действия в указанном порядке:**

- Выполнить **движение** любыми из своих отрядов, у которых нет **фишек приказов** или **маркеров активации**.
- Сбросить один (и только один) маркер подавления с каждого из своих отрядов.

ЭТАП 4 **После этого шаги ЭТАПА 3 выполняет другой игрок.**

ЭТАП 5 **Разыграйте все эффекты конца фазы снабжения в следующем порядке:**

- Особые способности (см. стр. 24).
- Карты действий и доктрин (см. стр. 16-17).
- Усиления (см. стр. 32).
- Особые эффекты сценария.

ЭТАП 6 **Снимите все особые и нумерованные фишки приказов с отрядов на поле.**

ЭТАП 7 **Сбросьте столько карт действий с руки, сколько пожелаете, а затем доберите карты до максимума карт на руке, обозначенного в сценарии.**

ЭТАП 8 **Переверните обратно любые карты доктрин, которые использовались в этом раунде.**

ЭТАП 9 **Переместите маркер инициативы на одно деление вниз по шкале раундов и переверните его, чтобы обозначить нового игрока, обладающего инициативой на следующий раунд.**

2.4 — МАРКЕРЫ

МАРКЕРЫ ПОДАВЛЕНИЯ

Если отряд попадает в обстоятельства, негативно влияющие на его физическое или психологическое состояние, это обозначается **маркером подавления**. Такой отряд мог попасть под **огонь на подавление**, утратить боевой дух, достигнуть своего личного предела или просто оказаться в отчаянном положении.

Каждый **маркер подавления** накладывает **штраф -2** на все броски кубиков отряда, КРОМЕ бросков на **уничтожение** (стр. 25) и **разброс** (стр. 26).

Каждый **маркер подавления** также накладывает **штраф -2** на **показатель движения** отряда. Если при этом **показатель движения** опускается до **0** или ниже, отряд **обездвижен**.

ВАЖНО:

- Вражеские отряды игнорируют **контролируемую область** подавленных отрядов.
- Отряд, который получает **маркер подавления** во время **движения**, завершает это **движение** без штрафа.

МАРКЕРЫ АКТИВАЦИИ

Некоторые **карты действий** и **особые способности** (например, **Огонь по возможности**) могут активировать отряды, у которых нет **фишки приказа** или **маркера активации**, а также отряды, у которых есть **фишка приказа**, но которые ещё не были **активированы**. В таком случае положите на отряд **маркер активации**.

ВАЖНО: отряд, который получает **маркер активации**, теряет **фишку приказа**, которая у него есть (не раскрывая её). Этот отряд более не может быть **активирован** и не может выполнять никакие действия до конца своего хода (за исключением защиты во время **наступления** на него). Кроме того, этот отряд не может **двигаться** во время **фазы снабжения**.

МАРКЕРЫ И ЖЕТОНЫ

Они будут подробно описаны на последующих страницах.



3 – КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И ДОКТРИН

3.1 — КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий делают игру более непредсказуемой, а сражения — более героическими! У каждого игрока есть своя колода **карт действий**, зависящая от выбранной фракции, которая представляет собой уникальные тактики и сильные стороны каждой фракции.

ПЕРЕДНЯЯ СТОРОНА КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ



Знак различия армии и **название карты.**

Альтернативный бонус.

Боевое событие.

Эффект карты.

Число копий карты и её **идентификатор**.

РУБАШКА КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ



Флаг фракции.

В начале игры вы берёте на руку определённое число **карт действий**. В конце каждой **фазы снабжения** вы будете добирать карты до максимума карт на руке, так что нет никакого смысла беречь их! Старайтесь разыгрывать как можно больше карт за раунд.

ВАЖНО: если два игрока хотят разыграть **карты действий** одновременно, первым карту разыгрывает игрок, обладающий **инициативой**.

- ЭФФЕКТЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Каждую **карту действий** можно разыграть двумя способами: либо для активации её **боевого события**, либо для получения **альтернативного бонуса**. Оба эффекта получить нельзя.

БОЕВЫЕ СОБЫТИЯ

На каждой **карте действия** описано особое действие или особый эффект, который вы можете применить при розыгрыше карты. **Боевое событие** карты можно применить только в фазы, указанные в его тексте, однако при этом за раунд вы можете разыграть любое число карт (и даже более чем по одной карте на действие). Разыгрывая **боевое событие** карты, следуйте указаниям на карте, а после применения сбросьте её. Если **эффект карты** противоречит правилам игры, текст на карте имеет приоритет, за исключением **непреложного правила фазы снабжения**.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ БОНУС

Некоторые **карты действий** имеют **альтернативный бонус**: это модификатор, который можно применить к действию. Для этого просто разыграйте карту и примените бонус, как указано на карте, а затем сбросьте карту.

ВАЖНО: вы не можете разыгрывать несколько **альтернативных бонусов** разного типа за одну **активацию**, но вы можете разыграть несколько карт с бонусами одного типа.

СОВЕТ: если вы решили применить **альтернативный бонус** с карты, вы должны разыграть **карту действия** и объявить о получаемом бонусе до бросков кубиков или начала **движения**.

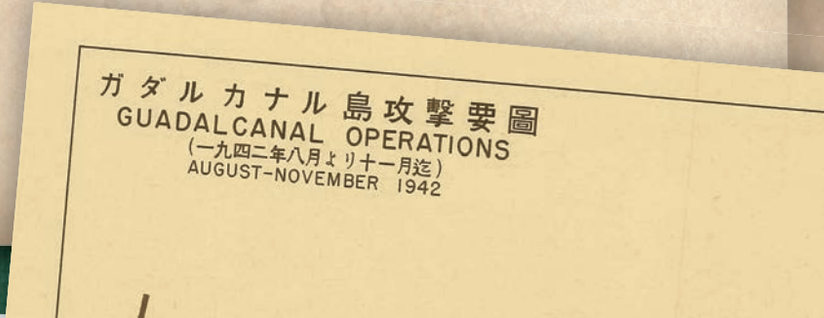
НАСТУПЛЕНИЕ: даёт бонус **+X** во время **наступления** (как при атаке, так и при защите).

АТАКА: даёт бонус **+X** к одной **атаке** или к эффекту **одного усиления** или **карты действия**, если они позволяют выполнить **альтернативную атаку**.

ДВИЖЕНИЕ: даёт бонус **+X** клеток к **показателю движения** отряда во время **действия движения**.

КУБИКИ: даёт бонус **+X** к любому броску кубиков.





3.2 — КАРТЫ ДОКТРИН

Карты доктрин представляют собой особенности каждого полка.

ПЕРЕДНЯЯ СТОРОНА КАРТЫ ДОКТРИНЫ



Нашивка полка доктрины.

Название карты доктрины.

Эффекты, относящиеся к активации карты доктрины.

Условие активации карты.

Эффект карты

Идентификатор карты доктрины.

Название и **общее число карт**, относящихся к этой доктрине.

РУБАШКА КАРТЫ ДОКТРИНЫ



Значок фракции.

Индентификатор этой колоды карт доктрин.

Цветные полосы, соответствующие полку этой карты доктрины.

Нашивка полка доктрины.

Название доктрины.

При подготовке сценария возьмите **колоду карт доктрин**, соответствующую каждому из **жетонов тактики** в составе вашей армии. Карты доктрин должны иметь тот же **идентификатор**, что и **жетон тактики** (**A1, G1,** и так далее), см. пример далее ↗.

Перемешайте каждую из колод по отдельности, затем вытяните карту и поместите её лицевой стороной вниз под **жетон тактики**.



↖*Идентификатор колоды* ***карт доктрин*** *(**F1**), которую нужно использовать с этим* ***жетоном тактики***.

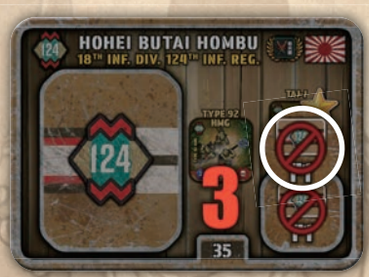
- ЭФФЕКТЫ КАРТ ДОКТРИН

СБРОС: эту **карту доктрины** можно использовать лишь один раз за игру. **Сбросьте** её после применения эффекта.

ПЕРЕВОРОТ: эту **карту доктрины** можно использовать один раз в раунд. **Переверните** её после применения эффекта. Она перевернётся обратно в конце **фазы снабжения**.

ПОСТОЯННАЯ: эффект этой **карты доктрины** **постоянный** и продолжает действовать, даже если **жетон тактики** достигает своего **критического состояния** . Такие карты не нужно активировать, чтобы их эффект начал действовать.

Если **жетон тактики** достигает **критического состояния** , карта доктрины с **эффектом сброса** или **переворота** , связанная с ним, также перестаёт действовать.





4 – ПРАВИЛА АВИЦИИ



Воздушные дуэли прочно ассоциируются со сражениями тихоокеанского театра военных действий. Во многом это благодаря сериалу *Эскадрилья «Чёрная овца»*. Многим из нас при этом ясно представляется картина: японские *Зеро* кружащие с *Корсарами* США в опасном сражении над чистыми тёплыми водами.

Эти правила позволят вам воссоздать в игре важность авиации в наземных (и морских) боях тихоокеанского фронта.

САМОЛЁТЫ

Отряды с этой **особой способностью** не представлены на поле — они летают над ним!

- **Самолёты** можно нанять благодаря **усилениям приказов**. Стоимость этих усилений определяется выбранным типом самолёта, как указано на соответствующем **жетоне подразделения (самолёта)**.
- Нанимая самолёт, поместите его **жетон** рядом с **жетоном командования** с соответствующим **усилением приказа**.



↑ *Играющий за Японию решает нанять* **A6M ZERO**. *Жетон* ***усиления приказа*** *лежит на* ***жетоне подразделения*** *полевого командира, поэтому* ***жетон самолёта*** *кладётся рядом с ним. Стоимость этого* ***усиления*** *—* ***30*** *очков.*

- Чтобы **активировать самолёт**, у вас на поле должен быть отряд с **особой способностью Радио** . В ином случае вы сможете назначить ему лишь **фальшивую фишку приказа**.

ВАЖНО: карты действий, которые дают движение или заменяют **фишки приказов**, **нельзя** разыгрывать для самолётов.

- ОБНАРУЖЕНИЕ САМОЛЁТОВ

В конце **фазы приказов** статус видимости самолётов может быть либо **В ОБЛАКАХ** или **НА ВИДУ**, этот статус сохраняется до конца раунда.

В ОБЛАКАХ: самолёту назначена **фальшивая фишка приказа**. Считается, что он слишком далеко, чтобы атаковать или быть целью атаки (даже для отрядов с ПВО). Раскройте **фальшивую фишку приказа** в начале **фазы активации**.

НА ВИДУ: самолёт не получил **фальшивую фишку приказа** — он летает над полем боя, может становиться целью атак, но **атаковать** может, только если ему назначена **особая** или **нумерованная фишка приказа**.



↑ *Играющий за Японию поместил* ***нумерованную фишку приказа*** *на* ***жетон самолёта****. Это значит, что он не только может активироваться в этот раунд, но и становиться целью атак отрядов без ПВО.*

- ШТРАФ ЗА ВЫСОКУЮ ДАЛЬНОСТЬ

ВАЖНО: штраф за **высокую дальность** НИКОГДА не накладывается на **атаки**, **целью** или **атакующим** в которых является самолёт.

- АТАКИ САМОЛЁТОВ

- **Самолёты** могут **атаковать**, только если на их жетоне лежит **особая** или **нумерованная фишка приказа**.
- **Самолёты** могут атаковать наземные отряды или другие самолёты.
- **Самолёты** используют **показатель боковой защиты** при атаке по **тяжёлой технике**.
- У **самолётов** всегда есть полная **линия видимости** до любого отряда, кроме отрядов в **зданиях** (даже **частично разрушенных**).
- Отряды, получающие укрытие от любой местности, не являющейся зданием (**ДЖУНГЛЕЙ**, **ПАЛЬМ**, **ДЕРЕВЬЕВ**, **КАМНЕЙ**), получают **бонус к защите** и при атаках самолётов.
- **Самолёты** не могут обнаруживать **скрытые** **отряды**.

- АТАКИ ДРУГИХ ОТРЯДОВ ПО САМОЛЁТАМ

- Отряды без **особой способности ПВО** могут атаковать самолёт, только если на его **жетоне** есть **особая** или **нумерованная фишка приказа**.

- Только отряды с **особыми способностями Пулемётчик** и/или **ПВО** могут **атаковать самолёты**.

- **Тяжёлая техника** не может использовать своё **основное оружие** (**с красным контуром**) для **атаки** по **самолётам**, если у этого оружия нет **способности ПВО**. **Тяжёлая техника** может атаковать самолёты, только если у неё есть **дополнительное оружие** (**жёлтый контур**) со **способностью Пулемётчик**.

- Отряды с **особой способностью Ограниченная дальность**, а также отряды с **особыми способностями**, которые используют **жетоны** , или , не могут атаковать **самолёты**.

- Отряды с **ограниченной огневой зоной** не могут атаковать **самолёты**, если только у них нет **способности ПВО**. Если такая способность есть, **огневая зона** игнорируется.

- Все отряды, не находящиеся в **здании**, имеют **линию видимости** до любого **самолёта**, кроме тех, которые **«в облаках»**.

ПВО

Отряды с **особой способностью ПВО** могут **атаковать самолёт**, даже если ему не назначена **особая** или **нумерованная фишка приказа**. При таких атаках применяйте **штраф за скорость -2** (*см. ШТРАФ ЗА СКОРОСТЬ* ↓). Если у самолёта есть **фишка приказа**, рассчитывайте **штраф за скорость** как обычно. Помните, что отряды с этой **особой способностью** не могут атаковать самолёты **В ОБЛАКАХ**.

Всегда добавляйте указанный рядом со **способностью ПВО** бонус (**+1**, **+2**,...) к броску кубиков.

- ШТРАФ ЗА СКОРОСТЬ

ВАЖНО: любой отряд (наземный или воздушный), который **атакует самолёт**, всегда применяет к атаке **штраф за скорость**.

Штраф за скорость определяется разницей значений между **фишкой приказа** атакующего и **фишкой приказа самолёта**. При этом всегда из большего значения вычитается меньшее.

Игрок, которому принадлежит **самолёт**, должен раскрыть **фишку приказа** самолёта, если она ещё не была раскрыта. Затем верните её в прежнее (скрытое) положение, пока не наступит черёд **активации самолёта**.

ВАЖНО: когда **самолёт уничтожается**, переверните его **жетон подразделения**.

ОГОНЬ ПО ВОЗМОЖНОСТИ

Для отряда, который использует **огонь по возможности** в ответ на атаку самолёта, **штраф за скорость** равен **0**.

ОСОБЫЙ ПРИКАЗ:

Если отряд с **особой фишкой приказа** атакует **самолёт** с **нумерованной фишкой приказа**, **штраф за скорость** рассчитывается как разница между значением **фишки приказа самолёта** и значением последней раскрытой **нумерованной фишки приказа** атакующего.

Если же самолёт **активировался особым приказом** до того, как был атакован, его значение для расчёта **штрафа за скорость** также равно значению последней раскрытой **нумерованной фишки приказа** его владельца.

Это значение может быть равно **0**, если самолёт активировался до активации **приказа номер 1**.

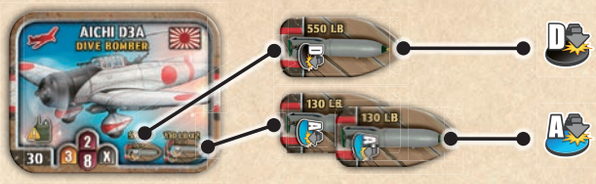
Если же целью стал самолёт с нераскрытой **особой фишкой-приказа**, считайте, что **штраф за скорость** равен **-2**.

Примеры:
***Самолёт** с **приказом 3** становится целью отряда с:*

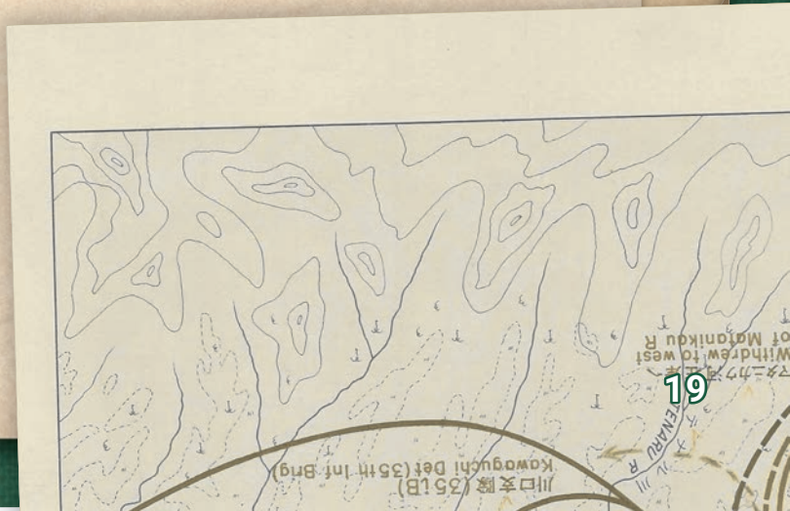
- *приказом **2** — штраф за скорость — **1** (3 – 2);*
- *приказом **5** — штраф за скорость — **2** (5 – 3);*
- *приказом **3** — штраф за скорость — **0** (3 – 3);*
- *Огнём по возможности — штраф за скорость — **0**.*

БОМБЫ И РАКЕТЫ

Значки бомб или ракет, изображённые на **жетоне самолёта**, используются для **альтернативных атак**.



↑ *Японский AICHI D3A имеет **одну ОФАБ-250** и **две ОФАБ-60**, которые он может использовать в качестве **альтернативной атаки способностью Гаубица**, используя **показатели атаки** на **жетоне взрыва**.*



5 – ПОЛЕ БОЯ

Поле боя — ключевой элемент вашей стратегии, который влияет и на движение, и на сражение. Оно состоит из **фрагментов поля** и **жетонов местности**, как указано в выбранном вами сценарии. Все элементы поля, которые так или иначе влияют на бой (например, ПАЛЬМЫ или КАМНИ), называются **элементами местности**.

Фрагменты поля представляют собой большие секторы игрового поля. Сочетая их между собой, вы сможете создавать большое разнообразие театров военных действий.





Накладные жетоны и **жетоны местности** используются, чтобы видоизменять **фрагменты поля** и делать поле боя более разнообразным. Большая часть жетонов, показанных ниже, это жетоны из ***Набора сценариев 1***.



5.1 — ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

В этом разделе описываются правила и эффекты местности, а также их связь с разными **элементами местности**.



КУПОЛ

Этот **эффект** даёт **бонус к защите**, если **атака** выполняется **самолётом**. Этот эффект не распространяется на **альтернативные атаки**.



БОНУСЫ К ЗАЩИТЕ

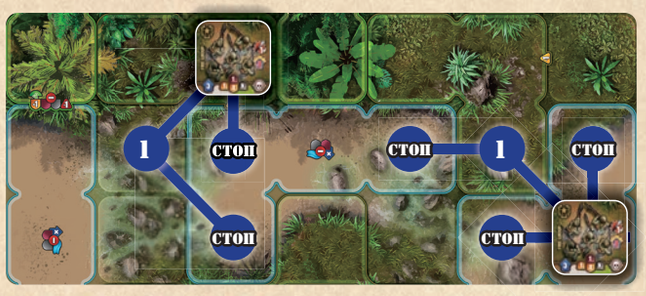
Любой отряд на **элементе местности** с таким значком получает бонус, если **показатель защиты** отряда совпадает по цвету с цветом такого значка на **элементе местности**. Добавляйте указанное на значке значение к **показателю защиты** отряда.



ТРУДНОПРОХОДИМАЯ ОБЛАСТЬ

Когда отряд перемещается на такой **элемент местности**, он должен немедленно прекратить движение. Отряд, продвигающийся через **труднопроходимую область**, может двигаться только на 1 клетку, после чего заканчивает **движение**.

Отряд, который занимает более одной клетки, перестаёт быть подвержен эффекту **труднопроходимой местности**, как только передняя (или задняя, если он движется назад) часть его жетона покидает этот **элемент местности**.





ОКОПЫ

Отряды пехоты на этом **элементе местности** не блокируют **линию видимости** отрядов, которые находятся вне его. При этом они блокируют **ЛВ** для **отрядов пехоты**, которые находятся в том же окопе.

ВАЖНО: этот эффект работает, даже если отряд находится на клетке, линия которой граничит с окопом.



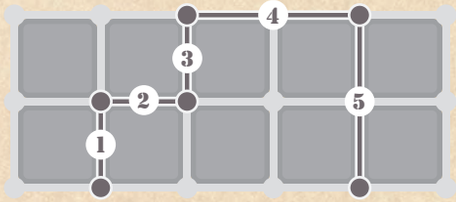
ЛИНИИ

Линия — это особая составная часть **эффектов местности**.

- **Линия** проводится между **промежуточными точками** клеток и имеет длину хотя бы в 1 клетку ↓ (*эта **линия**, например, длиной в 3 клетки*).

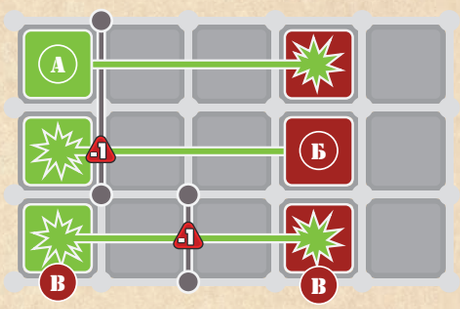


- Несмотря на то, что линии «*соединяются*» между собой, **атака**, которая пересекает несколько сегментов линии, активирует **эффекты местности** каждого сегмента по отдельности, как если бы они были отдельными **линиями** ↓.

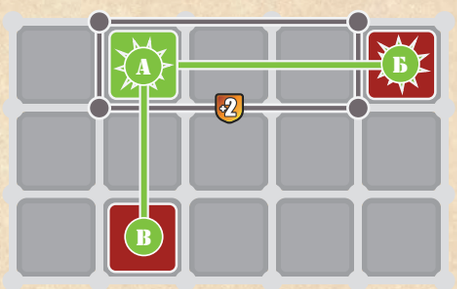


- **Атака**, которая пересекает несколько отдельных **линий**, активирует **эффекты местности** каждой **линии** ↓ (*в этом примере атака получает*  *, а защищающийся получает*).

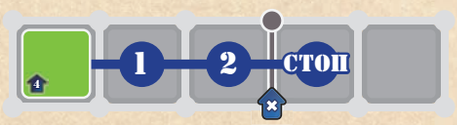
- Отряды, смежные с **линией**, которая **нарушает ЛВ**, при **атаке** игнорируют этот модификатор. При этом он продолжает действовать для всех остальных.
  ↓ *В этом примере* А, *выполняя* ***атаку***, *находится на клетке, смежной с такой* ***линией***, *поэтому штраф не применяется.* Б *не смежен с этой* ***линией***, *поэтому получает штраф во время* ***атаки***. *Оба отряда* В *не смежны с* ***линией***, *поэтому штраф будет применяться в обоих случаях.*



- Если **линия** даёт **бонус к защите** и при этом полностью окружает ряд клеток, эти клетки считаются **элементом местности** (например, траншеей). **Бонус к защите** действует только для отрядов, находящихся на этом **элементе местности**. ↓ *В этом примере* А *выполняет* ***атаку*** *по* Б. *При этом* Б *не получает* ***бонус к защите***, *так как он находится вне* ***элемента местности***. *Если же* Б *будет* ***атаковать*** А, *то он будет игнорировать эффект* ***линии***, *так как находится на клетке, смежной с ней.* А *получит* ***бонус к защите***, *если* В *будет его* ***атаковать***.

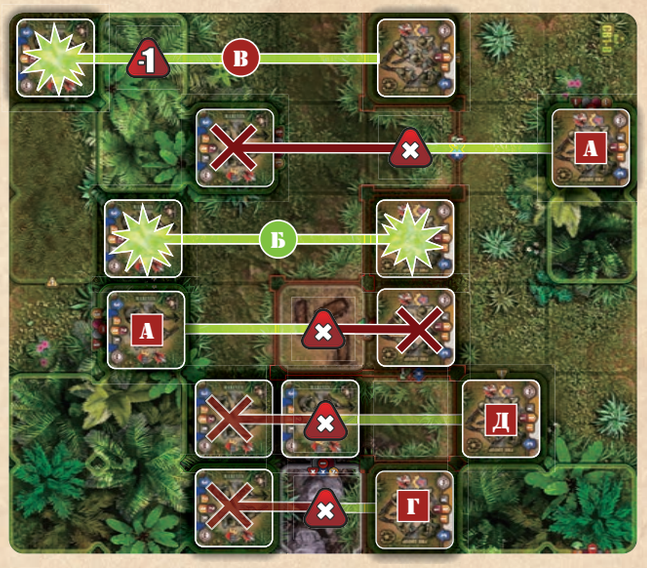


- **Линия** со значком **труднопроходимой области** влияет на **действия движения**, пересекающие её.



КОНТУРЫ

Контуром считается линия, которая разделяет две зоны на разном возвышении. **Атаки**, которые пересекают **контур**, получают ограничение дальности: их дальность ограничена 1 клеткой, расположенной за **линией** А, если только атакующий или цель не находятся на клетке, смежной с **контуром** Б, В, Г и Д. В случае Б **атака** возможна в обоих направлениях, так как цель находится на смежной с **контуром** клетке. При этом **эффекты элементов** местности действуют так же, как обычно: **препятствие** -1 действует в случае В, а **препятствие** действует для отряда Г. **Отряды пехоты** блокируют **ЛВ**, если и атакующий, и цель — это также **отряды пехоты** Д ↗.



НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

На **элемент местности** с таким значком не может перемещаться ни один отряд. Если каким-то образом отряд или его часть оказываются на такой клетке, отряд автоматически **уничтожается**. Если отряд был техникой, **обломки** помещаются как можно ближе к клетке с этим **элементом местности**, но не на неё.

НЕПРОХОДИМАЯ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ОТРЯДОВ

← Пример: непроходимо для **пехоты**, непроходимо для **лёгкой техники**, непроходимо для **тяжёлой техники**.

Такие **элементы местности** не доступны для перемещения отрядов определённого типа. Тип отряда обозначается цветом щита рядом со значком **непроходимой** местности. Если каким-то образом отряд, которому запрещено перемещение на клетку, или его часть оказывается на такой клетке, отряд автоматически **уничтожается**. Если отряд был техникой, **обломки** помещаются как можно ближе к клетке с этим **элементом местности**, но не на неё.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Такие **элементы местности** полностью блокируют **ЛВ**.

-1 -2 -3 Каждая клетка, отмеченная таким значком, нарушает **ЛВ**, которая **проходит** через неё (даже частично). За каждую клетку, которая нарушает **ЛВ**, вычитайте указанное на значке значение из итогового результата броска кубиков атакующего (а не из **показателя атаки** отряда). Эти штрафы **суммируются**. Не учитывайте такие значки на клетках атакующего или цели.

-1 Если фон значка **жёлтый**, штраф действует, только если цель — **отряд пехоты**.



ОБЪЕКТЫ

Некоторые **элементы местности** (например, **здания** или **обломки**) называются **объектами**.



В отличие от прочих **элементов местности**, **объекты** можно **уничтожать**. Чтобы их уничтожить, им нужно нанести столько **очков уничтожения**, сколько указано на значке (**см. раздел 6.2 — *УНИЧТОЖЕНИЕ* на стр. 25**). Когда это число достигнуто, переверните этот **элемент местности** стороной с развалинами вверх. Если это **обломки** или **палатка**, уберите их из игры.

ВОДА

Отряды без **особой способности Амфибия** **не** могут перемещаться в воду. Отряды, у которых эта **способность** есть, могут перемещаться по воде как обычно. Если отряд без этой способности частично или полностью **оказывается в воде**, он автоматически **уничтожается** (и убирается из игры).

5.2 — ЭЛЕМЕНТЫ МЕСТНОСТИ

Каждый элемент местности — это одна или несколько клеток, окружённых цветной границей. Часто он также содержит набор значков, обозначающих его эффекты. Эффекты **элемента местности** применяются ко всем клеткам и промежуточным точкам (пересечениям 4 клеток), из которых он состоит. Чтобы получить бонус от **элемента местности**, отряд должен полностью находиться на нём.



ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Труднопроходимая область — Непроходимо для техники

Это грязевые лужи и размытые водой области. Таких немало вдоль берегов рек Гуадалканала, а ещё в них всегда полно чудеснейших пиявок.



ДЖУНГЛИ

Бонус к защите (пехота) — Непроходимо для техники — Препятствие

Там жарко, влажно и полно насекомых. Отличная возможность подцепить дизентерию! Круто, да?



ПАЛЬМЫ

Препятствие

Вы бы с большим удовольствием покачивались в гамаке между ними и потягивали бы коктейль, вместо того чтобы прятаться за ними, пытаясь спасти свою жизнь.



РЕКА / МЕЛКОВОДЬЕ

Труднопроходимая область — Вода — Непроходимо для техники

В мирное время мы купаемся и рыбачим тут, а в военное — мы с трудом и ужасом переправляемся через них...



КАМНИ

Бонус к защите (пехота) — Труднопроходимая область — Препятствие — Непроходимо для техники

За грудами камней удобно прятаться: это отличный заслон между тобой и тем, кто хочет тебя застрелить.



ВЫСОКАЯ ТРАВА

Препятствие (пехота)

Это трава. Она высокая. Высокая трава. Велоцирапторы вокруг, будь осторожен, добрый друг!

5.3 — ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Отряд в **оборонительном сооружении** получает **бонус к защите**, если **атакующий** находится вне этого оборонительного сооружения. То же верно и при **наступлении**.



ОДИНОЧНЫЕ ОКОПЫ

Бонус к защите (пехота) — Окоп

Если вам важно удержать позицию, но нет времени копать траншеи и строить бункеры, похоронить себя — наилучшее решение!

5.4 — ЗДАНИЯ

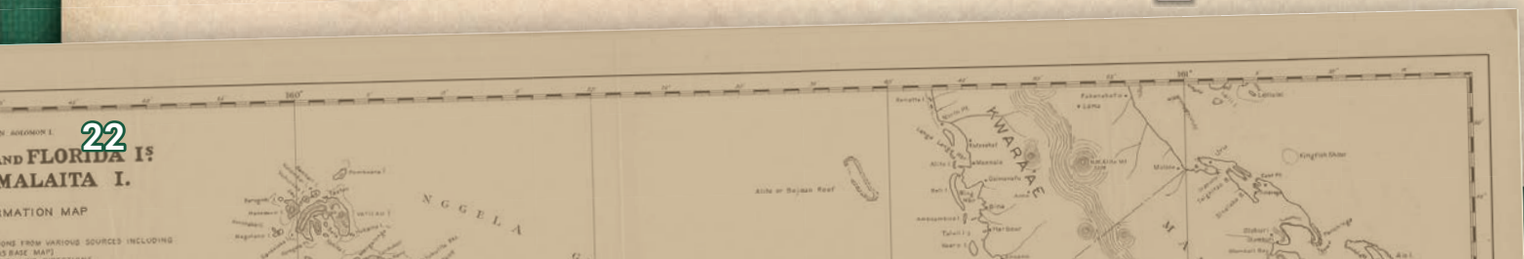


Бонус к защите (пехота) — Непроходимо для любой техники — Препятствие — Объект

Здания обеспечивают надёжную защиту и могут выступать целями в некоторых сценариях. Существует множество видов зданий разного размера, но все они подчиняются общим правилам.

ЗДАНИЯ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Большинство **зданий** полностью блокирует **ЛВ**. При определении **ЛВ** обращайте внимание на изображение, а не на жетон целиком **А**. Красный контур также блокирует **ЛВ** от и до отрядов внутри **Б** (см. следующую страницу ↗).





Отряд в **здании** получает бонус к **показателю защиты**, когда он **атакован** или становится целью **наступления**, если атакующий или наступающий не находится в том же здании.

ПРОЁМЫ

Проём — это часть внешней стены, у которой нет красного контура и на которой изображены **синие** или **серые стрелки**. Войти в **здание** можно только через проёмы со **стрелками синего цвета (двери)**. Движение через полуклетку не считается потраченной клеткой движения.



ДВЕРИ

Двери (синие стрелки) не мешают **движению** и позволяют **атаковать** через них.



ОКНА

Окна (серые стрелки) также позволяют проводить **атаки**, но имеют свойство **труднопроходимой области**, что затрудняет **движение**. Они также ограничивают **КО**.

ЗДАНИЯ И АТАКИ

Чтобы **атаковать из здания** отряд должен находиться на клетке, смежной с **проёмом**, через который будет проходить **атака**. **ЛВ** атакующего при этом будет ограничена красными контурами стен. **Чтобы атаковать отряд, находящийся внутри здания**, цель должна находиться на клетке, смежной с проёмом.

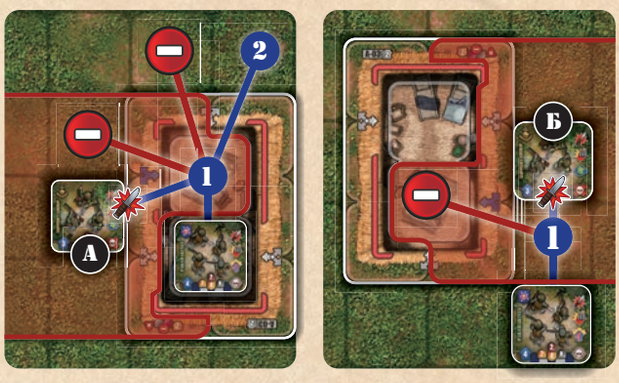


*Отряд, находящийся вне здания и смежный с **проёмом**, может также атаковать отряды внутри здания, не смежные с **проёмом**, если красный контур или внутренние стены не блокируют **ЛВ** (А). Такой отряд также может становиться целью атак отрядов, находящихся в здании, до которых у него есть **ЛВ** (А).*

В обоих случаях цель в здании получает бонус к защите от здания.

ЗДАНИЯ И ДВИЖЕНИЕ

- При входе в **здание** движение через полуклетку **основной сетки** не считается потраченной клеткой движения.
- **КО** отряда ограничивается **стенами** и **окнами здания**.



*Контролируемая область отряда на клетке, смежной с **синей стрелкой**, указывающей внутрь или из здания (отряды А и Б), продолжается на клетки, на которые указывают эти стрелки, а значит, она может мешать выходу из здания (А) и входу в него (Б).*



*Только **отряды пехоты** размером **не более одной клетки** могут перемещаться и останавливаться между двумя смежными зданиями.*



Когда два здания соприкасаются углами, техника также может перемещаться или останавливаться между ними.

6 – ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особые способности — это то, что отличает отряды друг от друга. Есть несколько категорий особых способностей:

- **6.1 — СМЕНА СОСТОЯНИЯ (стр.24)**
- **6.2 — АТАКИ (стр.24-27)**
- **6.3 — НАСТУПЛЕНИЕ (стр.28-30)**
- **6.4 — ЗАЩИТА (стр.30)**
- **6.5 — КОМАНДОВАНИЕ (стр.30)**
- **6.6 — ДВИЖЕНИЕ (стр.31)**
- **6.7 — ДРУГОЕ (стр.31)**

6.1 — СМЕНА СОСТОЯНИЯ

Чтобы **«активировать»** или **«деактивировать»** эти **особые способности**, требуется перевернуть жетон отряда в начале или конце **движения**.

АКТИВНАЯ СТОРОНА / НЕАКТИВНАЯ СТОРОНА

Вы можете сменить состояние во время нулевого движения, даже если **показатель движения** отряда равен **0** или **X**.

- Отряд может по желанию сменить состояние только один раз за **движение**, в его начале или в конце.
- Отряд с такой **особой способностью** можно выставить на поле любой из сторон вверх.
- Отряду доступны только **особые способности** на **видимой стороне** жетона. Способности на обратной стороне жетона не могут быть использованы.
- У некоторых отрядов эта способность есть только на одной из сторон жетона, что означает, что способность можно применить лишь один раз (например, ДОТ).

ДОЗОР

Когда активен, ваш отряд получает **особую способность Огонь по возможности**.

ЗАСАДА

Когда отряд скрыт (**активной стороной вверх**), **он следует следующим правилам:**

- **Скрытый отряд** не может становиться целью **атак**.
- **Скрытый отряд** игнорирует **жетоны взрыва** или **огнемёта**.
- **Скрытый отряд** не блокирует **линию видимости**.
- **Скрытый отряд**, который участвует в **наступлении**, переворачивается **неактивной стороной** вверх перед тем, как начинается **наступление**.
- **Скрытый отряд** может использовать **показатели атаки** (для совершения **атаки**) или любую **особую способность**, указанную на его **активной стороне**, без переворота жетона. Совершение любого другого действия **атаки** или применение **особой способности** с **неактивной стороны** заставляет жетон перевернуться неактивной стороной вверх в качестве **вынужденного движения**.
- Когда отряд **скрыт**, никто, кроме его владельца, не может смотреть на его **обратную сторону**.
- Для **скрытых отрядов** с **ограниченной огневой зоной** (**см. *ОГРАНИЧЕННАЯ ОГНЕВАЯ ЗОНА* на стр. 13**) при раскрытии можно выбрать направление, которое не зависит от направления, в котором смотрел отряд, пока был скрыт.

Чтобы обнаружить скрытый отряд, вам нужна полная ЛВ до него. Если отряд находится на **элементе местности**, требуется полная **ЛВ** и нужно быть в пределах 2 клеток от отряда. Обнаружив отряд, переверните его жетон **неактивной стороной** вверх. Это считается **вынужденным движением**.

ВАЖНО: условия раскрытия скрытого отряда проверяются для каждой клетки, на которую перемещается этот отряд, а также в конце каждого **движения** отряда противника.

- **Скрытый отряд** можно обнаружить или перевернуть лишь **один раз** за **действие движения**.
- **Скрытый отряд**, который был обнаружен во время своего **движения**, продолжает использовать **показатель движения** с **активной стороны** жетона до конца текущей **активации**.
- Два **скрытых отряда** могут обнаружить друг друга.

ТРЕНОГА

Когда **активна**, характеристики отряда меняются. Это представляет собой развёртывание пулемёта или миномёта.

6.2 — ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ АТАКИ

ЗАПАС ПАТРОНОВ

Этот отряд даёт +1 к **атакам** всех дружественных **отрядов пехоты** в своей **КО**. Этот бонус не распространяется на **альтернативные атаки**. Сам отряд не получает этот бонус.

ПВО

Эта способность подробно описана на **стр.19**.

АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ

Если у вас есть хотя бы один артиллерийский наблюдатель с **полной** ЛВ до промежуточной точки, выбранной целью применения **Стрельбы с закрытой позиции**, снизьте **разброс** на **1**.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Отряды с этой **способностью** могут уничтожать **объекты**. Если объект или отряд внутри объекта становится целью **атаки** отряда или снаряжения с такой **способностью**, объект может получить **очки уничтожения**. Если **атака** нацелена на отряд в здании, а не на само здание, то сначала полностью разыгрывается атака по отряду, а затем определяется, получает ли здание **очки уничтожения** (в этом случае 3 очка). Бросьте столько кубиков, сколько указано на значке.

За каждый кубик, на котором выпало 4 или выше, вы можете:

выложить на объект **жетон уничтожения** стороной с **1 очком** вверх;

или перевернуть уже лежащий на объекте жетон стороной с **2 очками** вверх.

Если число очков уничтожения достигло значения на объекте (в этом случае 3), объект **уничтожается**. Если объект был **обломками** техники, уберите его с поля. В ином случае переверните жетон **элемента местности**.

Когда **уничтожается** здание, переверните его жетон стороной с развалинами вверх. **Каждый отряд пехоты внутри получает 1 маркер подавления**. Затем игрок, обладающий инициативой, заново размещает свои отряды на развалинах, а потом то же делает противник. **Вся техника на этом объекте уничтожается**, а её **обломки** помещаются на развалины.

ДВОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ

Во время **атаки** бросьте **два** кубика и используйте наилучший результат из двух.

ОГОНЬ В ДВИЖЕНИИ

Отряд может **атаковать** во время выполнения **движения**. **Огонь в движении** срабатывает либо до перемещения с клетки, либо после перемещения на клетку. Штраф, указанный на значке, вычитается из **показателя атаки** отряда (а не из итогового результата броска).

ОГНЕМЁТ — *Альтернативная атака*

Отряд с этим значком вооружён огнемётом, который использует отдельный **жетон** для атак. При использовании **огнемёта** отряд также получает **особую способность Огонь в движении** (-1) и задействует **показатели атаки** с **жетона огнемёта**.

Атакуя огнемётом, поместите более узкий конец **жетона** в центр жетона отряда или же на красную точку на жетоне отряда (если есть). Направьте жетон в выбранную сторону, учитывая эффект ограниченной огневой зоны (если есть).

Любой другой отряд, который хотя бы частично перекрывается **жетоном огнемёта**, получает урон от пламени.

На **жетон огнемёта** влияют **препятствия**. Огонь от огнемёта также блокируется, как только проходит через центр клетки, занимаемой техникой.



Все отряды в зоне атаки, включая технику, получают **маркер подавления**, а затем по ним по отдельности проводятся атаки.

ВАЖНО: пехота с огнемётом убирается из игры, если проигрывает во время **наступления**, но переворачивается, если **уничтожается атакой**.

- ### ОГНЕМЁТ И ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

  Если атакующий отряд находится на клетке **оборонительного сооружения** или на клетке, смежной ним, он может использовать **способность «Огнемёт»**, чтобы атаковать отряды внутри этого **оборонительного сооружения**.

  При этом цели, находящиеся под **жетоном огнемёта**, не получают **бонус к защите** от **оборонительного сооружения**. **Жетон огнемёта** при этом не оказывает эффекта на клетки за пределами этого **оборонительного сооружения**.

- ### ОГНЕМЁТ И ЗДАНИЯ

  Чтобы провести атаку огнемётом внутрь здания, состоящего из 1 комнаты, отряд должен находиться на одной из клеток, смежных с **проёмом**, или **прямо в здании**. Все отряды в здании получают **попадание** от такой атаки и не получают **бонус к защите** от здания.

- ### ОГНЕМЁТ И ЛИНИИ

  На **жетон огнемёта** влияют **эффекты местности**, связанные с **линиями**, если атакующий с огнемётом не находится на клетке, смежной с **линией**. Например, если **жетон огнемёта** пересекает **контур**, то под атаку попадёт только отряд на клетке сразу за ним.

ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Если ваша **атака** провалилась (не было **попадания**, не был наложен **маркер подавления** или маркер **повреждения**), вы можете поместить **маркер подавления** на свою цель.

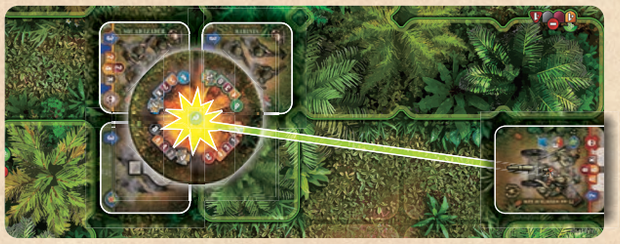
ВАЖНО: эту **особую способность** нельзя применять одновременно со **способностью Пулемётчик**.

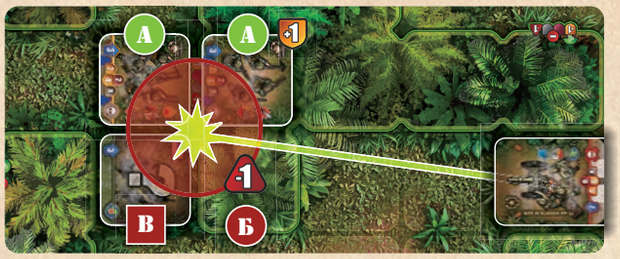
ГАУБИЦА — *Альтернативная атака*

При использовании этой **особой способности** вы должны выбрать целью **промежуточную точку** между клетками. При этом у такой атаки нет ни предела дальности, ни связанных с этим штрафов. У атакующего должна быть **полная** ЛВ или **частичная** ЛВ до целевой **промежуточной точки**.

Возьмите **жетон взрыва** и поместите его на **промежуточную точку**. Используйте **показатели атаки** на нём, соответствующие **букве** на значке **особой способности**. **Вопросительный знак** означает, что вместо этого используется **показатель атаки** с **жетона**, ставшего источником атаки (**см. *ГРАНАТЫ* на стр. 33**), или **карты действия**.

- **Жетон взрыва** нельзя помещать внутрь здания.
- А Отряды и объекты, которые попадают под **жетон взрыва** хотя бы частично, становятся целями атаки.
- Б Штрафы от **препятствий** -1 -2, которые нарушают ЛВ до целевой точки, учитываются, если они не на жёлтом фоне -1 -2.
- **Жетон взрыва** вне здания не влияет на отряды в здании.
- В **Скрытые** отряды игнорируют **жетон взрыва**.





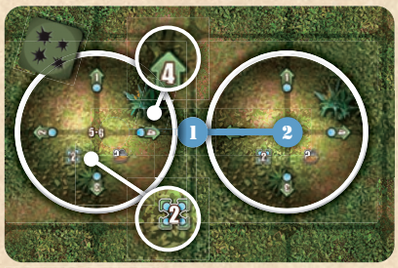
ВАЖНО: разыгрывайте атаку по каждой цели, задетой взрывом, по отдельности, используя **показатель атаки**, **соответствующий** символу на значке гаубицы атакующего.

СТРЕЛЬБА С ЗАКРЫТОЙ ПОЗИЦИИ — *Альтернативная атака*

При применении этой **способности** вы выбираете целью любую **промежуточную точку** между клетками где угодно на поле. У такой атаки нет ни предела дальности, ни связанных с этим штрафов. **Вам не требуется ЛВ до целевой точки**. Возьмите **жетон взрыва** и поместите его на выбранную **точку**. Используйте **показатели атаки** на нём, соответствующие **букве** на значке **особой способности**. **Вопросительный знак** означает, что вместо этого используется **показатель атаки** с жетона, ставшего источником **атаки**, или **карты действия**.

Стрельба с закрытой позиции может не попасть по выбранной **точке** из-за **разброса**. При определении **разброса** посмотрите на обратную сторону **жетона взрыва** и бросьте кубик.

- Если выпало **от 1 до 4**, атака смещается в направлении, обозначенном на жетоне, на значение, указанное на значке. **Разброс сокращается на один**, если **атакующий** отряд имеет **полную** ЛВ до целевой **промежуточной точки**.
- Если выпало **5 или 6**, атака попадает в целевую **точку**.



Маркеры подавления не влияют на разброс.

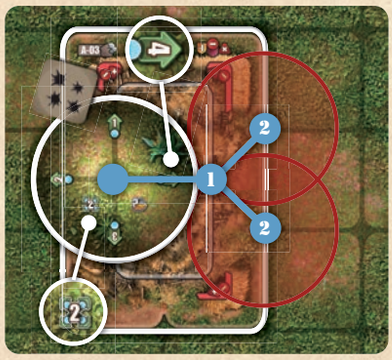
-1 -2 Проводя такую атаку не учитывайте штрафы за **препятствия**.

Отряд не может использовать стрельбу с закрытой позиции, находясь в здании.

ВАЖНО: разыгрывайте атаку по каждой цели по отдельности, используя **показатель атаки**, **соответствующий** символу на значке способности атакующего.

РАЗБРОС И КЛЕТКИ ВНЕ СЕТКИ

Атакующий решает, куда будет выложен **жетон**, если из-за разброса он сместится с **промежуточной точки** на **общую сетку поля** ↓.



ОГРАНИЧЕННАЯ ДАЛЬНОСТЬ

Отряд не может атаковать цель, расстояние до которой превышает указанное число **клеток** / **промежуточных точек** между клетками.

- Такой значок действует на **атаки** с **особыми способностями**, нацеленными на **клетки**.
- Такой значок действует на **атаки** с **особыми способностями**, нацеленными на **промежуточные точки** между клетками (например, с **жетонами** взрывов).

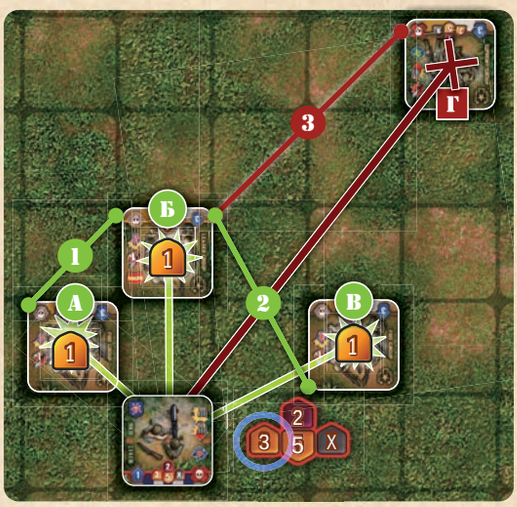
Красный треугольник за такими значками означает, что вы игнорируете **препятствия**, которые блокируют или нарушают ЛВ.

ПУЛЕМЁТЧИК

Во время **атаки** отряд с такой способностью может атаковать несколько противников. При этом все цели должны быть одного типа (**пехота**, **лёгкая техника**, **тяжёлая техника**) и находиться в пределах 2 клеток от хотя бы одной другой цели.

Атакующий отряд должен иметь полную или частичную **ЛВ** до каждой из целей. Распределите **показатель атаки** атакующего отряда (с учётом бонусов и штрафов) так, чтобы каждый выстрел получил бонус не менее **+1**. Вы должны объявить распределение бонусов по целям до бросков и лишь потом делать их по отдельности для каждой цели.

Каждый выстрел по отдельности получает штраф за каждое **препятствие**, которое пересекает.



В этом примере **БРАУНИНГ М1917** *атакует с использованием* ***способности Пулемётчик*** *. Он начинает с отряда* **А** *. Отряд* **Б** *находится в 1 клетке от* **А** *. Отряд* **В** *находится в 2 клетках от* **Б** *. Отряд* **Г** *находится более чем в 2 клетках от остальных целей. Так как при атаке отряд должен распределить свой показатель атаки* ***(3)*** *между всеми целями, каждая атака получает значение:* **А** *(1),* **Б** *(1),* **В** *(1).*

СОВЕТ: вы можете сочетать способности **Пулемётчик** и **Огонь на подавление**.

ОГОНЬ ПО ВОЗМОЖНОСТИ

Во время **фазы активации** (и только во время неё!) отряд, который ещё не активировался, может провести **атаку** по отряду противника после того, как этот отряд противника **атаковал**.

Такую **атаку** также можно провести во время **движения** отряда противника после каждого перемещения на 1 клетку (**см. раздел 8.2 на стр. 37**).

Если отряд с этой способностью атакует, он теряет свою **фишку приказа** (при наличии) и получает **маркер активации**.

Такая атака не прерывает **движение** цели даже при **попадании**, и цель сохраняет **показатель движения** с невредимой стороны жетона до конца своей **активации**.

СНАЙПЕР — *Альтернативная атака*

Снайпер может выбирать целью только **пехоту**.

Снайпер бросает кубик, применяет модификаторы **маркеров подавления** и **препятствий**, а затем сверяется с таблицей ниже:

- **1:** Нет эффекта.
- **2-3:** Цель получает **маркер подавления**.
- **4-5:** Цель получает одно **попадание**.
- **6+:** Цель получает одно **попадание** и **маркер подавления**, если не **уничтожается**.

Если на **жетоне подразделения персонажа** есть отдельная таблица для снайпера, используйте её. **Если значок снайпера есть только на скрытой стороне жетона, после атаки этот жетон не переворачивается на неактивную сторону.**

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ

Эта **особая способность** одна из **самых важных в игре**. Она позволяет временно **нейтрализовать** хорошо защищённого противника или подготовиться к **наступлению**, наложив штраф на цель. При такой **атаке** действуют стандартные правила атаки, однако **показатель атаки** отряда, а также любые бонусы к атаке удваиваются.

Если итоговый результат больше или равен **показателю защиты** цели с учётом **бонусов к защите**, она не получает **попадания**, но получает **маркер подавления**. Если при этом итоговый результат больше или равен удвоенному **показателю защиты** цели с учётом **бонусов к защите**, она получает два **маркера подавления** и так далее.

Ограничения на число **маркеров подавления**, которое может получить отряд, нет.

ШТРАФЫ, НАКЛАДЫВАЕМЫЕ МАРКЕРАМИ ПОДАВЛЕНИЯ:

Каждый маркер подавления даёт штраф **-2** ко **ВСЕМ** броскам кубиков отряда, кроме бросков **разброса** и **уничтожения**. Штраф вычитается из **итогового результата** броска, а не из **показателя атаки**.



Каждый **маркер подавления** также накладывает штраф **-2** на **показатель движения** отряда. Если при этом **показатель движения** опускается до 0 или ниже, отряд **обездвижен**. Отряд, который получает **маркер подавления** во время **движения**, завершает это **движение** без штрафа.

ВАЖНО: помните, что вражеские отряды игнорируют **контролируемую область** отрядов с маркерами подавления, а также что отряды с **маркерами подавления** не могут **захватывать** и **контролировать цель** или **тактический бонус** (см. правила сценариев).

6.3 — ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ НАСТУПЛЕНИЯ

НАСТУПЛЕНИЕ

Только отряды с **особой способностью наступления** могут вступать в ближний бой с **пехотой** или лёгкой техникой врага. В большинстве случаев техника такой способностью не обладает. Отряды, которые не имеют этой **способности**, могут защищаться от наступления, но будут бросать лишь **один** кубик. **X** в **показателе атаки** означает, что отряд не может выполнить наступление на цель с этим типом защиты, если у него нет подходящего снаряжения или **особой способности**.

ПРАВИЛА НАСТУПЛЕНИЯ

Во время **движения** отряд, у которого есть **особая способность наступления** (**атакующий**), может попытаться переместиться на клетку, занятую отрядом противника (**защищающимся**). Однако для этого у атакующего должен быть **показатель атаки**, **отличающийся от X**, того же цвета, что и показатель защиты цели. **Вне зависимости от успешности наступления это приводит к завершению движения отряда**.

- **Наступление** можно начать только с незанятой клетки или клетки, занятой дружественной техникой со **способностью Транспорт** (**см. стр. 31**). Эта клетка также должна быть смежной с защищающимся.
- У атакующего должно быть достаточно **движения**, чтобы переместиться **НА** клетку цели. **Наступление** — это особый тип **движения**, а потому активирует все правила, связанные с движением, включая **Огонь по возможности** и **Огонь в движении** (**см. *СТРУКТУРА ДВИЖЕНИЯ* на стр. 37**). Наступление происходит как бы непосредственно перед перемещением на клетку цели.
- **КО** врагов не мешают отряду выполнить **наступление** на клетку, занятую вражеским отрядом.

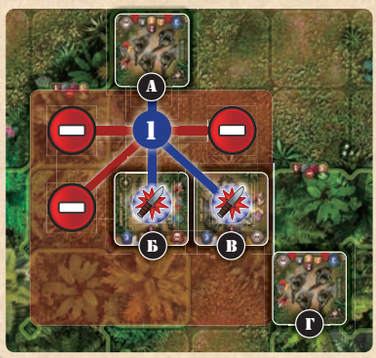
Поместите часть жетона атакующего поверх жетона защищающегося, чтобы обозначить активное **наступление**.



Так вы сможете запомнить, с какой клетки атакующий начал наступление. Пока **наступление** не будет полностью разыграно, считается, что атакующий находится на клетке, с которой начал наступление.



ШТРАФЫ, НАКЛАДЫВАЕМЫЕ МАРКЕРАМИ ПОДАВЛЕНИЯ:
Каждый маркер подавления даёт штраф **-2** ко **ВСЕМ** броскам кубиков отряда.



↑ *Отряд Б не даёт перемещаться внутри своей КО (красной области). Отряд А входит в КО отрядов Б и В, выполнив движение 1. Далее он может выполнить наступление на отряд Б при этом по сути перемещаясь внутри КО отряда В благодаря **наступлению**. Аналогично и при наступлении на отряд В. Отряд Г может дать отряду А **бонус поддержки**, чтобы помочь в **наступлении** против В*

БОНУС ПОДДЕРЖКИ

Отряды, принадлежащие к армии атакующего отряда, могут дать ему бонус к **наступлению**. Чтобы сделать это, они должны:

- Находиться в **КО защищающегося**.
- Иметь **особую способность Наступление**.
- Не быть **активированными**.
- Не иметь **маркеров подавления**.

Каждый отряд, оказывающий поддержку в **наступлении**, добавляет своё значение **наступления** к броску кубиков атакующего.

ВАЖНО: особая способность Наступление без указанного значения всё равно даёт бонус поддержки +1.

Когда **наступление** разыграно, поместите **маркер активации** на каждый отряд, оказывавший поддержку. Если у этих отрядов были **фишки приказов**, они сбрасываются. Вы объявляете о том, какие отряды оказывают поддержку, до бросков кубиков.

НАСТУПЛЕНИЕ И ОТРЯДЫ С ОГРАНИЧЕННОЙ ОГНЕВОЙ ЗОНОЙ

(**см. *ОГРАНИЧЕННАЯ ОГНЕВАЯ ЗОНА* на стр. 13**)

Если отряд с **огневой зоной** становится целью наступления с клетки вне его огневой зоны, он получает **маркер подавления** перед розыгрышем наступления.

- РОЗЫГРЫШ НАСТУПЛЕНИЯ

- **Атакующий бросает 2 кубика** и выбирает **наилучший** результат из двух, после чего добавляет **значение наступления** (указано белой цифрой на **значке способности**) и **показатель атаки** совпадающего типа с защитой цели (т. е. показатель для **пехоты**, **лёгкой техники** или **тяжёлой техники**). Атакующий также добавляет доступные ему зелёные бонусы (от карт **действий**, **усилений** и пр.) и вычитает штрафы.

ВАЖНО: если у отряда несколько **особых способностей наступления** (например, одна способность отряда и одна от усиления), вы должны выбрать способность с наибольшим значением.



- **Защищающийся бросает 1 кубик** (или **2**, если у него тоже есть **способность наступления**) и выбирает **наилучший** результат. После этого он добавляет **показатель атаки** соответствующего типа, **бонусы к защите** от **элемента местности**, на котором находится (если только оба участника наступления не находятся в одной комнате здания или на одном элементе местности), а также другие доступные ему бонусы: от **особых способностей** (в том числе **способности наступления**), **карт действий**, усилений и прочего, после чего вычитает штрафы.

Если наступление выполняется против тяжёлой техники и у неё нет **дополнительного оружия**, она автоматически проигрывает во время этого наступления и получает одно **попадание** (выложите **урон**).

ВАЖНО: защищающийся, **показатель атаки** которого против типа отряда **атакующего** равен **X** и у которого нет применимого снаряжения или **особой способности**, немедленно **уничтожается**.

Сторона, чей итоговый результат оказывается выше, побеждает!





Атакующий **А** *бросает два кубика, на них выпадает **6** и **2**. Он выбирает **6**, прибавляет **показатель атаки** против **пехоты** **(2)**, **+1** от бонуса поддержки за отряд* **В** *(на этот отряд выкладывается маркер активации) и **+1** за **альтернативный бонус с карты действия**. Итоговый результат равен **10**.*

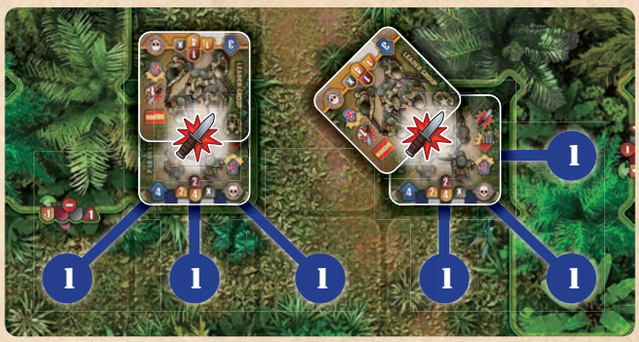
Защищающийся **Б** *бросает **2** кубика, так как у него тоже есть **способность наступления**, на них выпадает **5** и **1**. Он выбирает **5**, прибавляет **показатель атаки** против **пехоты** **(1)**, своё **значение наступления (1+)** и **бонус +1** от **элемента местности**. Итоговый результат равен **8**.*

Таким образом, атакующий **А** ***побеждает в наступлении.***

- ПОБЕДА АТАКУЮЩЕГО

КОГДА ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ — ОТРЯД ПЕХОТЫ

Защищавшийся отряд должен немедленно отступить на **одну из трёх** клеток в направлении от **атакующего**. Если **ни на одну из них** перемещение невозможно, **защищавшаяся** **пехота** немедленно **уничтожается**. Отступление — это **вынужденное движение**, а потому не считается **действием движения**.



Отступающий отряд может войти в **контролируемую область** врага, но если в результате отступления он должен переместиться внутри **контролируемой области** врага, он **уничтожается**.



← *Отступающий отряд не может переместиться на* **А** *так как* **ОТРЯД ВОЙСК ФУГУХЕЙ** *и* **ГРУППА ПОДДЕРЖКИ** *занимают эти клетки.*

Движение *на* **Б** *заставит отряд переместиться в пределах **КО** американского отряда* **Г**

*У отряда нет доступной для отступления клетки, поэтому он **уничтожается**.*

Если у **защищавшегося** отряда есть такой значок, он **уничтожается** и убирается из игры.

Если на текущей стороне **защищавшегося** отряда есть такой значок, он получает **попадание** и переворачивается.

После того как **защищавшийся** был уничтожен или отступил (**вынужденным движением**), **атакующий** обязан занять его клетку. Если на эту клетку невозможно переместиться, атакующий остаётся на клетке, с которой начинал наступление.

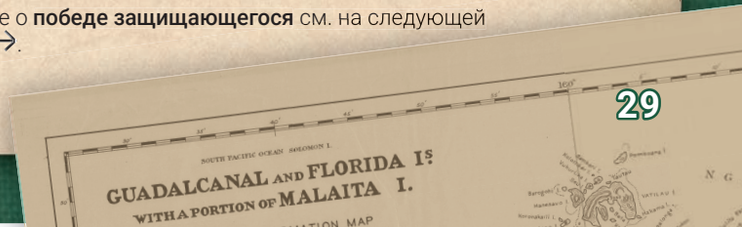
КОГДА ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ — ЛЁГКАЯ ТЕХНИКА

Если у **защищавшейся** **лёгкой техники** есть такой значок, она **уничтожается** и убирается из игры.

Если на текущей стороне **защищавшейся** **лёгкой техники** есть такой значок, она переворачивается, становится **обломками** и считается **элементом местности**.

Когда лёгкая техника проигрывает во время наступления, она никогда не отступает. Если **атакующий** был **отрядом пехоты**, он возвращается на клетку, с которой начинал **наступление** (это считается **вынужденным движением**).

Подробнее о **победе защищающегося** см. на следующей странице →.



- ПОБЕДА ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Атакующий получает **попадание** по тем же правилам, что описаны в блоке про победу атакующего. **Атаковавший отряд пехоты возвращается** на клетку, с которой начинал **наступление** (это считается **вынужденным движением**). **Защищавшийся** не перемещается.

ПРИ НИЧЬЕЙ

Если **атакующий** — **отряд пехоты** или же **защищающийся** — **техника**, **защищающийся** остаётся на своей клетке, а атакующий возвращается на клетку, с которой начинал наступление (это **вынужденное движение**). **Попадание** не получает никто.

Если **атакующий** — **техника**, а **защищающийся** при этом **отряд пехоты**, **атакующий** перемещается на клетку **защищающегося**, а тот выталкивается на смежную незанятую клетку на выбор владельца отряда. Это считается **вынужденным движением**.

ШТУРМ

Когда отряд с этой способностью начинает **наступление**, он может сначала **атаковать** цель. Если цель пережила атаку, **наступление** выполняется как обычно. Эта свободная **атака** не учитывает ограничения дальности. Если **атака** уничтожает цель, атаковавший отряд должен завершить своё **движение** на клетке цели.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Когда этот отряд побеждает в **наступлении**, он может (если у него осталось достаточное количество движения) провести второе **наступление** на отряд, который только что проиграл во время **наступления** и отступил.

6.4 — ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ЗАЩИТЫ

ПРИКРЫТЬ СОБОЙ

Этот отряд может получать **попадания** вместо отряда с **тяжёлым вооружением** (с красным контуром) в пределах **2** клеток, при условии что у него есть **ЛВ** (**частичная** или **полная**) до этого отряда. Эта **особая способность** не работает, если **тяжёлое вооружение** было **уничтожено** во время **наступления**.

6.5 — ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ КОМАНДОВАНИЯ

ГЕРОИЧЕСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

Этот отряд может выполнить спланированное **наступление**:

- Чтобы отдать **приказ о героическом наступлении**, поместите **фишку приказа** на отряд с этой **способностью**. Этот отряд должен выполнить **движение** (см. далее).
- Выберите до 3 **неактивированных отрядов пехоты**, у которых есть **способность Наступление** и которые находятся в пределах 3 клеток от отряда с **Героическим наступлением**. У этого отряда также должна быть **полная** или **частичная** **ЛВ** до каждого из выбранных отрядов.
- Все отряды (включая изначальный) выполняют **движение**, которое должно закончиться на клетке, смежной с противником, против которого будет выполняться **наступление**. Если отряд не может это сделать, он получает 2 **маркера подавления**.
- Разыграйте каждое **движение** и **наступление** по отдельности в любом порядке. Вы не можете получать бонус поддержки от других отрядов, которые активировались благодаря этой способности.
- На каждый отряд, участвовавший в **героическом наступлении**, поместите **маркер активации**, а также уберите их **нераскрытые фишки приказов**, если они были.

1 ИНИЦИАТИВА

В случае **активации** двух отрядов с одинаковыми **значениями на нумерованных фишках приказов**, тот отряд, у которого есть эта **особая способность**, будет действовать первым. **Если эта способность есть у обоих**, первым будет действовать отряд игрока, обладающего **инициативой**.

ПОСЫЛЬНЫЙ

Если отряду с этой способностью был назначен **особый** или **нумерованный приказ** в **фазу приказов**, он может в начале или в конце своего **движения** передать фишку этого приказа другому дружественному отряду в своей **КО**. Получивший фишку отряд немедленно **активируется**. Поместите **маркер активации** на отряд со **способностью «Посыльный»**.

УНТЕР-ОФИЦЕР

В рядах этого отряда есть **унтер-офицер**, или же он сам им является. Пока **унтер-офицер** на поле, у вас всегда есть минимум одна **фишка приказа**. Если на этот отряд назначена **фишка приказа** в **фазу приказов**, этот отряд может немедленно снять **1 маркер подавления** с другого отряда в пределах **3 клеток**, до которого у него есть полная **ЛВ**.

ПРИКАЗ(Ы)

Эта **особая способность** даёт столько дополнительных **нумерованных фишек приказов**, сколько **звёзд** изображено на значке. Если отряд с этой способностью **уничтожается**, в начале следующей **фазы приказов** уменьшите количество своих **нумерованных фишек приказов** на соответствующее число.



РАДИО

Пока этот отряд в игре, вы можете использовать любые **самолёты**, **усиления приказов** или **карты доктрин** со значком .

РАЗВЕДЧИК

После размещения армии в **зоне выставления** или вне поля отряды с этой **способностью** могут выполнить **движение** с показателем движения, указанном на этом значке. Это **движение** игнорирует эффекты **труднопроходимых областей** .

- Если у отряда также есть **особая способность Засада** , это движение можно выполнить, не раскрывая **неактивную сторону** противнику.
- Однако такой отряд не может закончить движение на клетке, смежной с **целью сценария** (основной, дополнительной или бонусной), или в одной зоне с **целью сценария** (например, в здании с ней).
- Этот отряд также не может **атаковать** или выполнять **наступление** во время такого **движения**.
- Техника со **способностями Транспорт** (тут Транспорт 2) и **Разведчик** (тут Разведчик 3) при таком движении может перевозить только отряды, у которых также есть **способность Разведчик**. При этом отряды на борту техники не могут использовать свою **способность Разведчик** .

6.6 — ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ ДВИЖЕНИЯ

АМФИБИЯ

Отряд с этой **особой способностью** может перемещаться на клетки воды . Если символ способности имеет также **красный значок** , то такой отряд перемещается только по воде и не может покидать её.

6.7 — ДРУГИЕ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

ОРУДИЕ

У этого отряда есть боевое **орудие**. Некоторые усиления и правила могут ссылаться на это свойство.

ТРАНСПОРТ

Эта техника может перевозить **отряды пехоты**. Используйте следующие правила для определения вместимости техники:

Отряды, у которых на видимой стороне жетона есть такой значок, а также **персонажи** считаются за **1**.

Все прочие отряды считаются за **2**.



Техника с **особой способностью Транспорт** не может перевозить отряды пехоты, чей жетон по размеру больше одной клетки (← например, **орудия**).

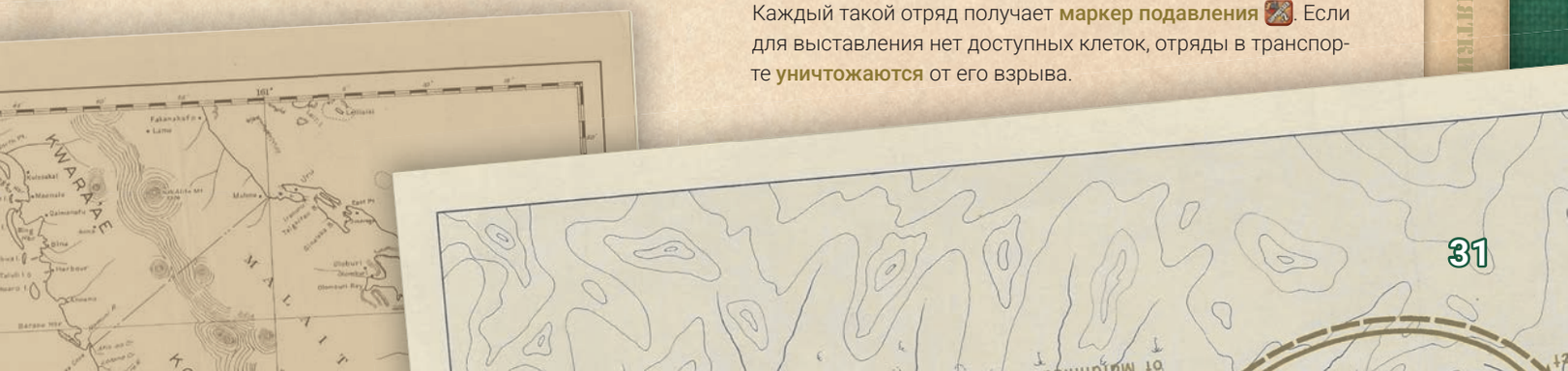
В начале или конце **движения** при **активации** или в **фазу снабжения** **отряд пехоты** может переместиться в технику со смежной клетки или выйти из техники на смежную клетку. При этом пехота не может выходить из техники в **КО** врага.

- Отряд на борту транспорта не подвержен эффектам **жетона взрыва**, а также не может быть целью **атак** или **наступления** .
- На отряд на борту транспорта можно назначить **фишку приказа**. Такой отряд может атаковать из транспорта или выйти из него. При атаке из транспорта **ЛВ** проводится от одной из клеток, занимаемой техникой.
- **Отряды пехоты** не блокируют **ЛВ** отрядов на борту транспорта.
- Отряды с **тяжёлым вооружением** (с красным контуром) не могут атаковать из транспорта, если у них нет **способности Огонь в движении** . Если способность есть, штраф не применяется.
- Отряды могут начинать **наступление** из техники со **способностью Транспорт** . Также и **атакующий**, и **защищающийся** могут отступать в транспорт после **поражения** во время **наступления** .
- У **пехоты** в транспорте нет **КО**.

УНИЧТОЖЕНИЕ ТРАНСПОРТА

Когда транспорт **уничтожается**, отряды на борту не получают **попаданий**, но должны быть выставлены на незанятые клетки, смежные с **обломками**. Это считается **вынужденным движением**. При этом они выставляются **неактивной стороной** вверх.
Отряды нельзя выставлять на клетку в **КО** врага. Владелец отрядов сам решает, куда их выставить.

Каждый такой отряд получает **маркер подавления** . Если для выставления нет доступных клеток, отряды в транспорте **уничтожаются** от его взрыва.



7 – УСИЛЕНИЯ

В игре есть 5 типов усилений: **подкрепление**, **снаряжение**, **черты**, **приказы** и **кастомизация**.

Снаряжение и **черты**, выложенные на **жетон подразделения**, дают усиление только тем отрядам, на которых есть **цветные полосы**, уникальные для этого **подразделения**. В их число входят отряды на самом **жетоне подразделения** и **усиления подкрепления** на этом **жетоне**. Отряды с **полосами других цветов** не могут использовать эти усиления.

Снаряжение или **черты**, выложенные на **жетон командования**, дают усиление всем отрядам вашей армии, если только **жетон командования** не является **жетоном тактики** (то есть **жетоном подразделения** со **стрелочкой**). В случае **жетона тактики** **усиление** будет действовать только на отряды на **жетоне тактики** и отряды в этой **роте**.

ВНЕШНИЙ ВИД ЖЕТОНОВ



7.1 – ЖЕТОНЫ ПОДКРЕПЛЕНИЯ



Жетоны подкрепления используются в сценариях, чтобы добавить ячейку **усиления** в армию в обход стандартных **правил состава армии** или чтобы смоделировать **усиление**, которое требует назначения **фишки приказа**.

7.2 – ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Среди таких **усилений** есть **пехота**, **пушки** или **техника**, которая добавляется к боевой группе на **жетоне подразделения**. Как и в случае **жетонов подразделений**, изображения на таких **усилениях** обозначают, какие жетоны вы можете выставлять на поле, когда это **усиление** присутствует в вашей армии. Если данное **усиление** даёт жетоны (**черты**, **снаряжение** и др.), их можно использовать только на отряды от этого **усиления**.

УСИЛЕНИЕ (ПОДКРЕПЛЕНИЕ):



7.3 – СНАРЯЖЕНИЕ

Усиления этого типа дают вашим боевым группам определённое снаряжение.

ПОМНИТЕ: лишь отряды, у которых есть цветные полосы, уникальные для **подразделения**, на которое **выложен** жетон усиления, могут использовать снаряжение. Отряды с полосами других цветов **не могут** использовать эти усиления.

ПОМНИТЕ: если снаряжение выложено на **жетон командования**, **все** отряды в вашей армии могут использовать его.

Если у вашей армии есть такое **усиление**, возьмите указанное число соответствующих жетонов снаряжения и поместите их на жетон усиления. Каждый жетон снаряжения можно использовать лишь один **раз**, чтобы применить это усиление. Как только жетоны этого снаряжения закончатся, это усиление больше нельзя будет использовать.

ВАЖНО: вы должны объявить, что используете снаряжение **до** действия или броска кубиков (вашего или противника). Если на снаряжении не указано, что это **альтернативная атака**, вы можете потратить до **3 одинаковых жетонов** на одно действие.

УСИЛЕНИЕ (СНАРЯЖЕНИЕ):





ПАТРОНЫ

Только для пехоты

Это усиление даёт вам **3 жетона патронов**. Каждый жетон даёт **+1** к **показателю атаки** во время **атаки** (обычной или **альтернативной**) по **пехоте** +2.



КАМУФЛЯЖ

Только для пехоты

Это усиление даёт вам **3 жетона камуфляжа**, которые дают +1 к **показателю защиты пехоты**. Это усиление не действует, если **попадание** по пехоте было от **жетона взрыва**.



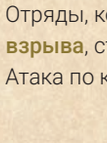
ГРАНАТЫ

Только для пехоты / Альтернативная атака

Это усиление даёт вам **3 жетона гранат**. Максимальная дальность гранаты — **2 промежуточные точки** между клетками.

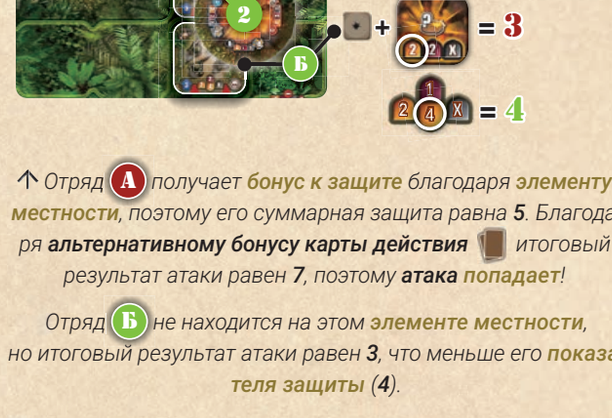


Отряд может бросить гранату через **элементы местности**, если при этом не превышается дальность. **Показатели атаки** гранат указаны на обратной стороне жетона.



Поместите **жетон взрыва** на выбранную **промежуточную точку** и разыграйте **альтернативную атаку**, используя **показатели атаки** с жетона гранаты. **При атаке гранатой никогда нет разброса.**

Отряды, которые хотя бы частично попадают под **жетон взрыва**, становятся целями атаки.
Атака по каждой цели разыгрывается отдельно.

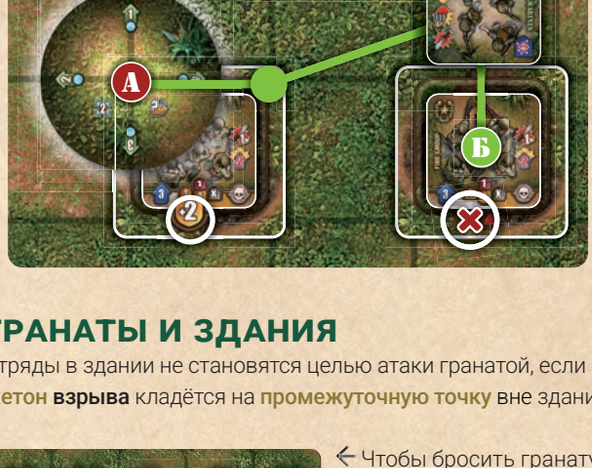


↑ *Отряд* **А** *получает* ***бонус к защите*** *благодаря* ***элементу местности****, поэтому его суммарная защита равна* ***5****. Благодаря* ***альтернативному бонусу карты действия*** *итоговый результат атаки равен* ***7****, поэтому* ***атака попадает****!*

Отряд **Б** *не находится на этом* ***элементе местности****, но итоговый результат атаки равен* ***3****, что меньше его* ***показателя защиты*** *(****4****).*

ГРАНАТЫ И ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

↗ Отряды, которые находятся внутри **оборонительного сооружения** и при этом под **жетоном взрыва**, инициированного извне, также становятся целью атаки, но получают **бонус к защите** от сооружения **А**. Если отряд находится на клетке, смежной с **оборонительным сооружением**, он может бросить гранату внутрь этого сооружения, прямо на его клетку (**а не промежуточную точку между клетками**) **Б**. При этом взрыв происходит внутри **оборонительного сооружения** и не влияет на клетки вне его. Отряды внутри сооружения при этом не получают **бонус к защите** ✕.

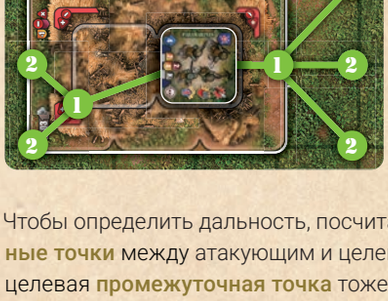


ГРАНАТЫ И ЗДАНИЯ

Отряды в здании не становятся целью атаки гранатой, если **жетон взрыва** кладётся на **промежуточную точку** вне здания.

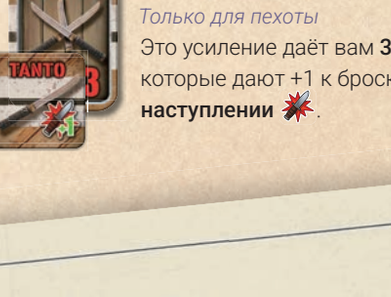


← Чтобы бросить гранату в **здание**, атакующий должен находиться на клетке, смежной с **проёмом** **А**. При этом здание не будет давать **бонус к защите**, **а все отряды внутри него станут целями атаки.**



← При броске гранаты из здания для определения дальности первой **промежуточной точкой** считается точка на полуклетке перед **проёмом**.

ГРАНАТЫ И КЛЕТКИ ВНЕ СЕТКИ



← Не учитывайте разницу в дальности между **промежуточными точками в общей сетке** и **точками вне сетки**.

Чтобы определить дальность, посчитайте все **промежуточные точки** между атакующим и целевой точкой. При этом целевая **промежуточная точка** тоже считается при определении дальности.

ТАНТО

Только для пехоты

Это усиление даёт вам **3 жетона танто,** которые дают +1 к броскам кубиков при **наступлении**.

7.4 — ЧЕРТЫ

Черты — это специализации элитных отрядов.

ВНИМАНИЕ: только отряды, у которых есть цветные полосы, уникальные для **подразделения**, на которое выложен **жетон усиления**, могут использовать черту. Отряды с полосами других цветов **не могут** использовать эти усиления.

Если на усилении упоминаются жетоны, возьмите указанное число соответствующих жетонов и поместите их на **жетон усиления**.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если **черта** выложена на **жетон командования**, эту черту получают **все** отряды вашей армии.

УСИЛЕНИЕ (ЧЕРТА):





МАСКИРОВКА

Только для пехоты

Это усиление даёт вам **2 жетона маскировки**.

- 

Во время **выставления** или в начале любой **фазы снабжения** (до движения своих отрядов) вы можете назначить **жетон маскировки** отряду пехоты.
- 

Замените этот отряд **жетоном маскировки**, а сам отряд поместите рядом с **жетоном подразделения** вместе с маленьким маркером с той же буквой, что и на **жетоне маскировки**.
- **Жетон маскировки** после этого считается жетоном пехоты с **особой способностью Засада**.
- Если **скрытый** таким образом **отряд** обнаружен (и перевёрнут **неактивной стороной** вверх), замените обратно **жетон маскировки** жетоном этого отряда. Вы сможете воспользоваться этим **жетоном маскировки** снова в следующую **фазу снабжения**.



ЭКСПЕРТ ПО ЗАЩИТЕ

Эта черта позволяет вытянуть и выложить вторую **карту доктрины** к **жетону тактики** в начале игры. Обе доктрины могут действовать одновременно, если это допустимо.



ГУН ХО

Эта черта даёт вам **3 жетона гун хо**. Каждый жетон можно использовать, чтобы получить +1 при **наступлении**, +1 при **атаке** или чтобы убрать дополнительный **маркер подавления** с одного из ваших отрядов в **фазу снабжения**.





ОТРЯД ИТИКИ

Эта черта даёт вам **3 жетона отряда Итики**. Во время **атаки** по одному из ваших отрядов вы можете потратить один из этих жетонов, чтобы получить +2 к **показателю защиты** вашего отряда. Вы должны объявить, что тратите жетон, до броска кубиков противника. Если ваш отряд не **уничтожен** в результате **атаки**, он получает **маркер подавления**.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «КУМА»

Эта черта позволяет вытянуть и выложить вторую **карту доктрины** к **жетону тактики** в начале игры. Обе доктрины могут действовать одновременно.



ВСЕГДА ВЕРЕН

Эта черта даёт вам **3 жетона «Всегда верен»**. Каждый жетон можно потратить, чтобы получить +1 к любому броску кубиков.



ВЕТЕРАН

Эта черта даёт вам **3 жетона ветеранов**. Каждый жетон позволяет один раз перебросить бросок кубиков (свой или противника). Вы можете использовать жетон даже на кубики, которые только что перебросили. **Вы обязаны использовать результат последнего переброса.**

7.5 — УСИЛЕНИЯ ПРИКАЗОВ

Стратегия и планирование командного штаба в игре представлены **усилениями приказов**, которые дают бонусы для всей вашей армии.

Эти усиления имеют **полосы**, которые позволяют выкладывать их только на **жетоны командования** (жетоны со значками лавра).

УСИЛЕНИЕ ПРИКАЗОВ:





САМОЛЁТ

Это усиление позволяет вам нанять **1 самолёт** (**см. *ПРАВИЛА АВИАЦИИ* на стр. 18**).Чтобы активировать самолёт, у вас на поле должен быть отряд с **особой способностью Радио** .



АРТИЛЛЕРИЯ

Это усиление даёт вам **3 жетона артиллерийской поддержки**. Чтобы использовать такой жетон, у вас в игре должен быть отряд со **способностью Радио** . Вы должны назначить **нумерованный** или **особый приказ** на это **усиление**, если хотите использовать жетон. **Активировав** это усиление, поместите **жетон взрыва** на любую **промежуточную точку** на поле. **Разброс** этой атаки составляет **3** **промежуточные точки**.





ПЛАН БОЯ

Это усиление даёт вам **1** **особую фишку приказа** на всю игру.
У вас может быть не более **2** **особых фишек приказов**.



БЛЕФ

Это усиление даёт вам **1 дополнительную** **фальшивую фишку приказа**. У вас может быть не более **2** **фальшивых фишек приказов**.



МАСКИРОВКА

См. **Маскировка** на **стр. 34.**



ДОТ

Это усиление даёт вам 1 или 2 дота.



ПОМНИТЕ: дот может поворачиваться на месте, выполняя нулевое **движение** ***(см. ПОКАЗАТЕЛЬ ДВИЖЕНИЯ X на стр. 9)***.



ПЛАНИРОВАНИЕ

Это усиление даёт вам **1 дополнительную нумерованную фишку приказа**.

ВНИМАНИЕ: у вас не может быть **более 10 нумерованных фишек приказов**.



РАДИО

Это усиление даёт вам **1 дополнительный отряд с радио**.

7.6 — КАСТОМИЗАЦИИ

Кастомизации — это **усиления**, которые могут использоваться только **персонажами**. **Персонаж** — это основной жетон на **жетоне подразделения** (это не может быть жетон от усиления). Это может быть отряд, занимающий **ведущую роль**, или же **офицер** (выделен **жёлтым контуром**). Если **усиление** этого типа даёт жетоны (например, гранаты), число использований **усиления** ограничивается числом жетонов. **Кастомизации**, дающие жетоны, могут применяться к любому отряду армии, если усиление выложено на **жетон командования**.

ВНИМАНИЕ: **техника** никогда не получает бонусы от усилений с типом **кастомизация**.

УСИЛЕНИЕ (КАСТОМИЗАЦИЯ):





ИНИЦИАТИВА

Только для персонажей.
Это усиление даёт **особую способность Инициатива** .



КАТАНА

Только для персонажей.
Это усиление даёт +2 к броску кубиков при **наступлении** .



ЩИТ

Только для персонажей.
Это усиление даёт **1 жетон щита**. Вы можете сбросить его, чтобы отменить **урон** или **попадание**, только что полученное отрядом. Если отряд должен был получить **двойное** **попадание**, **1 жетон щита** отменит только одно **попадание** из двух.



ДОЗОР

Только для персонажей / Альтернативная атака
Это усиление даёт **способность Огонь по возможности** .



ДРОБОВИК И ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЁТ ТИП 100

Только для персонажей / Альтернативная атака
Эти усиления дают **альтернативные атаки**.

8 – ПАМЯТКИ

8.1 – СТРУКТУРА РАУНДА

1 – ФАЗА ПРИКАЗОВ

ЭТАП 1 **Разыграйте все эффекты начала** фазы приказов **в следующем порядке:**

- Особые способности (см. стр. 24).
- Карты действий и доктрин (см. стр. 16-17).
- Усиления (см. стр. 32).
- Особые эффекты сценария.

ЭТАП 2 **Определите число** фишек приказов, **которое доступно вам на раунд**:

На каждый раунд вам доступно столько нумерованных фишек приказов, сколько суммарно звёзд приказов дают ваши офицеры, а также личные приказы, усиления приказов и особые способности жетонов подразделений. Начиная с фишки приказа с номером 1, возьмите столько нумерованных фишек приказов (соблюдая порядок нумерации), сколько доступно вам на раунд.

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ: если у вас нет фишек приказов (кроме фальшивых), которые вы могли бы назначить, вы немедленно проигрываете!

ЭТАП 3 **Помещайте** фишки приказов **так, чтобы числа на них были видны вам и не видны противнику.**

На один отряд можно назначить только одну фишку приказа! Сначала игрок, который обладает инициативой в этом раунде, назначает все свои фишки приказов на любые отряды своей армии, затем то же делает второй игрок. Игроки могут решить назначать фишки приказов одновременно.

ЭТАП 4 **Разыграйте все эффекты конца** фазы приказов **в следующем порядке:**

- Особые способности (см. стр. 24).
- Карты действий и доктрин (см. стр. 16-17).
- Усиления (см. стр. 32).
- Особые эффекты сценария.

2 – ФАЗА АКТИВАЦИИ

Отряды с нумерованными **и** особыми фишками приказов **могут** двигаться **или** атаковать.

3 – ФАЗА СНАБЖЕНИЯ

ЭТАП 1 **Разыграйте все эффекты начала** фазы снабжения **в следующем порядке:**

- Особые способности (см. стр. 24).
- Карты действий и доктрин (см. стр. 16-17).
- Усиления (см. стр. 32).
- Особые эффекты сценария.

ЭТАП 2 **Каждый игрок снимает все** фальшивые фишки приказов **со своих отрядов.**

ЭТАП 3 **Игрок, обладающий** инициативой, **должен выполнить следующие действия в указанном порядке:**

- Выполнить движение любыми из своих отрядов, у которых нет фишек приказов (помимо фальшивых) или маркеров активации.
- Сбросить один (и только один) маркер подавления с каждого из своих отрядов.

ЭТАП 4 **Другой игрок также выполняет шаги ЭТАПА 3.**

ЭТАП 5 **Разыграйте все эффекты конца** фазы снабжения **в следующем порядке:**

- Особые способности (см. стр. 24).
- Карты действий и доктрин (см. стр. 16-17).
- Усиления (см. стр. 32).
- Особые эффекты сценария.

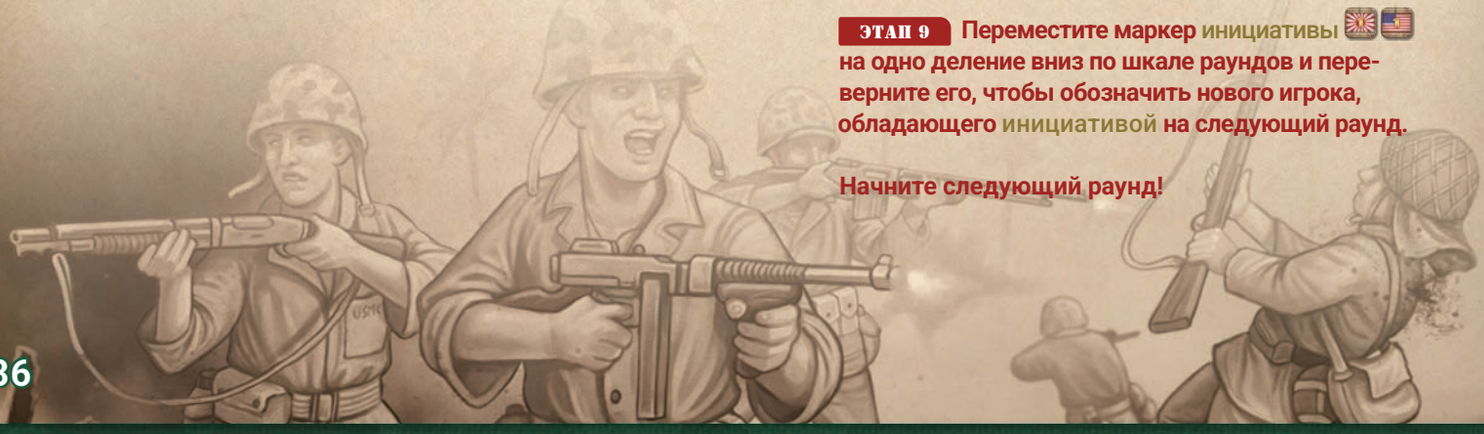
ЭТАП 6 **Снимите все** особые **и** нумерованные фишки приказов **с отрядов на поле.**

ЭТАП 7 **Сбросьте столько** карт действий **с руки, сколько пожелаете, а затем доберите карты до максимума карт на руке, обозначенного в сценарии.**

ЭТАП 8 **Переверните обратно любые карты доктрин, которые были использованы в этом раунде.**

ЭТАП 9 **Переместите маркер** инициативы **на одно деление вниз по шкале раундов и переверните его, чтобы обозначить нового игрока, обладающего** инициативой **на следующий раунд.**

Начните следующий раунд!



8.2 — ВАЖНЫЕ ПОНЯТИЯ

СТРУКТУРА ДВИЖЕНИЯ (СТР. 9)

ШАГ 1 **Объявите действие движения.**

- Возможность применить **Огонь в движении**.
- Возможность применить **Огонь по возможности** (при огне в движении).

ШАГ 2 **Выполните движение 1 или измените состояние отряда (нулевое движение).**

- Проверьте, должен ли **скрытый** движущийся отряд быть раскрыт и перевёрнут.
- Возможность применить **Огонь в движении**.
- Возможность применить **Огонь по возможности**.
- Повторяйте эти шаги до тех пор, пока не закончите **действие движения**.

ШАГ 3 **Завершение действия движения.**

- Разыграйте **наступление** (если выполняете его).
- Проверьте, должны ли **скрытые** отряды быть раскрыты и перевёрнуты.

АТАКА (СТР.12)

ШАГ 1 **Объявите тип атаки (обычная или на подавление) и цель.**

ШАГ 2 **Рассчитайте итоговое значение атаки.**

- **Показатель атаки** отряда.
- Штраф за **Огонь в движении** (если отряд атакует, используя эту **способность**).
- Прочие бонусы (снаряжение, карты действий и др.).
- Удвойте **показатель атаки** (при использовании **Огня на подавление**).
- Распределите **показатель атаки** между целями (при использовании **способности Пулемётчик**).

ШАГ 3 **Бросьте 1 кубик (2 при наличии особой способности Двойной выстрел).**

ШАГ 4 **Выберите лучшее значение на брошенных кубиках.**

ШАГ 5 **Вычтите штрафы из итогового результата броска (за маркеры подавления, дальность, препятствия, карты действий).**

ШАГ 6 **Нанесите попадания или урон, а также наложите маркеры.**

ШТРАФЫ, НАКЛАДЫВАЕМЫЕ МАРКЕРАМИ ПОДАВЛЕНИЯ (СТР. 15):

Каждый **маркер подавления** накладывает **штраф -2** на все броски кубиков отряда, КРОМЕ бросков на **уничтожение** (стр. 24) и **разброс** (стр. 27).

Этот штраф применяется к итоговому результату атаки, а не к **показателю атаки** отряда.

Каждый **маркер подавления** также накладывает **штраф -2** на **показатель движения** отряда. Если при этом **показатель движения** опускается до **0** или ниже, отряд **обездвижен**.

- Вражеские отряды игнорируют **контролируемую область** подавленных отрядов. Отряды с **маркерами подавления** не могут **захватывать** и **контролировать цели сценария** или **тактические бонусы** (см. книгу сценариев).
- Отряд, который получает **маркер подавления** во время **движения**, завершает это **движение** без штрафа.

Отряд получает один или несколько маркеров подавления, когда:

- (Пехота) Техника заканчивает **движение** на клетке отряда.
- (Пехота) **Техника/здание**, в котором находился отряд, **уничтожается**.
- Отряд становится целью **Огня на подавление**.
- Отряд не получает **попадание** от **Предупредительного выстрела**.
- На отряд накладывается **жетон** огнемёта.
- Эффект **карты действия** или **доктрины** накладывает маркер подавления.

АТАКА НА ВЫСОКОЙ ДАЛЬНОСТИ (СТР.13)

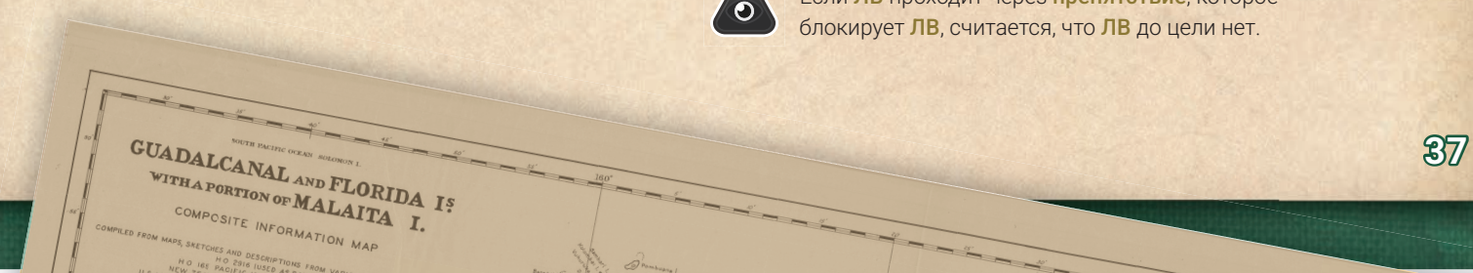
Любая атака более чем на 7 клеток считается атакой на высокой дальности и получает штраф -2 к итоговому результату броска.

ЛИНИИ ВИДИМОСТИ (СТР.21)

Полной считается **ЛВ**, которая не пересекает никаких **препятствий**.

Частичная **ЛВ** проходит через одно или несколько **препятствий**, которые не блокируют **ЛВ**, но дают укрытие (например, **джунгли**).

Если **ЛВ** проходит через **препятствие**, которое блокирует **ЛВ**, считается, что **ЛВ** до цели нет.



8.3 — КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

> Активированный отряд
Отряд, который уже действовал в этом раунде. Обозначается раскрытой **нумерованной** или **особой фишкой приказа** либо **маркером активации**.

> Активная сторона
Когда отряд может **менять состояние**, **активная сторона** жетона отряда означает, что он находится в определённом состоянии.

> Альтернативная атака
Атака, которую даёт **особая способность** или **усиление** и которая не усиливается **особыми способностями** отряда.

> Атака
Действие, выполняемое отрядом, чтобы атаковать другой отряд. Доступно только в **фазу активации**.

> Бонус к защите
Бонус, который увеличивает **показатель защиты** отряда.

> Вынужденное движение
Движение, спровоцированное определёнными обстоятельствами. Если такое движение невозможно, отряд, подвергнувшийся ему, **уничтожается**. **Такое движение не активирует способность «Огонь по возможности».**

> Движение
Действие, выполняемое отрядом, чтобы двигаться в **фазу активации** или **снабжения**.

> Дополнительное оружие
Вспомогательное оружие **тяжёлой техники**. Обозначается жёлтым контуром.

> Жетон взрыва / огнемёта
Картонный жетон, который обозначает пламя огнемёта или радиус взрыва. Каждый отряд, который хотя бы частично оказывается под **жетоном**, становится целью соответствующей атаки.

> Жетон командования
Особый тип **жетона подразделения**, который представляет собой **старшего офицера**. Обозначается значками **лавра** рядом с названием жетона.

> Жетон подразделения
Жетон, содержащий **персонажа** и/или подразделение, состоящее из нескольких отрядов. Цена жетона указывается в **очках войск**.

> Жетон тактики
Особый тип **жетона подразделения**, который может соединяться с одним или несколькими **взводами**, чтобы формировать **роты**. Такие жетоны могут давать **карты доктрин**.

> Инициатива
Игрок, обладающий **инициативой**, ходит первым. Инициатива также используется для определения порядка применения эффектов и розыгрыша действий.

> Контролируемая область (КО)
Клетки, **смежные** с отрядом и **проходимые** для него, до которых у отряда есть **полная** или **частичная** **линия видимости**.
Техника игнорирует **КО** других отрядов, а **КО** техники игнорируется другими отрядами во время их **движения**.

> Линия видимости (ЛВ)
Линия видимости проводится для определения видимости до цели (**отряда** или **элемента местности**). **ЛВ** может быть:

- **Полной**: цель видима.
- **Частичной**: цель видима, но атака получает штраф.
- **Отсутствовать**: цель не видима.

> Маркер активации
Используется для обозначения того, что отряд **активировался**, не получая при этом **фишку приказа**.

> Маркер подавления
Маркер, который обозначает стресс или затруднительное положение, в котором оказался отряд. Каждый маркер накладывает **штраф -2** к броскам кубиков отряда и его **показателю движения**. Эффекты этих маркеров **суммируются**.

> Неактивированный отряд
Отряд, который ещё не действовал. Обозначается нераскрытой **нумерованной** или **особой фишкой приказа** или отсутствием **маркера активации**.

> Неактивная сторона
Когда отряд может **менять состояние**, **неактивная сторона** жетона отряда означает, что он находится в обычном состоянии.

> Невредимая сторона
Сторона жетона, которая показывает, что отряд **не** получал **попадания**.



> Нумерованные фишки приказов
Фишки приказов с числом, которые позволяют **активировать** отряды в порядке возрастания.

> Обломки (уничтоженная сторона)
Сторона жетона лёгкой или **тяжёлой техники**, показывающая, что техника **уничтожена**.

> Особая фишка приказа
Фишка приказа со значком медали вместо числа, которая позволяет активировать отряд вне стандартного порядка активации **нумерованных фишек приказов**.

> Основное оружие
Является главным оружием **тяжёлой техники**. Обозначается красным контуром.

> Офицер
Отряд с жёлтым контуром.

> Персонаж
Лидер или основной герой **жетона подразделения**.

> Повреждённая сторона
Сторона жетона, которая показывает, что отряд ранее получил **попадание**.

> Показатель атаки
Бонус к броску атаки отряда во время **атаки** или **наступления**.

> Показатель движения
Значение на голубой стрелке, указывающее число клеток, на которое отряд может переместиться во время **движения**.

> Показатель защиты
Чтобы нанести **попадание** или **урон** цели, итоговый результат **атаки** должен быть **равен** или **превышать** это значение.

> Попадание
Урон, получаемый отрядами (кроме **тяжёлой техники**). Когда отряд получает **попадание**, он либо переворачивается **повреждённой**/**уничтоженной** стороной вверх, либо **уничтожается** и убирается с поля.

> Препятствие
Эффект местности, который нарушает или блокирует **ЛВ**.

> Промежуточная точка
Точка, в которой **сходятся** углы клеток. Её можно выбрать целью, и такие точки могут использоваться при расчёте дальности некоторых **особых способностей**.

> Смена состояния
Некоторые **особые способности** позволяют перевернуть жетон отряда один раз за **движение** (в начале или в конце) — это и есть **смена состояния** (например из **неактивного** в **активное** состояние).

> Тяжёлое вооружение
Отряды пехоты с красным контуром имеют **тяжёлое вооружение**, такое как станковый пулемёт, огнемёт, миномёт и пр.

> Уничтоженный
Жетон **уничтоженного** **отряда** или **здания** переворачивается стороной с **обломками**/**развалинами** вверх, если такая у него есть, или убирается из игры.

> Урон
Урон может получать тяжёлая техника. Чтобы назначить **урон** и определить его эффект, необходимо бросить кубик.

> Фаза активации
Фаза игры, во время которой игроки активируют отряды с **фишками приказов**.

> Фаза приказов
Фаза игры, во время которой игроки назначают **фишки приказов** своим отрядам.

> Фаза снабжения
Фаза игры, во время которой отряды, не активировавшиеся в **фазу активации**, могут **двигаться** или выполнять другие разрешённые действия.

> Фальшивая фишка приказа
Пустая **фишка приказа**, которая не даёт **активировать** отряд, но позволяет **обмануть** противника.

> Элементы местности
Зоны, напечатанные на фрагментах игрового поля или жетонах местности. Ограничиваются контурами клеток на поле или размерами жетона местности и обладают определёнными **эффектами местности**.

> Эффекты местности
Особые эффекты, связанные с типом местности, и особые правила **элементов местности**.

> Ячейка
Часть **жетона подразделения**, куда могут выкладываться **усиления**.



ПАМЯТКА ПО ЗНАЧКАМ

ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ (СТР. 20-22)

БОНУСЫ К ЗАЩИТЕ (СТР. 20)
Даёт бонус к показателю защиты отрядам пехоты на клетках с таким значком.

КУПОЛ (СТР. 20)
Увеличивает соответствующий показатель защиты, если атака совершается самолётом. Не действует против альтернативных атак (бомб).

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ ОБЛАСТЬ (СТР. 20)
Когда отряд перемещается на такой элемент местности, он должен немедленно прекратить движение.

ОКОПЫ (СТР. 20)
Отряды пехоты в окопе не блокируют линию видимости отрядов пехоты, находящихся вне его.

ЛИНИИ (СТР. 20)
Линии влияют на атаки отрядов, не находящихся на смежных с ними клетках. Линии влияют на действия движения, пересекающие их.

КОНТУРЫ (СТР. 21)
Контур — это линия, разделяющая две зоны на разной высоте.

НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ (СТР. 21)
Никакие отряды не могут перемещаться на этот элемент местности.

НЕПРОХОДИМАЯ ДЛЯ... (СТР. 21)
Этот элемент местности непроходим для пехоты / лёгкой техники / тяжёлой техники.

ПРЕПЯТСТВИЯ (СТР. 21)
Этот элемент местности блокирует ЛВ или нарушает ЛВ, пересекающую его.

Штраф в жёлтом треугольнике применяется только к отрядам пехоты.

ОБЪЕКТЫ (СТР. 22)
Чтобы уничтожить объект, нужно нанести ему указанное на значке число очков уничтожения.

ВОДА (СТР. 22)
Отряды без особой способности Амфибия уничтожаются, когда перемещаются на этот элемент местности.

СМЕНА СОСТОЯНИЯ (СТР. 24)

ДОЗОР (СТР. 24)
Пока способность активна, отряд получает способность Огонь по возможности.

ЗАСАДА (СТР. 24)
Переверните жетон отряда, чтобы он стал скрытым.

ТРЕНОГА (СТР. 24)
Переверните жетон отряда, чтобы он подготовил/свернул оружие.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ АТАКИ (СТР.24-25)

ЗАПАС ПАТРОНОВ (СТР. 24)
Этот отряд даёт +1 к атакам всех дружественных отрядов пехоты в своей КО.

ПВО (СТР. 19/24)
Этот отряд может атаковать самолёты.

АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ (СТР. 25)
Разброс атак этого отряда снижается на 1.

УНИЧТОЖЕНИЕ (СТР. 25)
Бросьте столько кубиков, сколько указано на значке. Если выпало 4+, выложите жетон уничтожения.

ДВОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ (СТР. 25)
Во время атаки бросьте два кубика и используйте наилучший результат из двух.

ОГОНЬ В ДВИЖЕНИИ (СТР. 25)
Этот отряд может атаковать во время движения.

ОГНЕМЁТ (СТР. 25)
Этот отряд может использовать жетон огнемёта.

ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ (СТР. 25)
После промаха выложите маркер подавления на цель атаки.

ГАУБИЦА (СТР. 26)
Этот отряд может использовать жетон взрыва. Для атаки отряду требуется ЛВ.

СТРЕЛЬБА С ЗАКРЫТОЙ ПОЗИЦИИ (СТР. 26)
Этот отряд может использовать жетон взрыва. Для атаки отряду не требуется ЛВ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ДАЛЬНОСТЬ (СТР. 26)
Отряд не может атаковать далее чем на указанное число клеток/точек.

Если за стрелкой изображён красный треугольник, отряд игнорирует препятствия, блокирующие или нарушающие ЛВ.

ПУЛЕМЁТЧИК (СТР. 27)
Этот отряд может распределять показатель атаки между несколькими целями.

ОГОНЬ ПО ВОЗМОЖНОСТИ (СТР. 27)
Этот отряд может атаковать вражеский отряд, который выполняет движение или атаку.

СНАЙПЕР (СТР. 27)
1 : нет эффекта. 2-3 : один
4-5 : одно попадание.
6 : одно попадание + один

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ (СТР. 27)
Этот отряд может удвоить показатель атаки, чтобы подавить цель.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ НАСТУПЛЕНИЯ (СТР. 28-30)

НАСТУПЛЕНИЕ (СТР. 28-30)
Отряд может выполнить наступление и бросает 2 кубика при атаке или защите во время наступления. Добавляйте наибольшее значение белого цвета (, , ...) и все зелёного (, , ...).

ШТУРМ (СТР. 30)
Выполняя наступление, этот отряд может провести атаку до начала наступления.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ (СТР. 30)
Этот отряд может выполнить второе наступление, если выиграл в первом.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ЗАЩИТЫ (СТР. 30)

ПРИКРЫТЬ СОБОЙ (СТР. 30)
Этот отряд может получать попадания вместо отряда с тяжёлым вооружением в пределах 2 клеток, при условии что у него есть ЛВ (частичная или полная).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ КОМАНДОВАНИЯ (СТР. 30)

ГЕРОИЧЕСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ (СТР. 30)
Активируйте этот отряд, чтобы активировать до 3 отрядов пехоты в пределах 3 клеток и начать наступление.

ИНИЦИАТИВА (СТР. 30)
Если у двух активированных отрядов одинаковое число на фишке приказа, отряд с этой способностью действует первым.

ПОСЫЛЬНЫЙ (СТР. 30)
При активации этот отряд может в начале или в конце своего движения передать свою нумерованную фишку приказа другому дружественному отряду в своей КО. Получивший фишку отряд может немедленно активироваться.

УНТЕР-ОФИЦЕР (СТР. 30)
Если на этот отряд назначена фишка приказа в фазу приказов, то он может немедленно снять один маркер подавления с другого отряда в пределах 3 клеток, до которого у него есть полная ЛВ. Пока унтер-офицер в игре, вы не можете потерять последнюю фишку приказа.

ПРИКАЗ(Ы) (СТР. 30)
Этот отряд дополнительно даёт одну или несколько нумерованных фишек приказов.

РАДИО (СТР. 31)
Пока этот отряд в игре, вы можете использовать любые самолёты, усиления приказов или карты доктрин с таким значком.

РАЗВЕДЧИК (СТР. 31)
Этот отряд получает свободное движение (игнорирующее труднопроходимые области) в начале игры.

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ ДВИЖЕНИЯ (СТР. 31)

АМФИБИЯ (СТР. 31)
Отряд с этой особой способностью может перемещаться на клетки воды. Если символ способности имеет также красный значок , то такой отряд перемещается только по воде.

ДРУГИЕ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (СТР. 31)

ТРАНСПОРТ (СТР. 31)
Техника с этой способностью может перевозить отряды пехоты.

