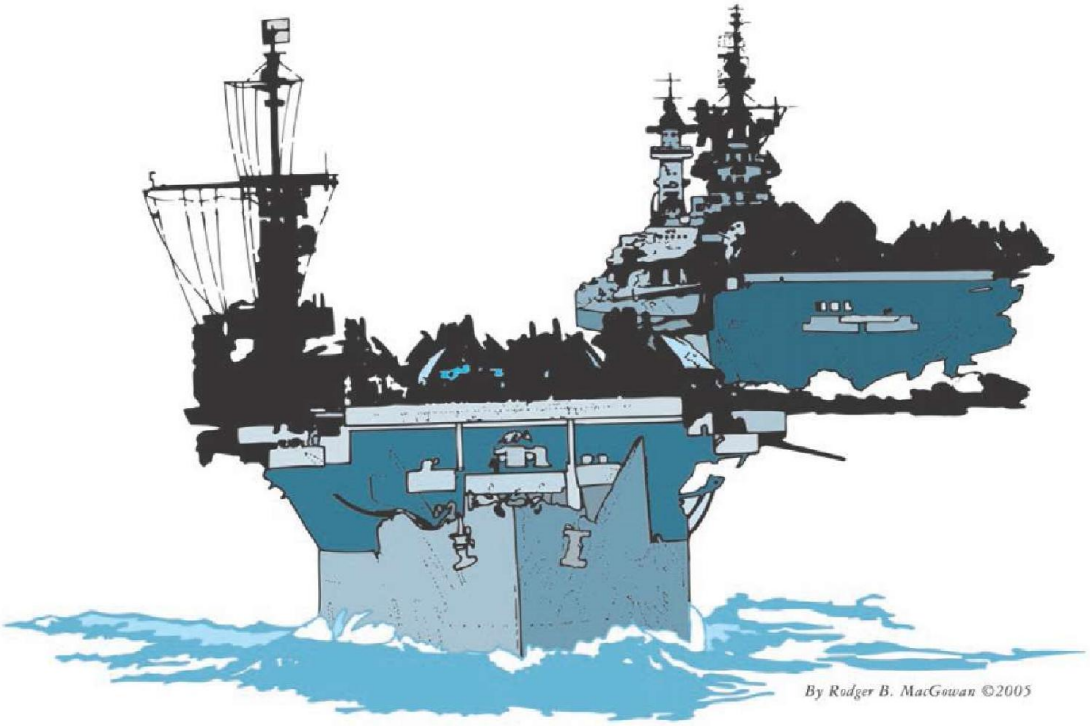
Empire of the Sun
The Pacific War 1941-45



Game Design by Mark Herman
Translation by Dmitry Klyuykov

Оглавление

1.0 Введение 2
2.0 Подготовка к игре 6
3.0 Общий ход игры 7
4.0 Последовательность хода 7
5.0 Стратегические карты 8
6.0 Зоны влияния, снабжение, активация и контроль над гексагоном 12
7.0 Наступления 18
8.0 Движение и Группировка 22
9.0 Сражения 29
10.0 Подкрепления и Очки Морской Трансп. 35
11.0 Пополнения 36
12.0 Стратегическая Борьба 38
13.0 Национальный статус 39
14.0 Межведомственное соперничество 45
15.0 Война в Европе 45
16.0 Победа в кампании 46

1.0 Введение

Empire of the Sun – это игра о тихоокеанском театре военных действий во время Второй Мировой Войны. Один игрок принимает сторону Японии, а другой сторону западных союзников. Цель японцев – выступить лучше исторического результата и вынудить союзников подписать мирное соглашение, цель союзников – уничтожить японскую военную машину, и разместить флот и бомбардировщики B29 в досягаемости от японской промышленности. Если союзники отстают от исторического графика, то им остается только высадка на японских домашних островах.

1.1 Причины войны

Война на тихоокеанском ТВД имеет множество причин; одна из них – уверенность японцев в неотъемлемом праве быть доминирующей силой в Азии. Японцы видели себя равными любой западной нации. В Токио считали, что единственным препятствием на пути к становлению мировой державой, был недостаток природных ресурсов. Следуя урокам своих западных наставников, японцы приняли колониальную модель империи, по которой им было необходимо доминировать в Китае и голландской Ост Индии. В результате этой точки зрения, части императорской японской армии атаковали и завоевали Маньчжурию в 1931 году и поставили Токио перед свершившимся фактом. Эта авантюра в совокупности с попытками японского правительства добиться признания своего уникального статуса в Азии в глазах международного сообщества привела к трениям с западными державами.

Более того, эти действия шли вразрез с давней политикой США «открытой двери» в Китай. США поддерживали романтический вид обширных торговых взаимоотношений с Китаем, которые, тем не менее, не поддерживались экономическими реалиями. Однако влиятельные семьи, в частности, семья Рузвельтов, сделали своё состояние на торговле с Китаем, и старались сохранять открытый доступ к китайским рынкам дипломатическими методами.

Продолжительные локальные наступления и коллапс центральной власти в Китае привел к широкомасштабному вторжению японцев в северный Китай в 1937 году. Это вторжение отличалось высоким уровнем жестокости к мирному населению. Тем не менее, Китай был гораздо больше, чем Япония могла проглотить, и китайское националистическое правительство Чан Кай Ши отказалось сдаться к глубокому сожалению японского правительства.

Немецкий блицкриг в Европе 1939-1941 разгромил многие западные колониальные державы, чьи широко раскинувшиеся империи стали уязвимыми к завоеванию. Операция Барбаросса и воспринимаемый неизбежно крах Советского Союза, вкупе с американскими экономическими санкциями привели японское правительство к мысли, что настало время удара. Японцы чувствовали необходимость действовать «прямо сейчас», либо навсегда отказаться от мечты становления мировой державой. Несмотря на то, что американские криптоаналитики читали множество японских дипломатических и военных шифров, они всё же были пойманы врасплох 7-го декабря 1941 года, когда Японский Императорский Флот атаковал американский Тихоокеанский флот на стоянке Перл-Харбор. Вследствие этой атаки, США обрушили страшную месть японскую империю.

1.2 Компоненты

1.21 Комплектация

1 картонная игровая карта размером 22 на 34 дюйма

2 колоды стратегических карт (86 японских и 84 союзных)

2 платы с фишками

6 игровых подсказок

1 книга правил

1 книга правил для одиночной игры

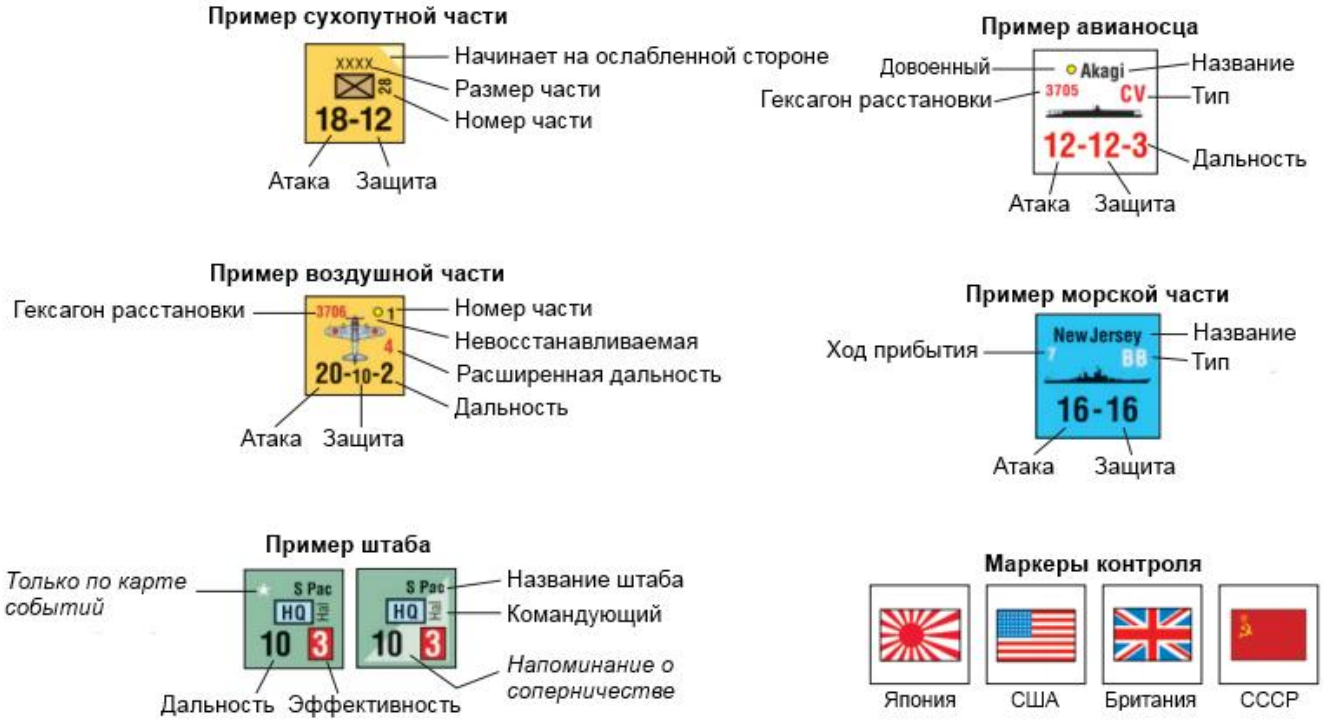
1 кость (десятигранная)

1.22 Игральная кость

Empire of the Sun использует десятигранную игральную кость для генерации случайного числа. Значение «0» представляет собой ноль, а не десять, как в некоторых играх.

1.23 Карта

Игровая карта представляет географическую область Тихого океана и областей Азии, которые затронула война. Каждый гексагон представляет собой примерно 150 миль. Местность варьируется от хребта Оуэна



инфраструктуру, необходимую войскам для наступления. Все географические названия на карте были взяты из одного источника – карта Национального географического сообщества за 1943 год.

1.24 Фишки

Фишки представляют части, которыми маневрируют и сражаются игроки для достижения победных условий. Сухопутные части представлены широким спектром от полков до армий. Воздушные части представляют большие воздушные силы регионального значения. Морские части представляют смесь линкоров, крейсеров и эсминцев. Игрокам разрешается инспектировать любые фишки на карте.

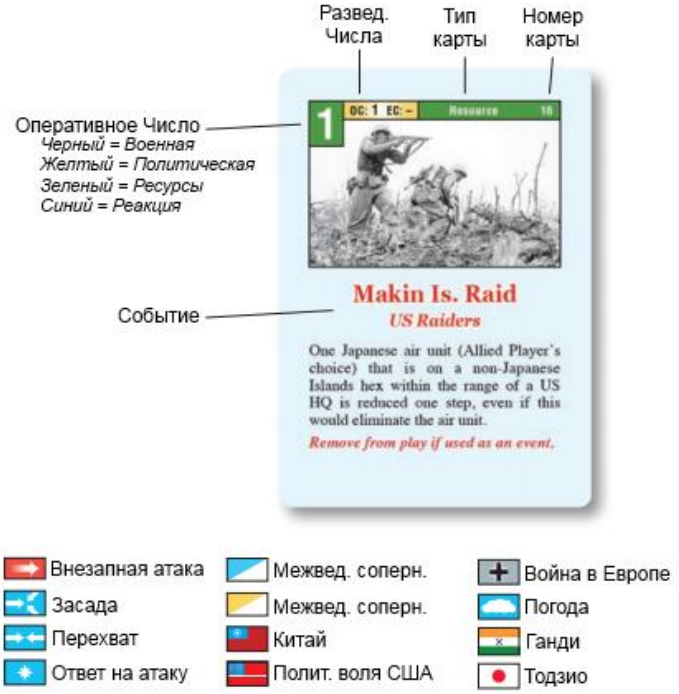
1.25 Стратегические карты

В комплекте с игрой идет две колоды стратегических карт – японская и союзная. На каждой карте присутствует пять информативных элементов: номер карты, тип карты (военная, политическая, ресурсы, реакция), Оперативное Число, Развед. Числа и Событие. Номер карты приводится для комплектности, и не влияет на игровой процесс. Когда карта разыгрывается за Оперативное Число, она зовется Оперативной Картой (ОК). Если разыгрывается событие, то она зовется Картой Событий (КС). Обратите внимание на то, что некоторые события позволяют игроку проводить наступления, но розыгрыш такого события не делает карту Оперативной (ОК), она остается картой события (КС).

1.3 Словарь

Авианосец: Все морские части CV, CVL и CVE называются авианосцами. Когда в правилах упоминается авианосец, то правило имеет ввиду все три типа морской части.

Дальность авиации: Воздушные части (самолеты наземного базирования) имеют два значения дальности на своих фишках (нормальную и расширенную). Дальность авиации – это расстояние в гексагонах, на которое часть может перелететь с аэродрома на аэродром. Также это расстояние в гексагонах, на котором часть может находиться от места проведения сражения (чтобы участвовать в сражении). Когда воздушная часть использует расширенную дальность для участия в битве, то она сражается вполовину силы. Если расширенная дальность части указана в скобках, то часть не может участвовать в битве на расширенной дальности, она может участвовать только в битвах, находящихся на нормальной дальности от нее. Воздушная часть с расширенной дальностью в скобках не может участвовать в сражении, если использовала расширенную дальность для движения во время Наступления. Более того, воздушная часть не может реагировать, используя значение дальности в скобках, т.к. все реагирующие части должны участвовать в битве.



Заметка автора: нормальная дальность представляет собой рабочую дальность истребителей в воздушной части, в то время как расширенная дальность относится только к двухмоторным бомбардировщикам, путешествующим в одиночестве.

Дальность авианосцев: На фишках авианосцев также указана дальность авиации. Она работает так же, как нормальная дальность воздушных частей наземного базирования. Также представляет собой максимальное расстояние в гексагонах, на котором может находиться авианосец, чтобы участвовать в сражении.

Заметка автора: у японцев есть небольшое преимущество в распределении потерь после воздушно-морского боя, благодаря превосходящей дальности авианосцев.

Воздушная Зона Влияния (ВЗВ): (см. 6.4) Все воздушные части, находящиеся в снабжении, и авианосцы распространяют Зону Влияния на 2 гексагона от себя. Эта зона может быть нейтрализована присутствием вражеских воздушных частей (кроме бомбардировщиков дальнего действия), находящихся в снабжении или авианосцев, распространяющих собственные зоны влияния в те же гексагоны. Не нейтрализованные Зоны Влияния влияет на некоторые игровые действия (блокирование дальности штабов для активации частей и определение статуса снабжения). Также Зоны Влияния воздействуют на Особую Реакцию (7.27) и броски на разведку, независимо от того, нейтрализована она или нет. Некоторые Карты Событий могут временно отменять Воздушные Зоны Влияния.

Игровая заметка: *это довольно важный игровой концепт. Часто вы будете оценивать свою позицию с точки зрения распределения ВЗВ по карте.*

Союзный: Этот термин относится к любой части Союзного игрока и включает британские, австралийские, новозеландские, индийские, голландские, китайские и американские части.

Части, способные осуществлять морской десант: Только некоторые сухопутные части способны осуществлять морской десант: армейские части США, морская пехота США, британские части (кроме 7-й бронетанковой бригады), австралийские части, новозеландские части, а также все японские сухопутные части. Все голландские, индийские и китайские сухопутные части не способны осуществлять морской десант.

Китайские части: Этот термин относится к трем сухопутным китайским частям.

Содружество: Этот термин относится к группе союзных частей, не являющихся американскими, голландскими или китайскими. Фишки Содружества имеют общий бежевый цвет, но отличаются по вторичному цвету: у британцев красный, у австралийцев желтый, у новозеландцев фиолетовый, у индусов коричневый. Если правила ссылаются на часть Содружества, то имеются

ввиду все части. Если правила ссылаются на определенную национальность, то имеется ввиду только данная конкретная национальность.

Контроль: Все гексагоны начинают игру под контролем японцев или союзников. Все гексагоны в пределах границы Японской Империи, все гексагоны Кореи и все прибрежные гексагоны в Китае (кроме Гонконга), начинаются кампанию под контролем японцев. Все остальные гексагоны начинают кампанию под контролем союзников. Контроль над гексагоном может измениться только благодаря действиям сухопутных частей. Воздушные и морские части не могут изменить контроль гексагона без участия сухопутных частей. Та сторона, чьи сухопутные части последними прошли через гексагон, либо находятся в гексагоне, контролируют этот гексагон. Однако, если сухопутная часть входит в гексагон посредством морского десанта (а не сухопутного движения), то контроль над гексагоном может измениться только после проведения сражения. Смена контроля на гексагоном отмечается маркером контроля (с флагом контролирующей стороны).

Стопка сброса: Сыгранные карты помещаются в стопку сброса и могут быть доступны после перемешивания колоды.

Японская Империя: Границы Японской Империи обозначены на карте. Все гексагоны в пределах этой границы (кроме Гонконга) контролируются японцами. В сценариях контроль над гексагонами может быть распределён иначе.

Остров: Любой гексагон с сушей, не являющийся частью азиатского материка (Индия, Китай и т.п.) или Австралии, считается островом (включая атоллы). Если проходимая суша острова занимает всего один гексагон, как Leyte/Samar, то остров относится к особому классу, называемому одногексагонный остров. Атоллы тоже одногексагонные острова.

Японская часть Китая: Все прибрежные гексагоны в Китае, кроме Гонконга контролируются японцами. В 1941 году Гонконг находится под союзным контролем.

Японская армия: Японские армейские части представлены желтыми фишками с черным шрифтом. Японская армия состоит из всех сухопутных японских частей типа армия (XXXX) и всех японских воздушных дивизий (номер 20 и меньше с рисунком однодвигательного самолета, включая Tainan [T]). Бригады SN и SS (X) являются японскими морскими частями.

Японский флот: Японские морские части представлены белыми фишками с красным шрифтом. Японский флот состоит из всех японских морских частей, всех воздушных флотилий (номер 21 и больше с рисунком двухдвигательного самолета), а также сухопутных частей SN и SS. Эти пять японских бригад (X), по правилам, считаются морскими частями.

Бомбардировщики дальнего действия (БДД): Части БДД есть только у Союзного игрока. Части БДД – это все воздушные части с дальностью 6 и выше. БДД используются по особым правилам. У двух Союзных БДД нет главенствующей воздушной части: 20BC и 21 BC. Это части с самолетами B29, способные осуществлять Стратегические Бомбардировки. Когда правила или карточки упоминают части B29, то имеются ввиду эти две части.

Именные локации: Города с внутренней защитой или без нее, гексагоны с ресурсами, и гексагоны с портами или аэродромами являются именными локациями.

Наступление: Розыгрыш стратегической карты, как Карты События или как Оперативной Карты для активации частей на карте в целях проведения операций.

Довоенные части: Большинство частей, которые начинают игру на карте, а также некоторые другие, отмечены точкой на фишке – это обозначение довоенных частей. Довоенные части не могут получать пополнения.

Заметка автора: довоенные части делились на две категории: профессиональные солдаты и колониальные войска, обученные для обеспечения внутренней безопасности.

Дальность: Дальность – это расстояние между двумя гексагонами. Когда отсчитываете дальность, не учитывайте стартовый гексагон с боевой частью или штабом, но учитывайте целевой гексагон, до которого измеряется расстояние.

Стопка карт, удалённых из игры: Это стратегические карты, сыгранные как события, которые уже не вернутся в игру.

Округление: Если игроку нужно округлить дробную часть, всегда округляйте вверх, независимо от размера дробной части.

Стратегические карты: Сердце игры – это розыгрыш стратегических карт. Стратегическая карта может быть сыграна, как Оперативная Карта (ОК), тогда она использует большое число в левом верхнем углу карты (1, 2 или 3), либо как Карта События (КС), тогда она использует текст события. Если текст на карте противоречит правилам, то приоритет отдается карте. У каждого игрока своя колода стратегических карт. Нельзя использовать карты соперника.

Снабженный аэродром: Если штаб (независимо от того, находится он в снабжении или нет) может провести линию снабжения (6.21) любой длины до контролируемого аэродрома, то этот аэродром считается снабженным. Снабжение аэродромов является исключением из сухопутных логистических правил.

Снабженный порт: Если штаб (независимо от того, находится он в снабжении или нет) может провести линию снабжения (6.21) по морю любой длины до контролируемого порта, то этот порт считается снабженным.

Непроходимая сторона сухопутного гексагона: Сторона гексагона, сухопутная часть которого отмечена на карте, как непроходимая. Через непроходимую сторону гексагона нельзя осуществлять сухопутное движение и прослеживать снабжение.

Непроходимая сторона морского гексагона: Сторона гексагона, морская часть которого отмечена на карте, как непроходимая. Через непроходимую сторону морского гексагона нельзя прослеживать снабжение, а также осуществлять морское движение, включая морской десант.

США: Этот термин относится к американским частям (группа союзных частей).

Армия США: Американские армейские части представлены зелеными фишками с черным шрифтом. Американская армия состоит из всех сухопутных американских частей типа корпус (XXX), бригады P, 11-й Воздушно-десантной дивизии, а также всех американских воздушных частей.

Флот США: Американские морские части представлены синими фишками с черным шрифтом. Американский флот состоит из всех американских морских частей, воздушных частей морской пехоты (VMF211), бригады SF, дивизий и бригад морской пехоты.

2.0 Подготовка к игре

В Empire of the Sun есть множество сценариев, из которых можно выбирать в зависимости от желаемой длительности игры. Стартовая расстановка зависит от выбранного сценария. Информация на фишках рассчитана на полную кампанию.

Игровая заметка: рекомендуем рассортировать фишки в соответствии с номерами ходов их прибытия. Тестирование показало, что это самый эффективный способ организации фишек.

2.1 Сценарии

Полная кампания длится 12 ходов, при этом первый ход (декабрь 1941) – это особый короткий ход (см. правило 17.11). Игру можно также начать со второго хода, используя альтернативную расстановку января 1942 года. Вдобавок, существует три одногодичных сценария (1942, 1943, 1944) с альтернативными расстановками, а тоже мульти годичные сценарии, которые используют одну из ранних годичных расстановок, а победные условия из более поздних годичных сценариев. Сценарий 1943 (17.3) рекомендуется для турнирной игры и для игры «за один заход».

2.2 Расстановка полной кампании

На всех частях, которые должны начинать игру с 1-го хода (Декабрь 1941) полной кампании, нанесен номер гексагона для расстановки. Если на лицевой стороне в правом верхнем углу нарисован белый треугольник, то фишка начинает игру на ослабленной стороне. Если на фишке вместо номера гексагона нанесен номер хода, то это подкрепления. Подкрепления могут войти в игру в указанный ход, хотя игровые события могут задержать либо удалить подкрепления из игры. Если на части вместо номера указана звезда, то часть может войти в игру только по событию определенной стратегической карты.

2.3 Расстановка любого другого сценария

Для каждого сценария, кроме полной кампании, указана таблица расстановки частей на карте. Необходимость помещения части ослабленной стороной указывается отдельно. Подкрепления для последующих ходов остаются неизменными.

Игровая заметка: информация на фишках размещалась с прицелом на полную кампанию. Если вы играете другой сценарий, то вступаете в войну с определенной точки, и продолжаете согласно историческому пути настолько, насколько это указано в сценарии.

3.0 Общий ход игры

Каждый ход начинается с того, что игроки получают подкрепления и пополнения. Затем союзный игрок осуществляет Стратегическую Борьбу, включая подводную войну и стратегические бомбардировки. Успешная Стратегическая Борьба уменьшает количество карт, получаемых японским игроком. Капитуляция важнейших американских союзников в предыдущий ход уменьшает количество карт, получаемых союзным игроком. С учетом этих явлений, игрокам раздаются стратегические карты.

Сердце игры – это Фаза Наступлений, в которую игроки по очереди играют стратегические карты, проводя наступления или разыгрывая события. Когда игроки израсходуют все карты в руке, игра переходит к Политической Фазе. Во время Политической Фазы, игроки определяют статус каждой нации в игре на предмет капитуляции. Игровой ход заканчивается определением статуса снабжения частей на игровом поле, а также проведением процедуры истощения, если это требуется. Если завершенный ход не был последним, то начинается следующий ход. Если завершенный ход был последним ходом в сценарии, то определяется победа.

Игровая заметка: если вы читаете эти правила первый раз, то рекомендуем вам разделить фишки на те, что начинают игру на карте с первого хода, и те, которые выходят в качестве подкреплений. Разместите фишки первого хода на карте, согласно нанесенным на них номерам гексагонов и прочтите всесторонний пример игры, передвигая фишки по ходу повествования. На наш взгляд, это лучший способ познакомиться с игрой.

4.0 Последовательность хода

Указанная последовательность представляет все элементы отдельно взятого игрового хода. Последовательность повторяется до тех пор, пока игра не закончится.

4.1 Стратегическая Фаза

4.11 Сегмент Подкреплений

Оба игрока получают подкрепления и размещают их в соответствии с правилом 10.1 (Подкрепления).

Союзный игрок выставляет свои подкрепления первым. Он получает задержанные Войной в Европе подкрепления с прошлого хода, и либо получает подкрепления текущего хода (в случае отсутствия задержки), либо помещает их в область задержанных подкреплений из-за эффектов Войны в Европе или событий. Если уровень Войны в Европе 1 или выше, союзный игрок бросает кость за определенные классы частей, которые могут быть временно потеряны, будучи привлеченными воевать в Европе.

Японский игрок выставляет свои подкрепления вторым. Японские подкрепления никогда не задерживаются и не отвлекаются.

4.12 Сегмент Пополнений

Оба игрока получают пополнения. Первым свои пополнения должен использовать союзный игрок. Пополнения используются для усиления ослабленных частей, либо для восстановления уничтоженных (см. 11.0).

4.13 Сегмент Стратегической Борьбы

Союзный игрок проводит подводную войну и стратегические бомбардировки (см. 12.0). В результате Стратегической Борьбы, количество стратегических карт японского игрока на текущий ход может быть уменьшено.

4.14 Сегмент раздачи Стратегических Карт

Японский игрок получает от 4 до 7 карт, в зависимости от исхода Стратегической Борьбы. Союзный игрок получает от 4 до 7 карт зависимости от номера игрового хода и капитуляции определенных наций. Обратите

внимание на то, что в определенных сценариях может быть отдельно указано, сколько карт раздается на первый ход.

4.2 Фаза наступлений

4.21 Сегмент Инициативы

Игрок с меньшим количеством Стратегических Карт может сыграть заготовленную карту Будущего Наступления, как КС Наступления (только), чтобы ходить первым. Если он этого не делает, то первым ходит игрок с большим количеством Стратегических Карт (и может сыграть любую карту). В случае равенства, японский игрок ходит первым в 1941 и 1942, а союзный игрок ходит первым во все остальные годы. В случае равенства, оппонент не может использовать карту Будущего Наступления, чтобы ходить первым (7.29).

4.22 Сегмент Наступлений

Игроки по очереди разыгрывают Стратегические Карты. Активный игрок должен сыграть Стратегическую Карту, как ОК или КС, использовать «пас», если таковой имеется в наличии, заготовить карту для Будущего Наступления или сбросить Стратегическую Карту. Если у игрока не осталось Стратегических Карт, то ход переходит к оппоненту.

Если активный игрок играет ОК или КС с логистическим числом, он проводит Наступление, во время которого активирует части для движения и атаки. Противник считается Реагирующим игроком, и может играть карты Реакции и, возможно, активировать и двигать свои части, реагируя на Наступление. Подробное описание порядка Наступления см. в 7.0.

Если активный игрок сыграл невоенную КС, он выполняет текст события.

После розыгрыша карты, игроки меняются ролями, и новый активный игрок разыгрывает свою карту. Сегмент заканчивается, когда у игроков в руках не осталось карт.

4.3 Политическая Фаза

4.31 Сегмент Национального Статуса

Все страны, которые подходят по критериям капитуляции, сдаются согласно 13.0.

4.32 Сегмент Политической воли США

Скорректируйте значение Политической воли США согласно 16.4.

4.4 Фаза истощения

Все сухопутные и воздушные части определяют статус снабжения (6.2). Если они оказываются без снабжения, то переворачиваются на ослабленную сторону. Часть, которая уже находится в ослабленном состоянии, может быть уничтожена. Морские части не подвергаются истощению.

4.5 Фаза Конца Хода

Если во время этой фазы, маркер Политической воли США находится в ячейке 0 (переговоры), то японский игрок выигрывает игру. Если выполнены условия для автоматической победы Союзников, то союзный игрок выигрывает игру. Если это был последний ход игры, то определите победителя по победным условиям сценария. Если ни одно из вышеуказанных условий не выполнено, передвиньте маркер хода в следующую ячейку и начните новый ход. Переверните или уберите различные игровые маркеры, как указано в правилах (например, маркер Наступление в Китае переворачивается, а маркер Tokyo Express убирается).

5.0 Стратегические Карты

У каждого игрока есть колода уникальных Стратегических Карт. Игрок может тянуть и играть карты только из своей колоды, хотя некоторые карты позволяют вам заставить противника сбросить карты с руки. Каждый ход игрок набирает в руку от 4 до 7 Стратегических карт. Игроки по очереди играют карты во время Сегмента Наступлений Фазы Наступлений. Во время своего хода, игрок должен сыграть Стратегическую Карту, спасовать, если ему доступны пасы или сбросить Стратегическую Карту. Когда игроки сыграли с рук все свои Стратегические карты, Фаза Наступлений завершается.

Заметка автора: Стратегические Карты – сердце моей карточной игровой системы, используемой ранее в играх We the People, For the People. Посредством карт, в игре реализуется всё движение, сражения и события.

Стратегическая Карта может быть сыграна либо как Оперативная Карта (ОК), либо как Карта Событий (КС), она также может быть заготовлена для Будущего

Наступления, либо сброшена. Когда карта сыграна, как ОК, игрок может выполнить одно из действий:

A. Провести Наступление ОК (7.0).
B. Провести Наступление ОК в Китае (13.72).
C. Отозвать штаб (6.13).
D. Выставить штаб на карту, взяв его со счетчика ходов (6.15).
E. Построить стратегический транспортный маршрут (13.77).

Следует отметить, что многие События позволяют проводить Наступления, которые называются Наступлениями КС. Наступления ОК и КС следуют одной и той же процедуре, но имеют определенные различия, которые описаны в 7.0.

Сыгранные и сброшенные Стратегические Карты помещаются в отдельную Стопку Сброса для последующего возможного розыгрыша, если текст карты не указывает что-то другое. На некоторых картах написано, что они полностью удаляются из игры, если были разыграны, как События. Обратите внимание на то, что карта разыгранная, как ОК не удаляется из игры, даже если текст карты предписывает удаление. Карта, разыгранная, как ОК всегда помещается в Стопку Сброса.

Количество карт на руке – открытая информация, но сами карты – закрытая. Стопки сброса обоих игроков и карты, удаленные и игры, являются открытой информацией и могут проверяться в любой момент. Колоды карт не могут проверяться ни одним игроком.

5.1 Оперативное Число (ОЧ)

На каждой карте указано Оперативное Число 1, 2 или 3. Если карта была разыграна, как Наступление ОК, то ОЧ карты влияет на допустимую дальность движения частей (8.0) и максимальное число активируемых частей (6.3). Если карта была разыграна, как Наступление КС, то ОЧ всё равно влияет на дальность движения частей, но не на максимальное количество активируемых частей.

ОЧ карты также влияет на то, сколько частей может активировать Реагирующий игрок, среагировав на Наступление (7.26) и как далеко они могут двигаться, независимо от того, была карта сыграна как ОК или как КС.

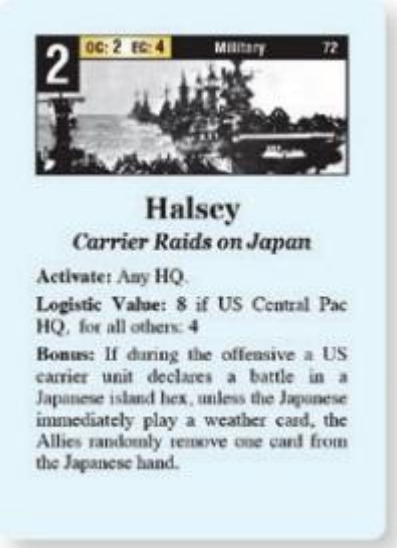
5.2 Развед. Числа

На всех Стратегических Картах указаны Развед. Число ОК, а на некоторых и Развед. Число КС. Все наступления являются внезапными атаками, если только Реагирующий игрок не изменит эту обстановку на перехват или засаду. Развед. Число может быть изменено либо соответствующей картой Реакции, либо броском на разведку (7.25). Реагирующий игрок использует Развед. Число карты, как базовое число для броска на разведку. Если на карте указаны и ОК и КС Развед. Числа, то значение ОК используется, если карта была разыграна, как Наступление ОК, а КС, если карта была разыграна, как Наступление КС.

5.3 События

На каждой Стратегической Карте указано событие. Когда игрок разыгрывает карту, как Событие, то он выполняет то, что написано в тексте карты. Если текст события противоречит правилам, то используется текст на карте. Существует 4 класса событий: Военные, Реакция, Ресурсы и Политические.

5.31 Военные события



Военные события (также называемые Наступлениями КС) позволяют игроку проводить Наступления и сражаться сразу в нескольких гексагонах, в отличие от Наступления ОК (когда сражаться можно только в одном гексагоне). У всех военных событий есть Логистическое Число. Количество активируемых частей основано на Логистическом Числе события (а не на ОЧ). На картах военных событий обычно нанесено много текста об активации, разведке и условиях события. Если игрок не может соблюсти все требования события, за исключением бонусов, то карту можно сыграть только как Наступление ОК, либо сбросить, но ее нельзя использовать, как Событие.

Военные события могут быть использованы, как Наступления ОК, тогда применяются правила для Наступления ОК, а весь текст на карте игнорируется.

A. Инструкции по активации

На многих военных событиях указываются ограничения, по которым определенные штабы могут или не могут использоваться, если разыгрывается событие.

B. Развед. обстановка

Если в поле «Разведка» указана внезапная атака, то Реагирующий игрок не может провести бросок на разведку, чтобы изменить развед. обстановку (для особой реакции, используйте ОЧ, 7.27), но может сыграть карту реакции, чтобы изменить развед. обстановку.

C. Подкрепления

Некоторые военные события включают в себя особую часть (например, событие Slim's Burma Offensive вводит в игру британскую 7-ю Бронетанковую бригаду). Разместите новую часть согласно тексту на карте.

D. Особые условия

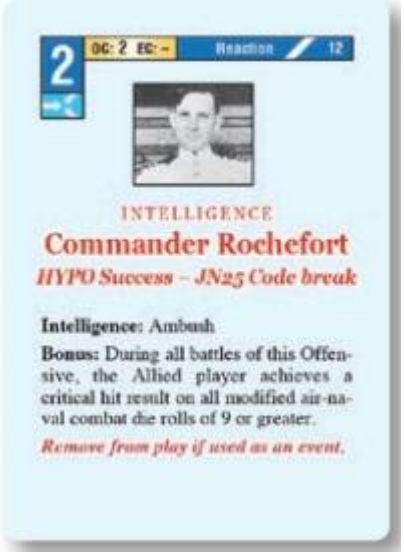
Множество военных событий добавляют особые условия на протяжении всего сыгранного Наступления. Если какая-то часть события обязательная для выполнения, это будет оговорено в тексте карты (например, «SW Pac HQ Only»). В любом случае, старайтесь разыграть событие максимально близко к тексту.

Если на карте используется фраза «никаких дополнительных эффектов не происходит», вы все равно можете использовать остальную часть события.

Пример: На союзной карте 33 написано «… это событие заканчивает американское межведомственное соперничество. Переверните маркер американского межведомственного соперничества на сторону Стратегического Согласия. Если маркер уже находится на стороне Стратегического Согласия, никаких дополнительных эффектов не происходит».

5.32 Карты Реакции

Реагирующий игрок может играть только карты типа Реакция. Активный игрок не может играть карты типа Реакция, как события. Событие на карте Реакции может быть разыграно в ответ на Наступление после того, как активный игрок завершил движение своих частей и обозначил один или несколько гексагонов для сражения, либо текст карты должен указывать, что её можно играть в любом случае. Реагирующий игрок может сыграть максимум три карты Реакции в ответ на



Наступление активного игрока. Карты Реакции бывают пяти видов: разведка, атака (подводные лодки, камикадзе, топ-мачтовое бомбометание), контрнаступление, погода и персонаж.

A. Разведка

Карта Реакции типа разведка может быть использована для изменения развед. обстановки (7.25). Игрок может сыграть более одной карты Реакции во время Наступления. Если в результате розыгрыша карт Реакции, условие разведки менялось на перехват и засаду, то окончательной развед. обстановкой считается засада.

B. Атака

Карта Реакции типа атака изображает возможность нанесения дополнительных потерь активному игроку посредством подводных лодок, камикадзе и топ-мачтового бомбометания. Во время реакции можно сыграть более одной карты атаки.

C. Контрнаступление

Некоторые карты Реакции позволяют Реагирующему игроку изменить развед. обстановку, а также активировать больше частей, чем ему было бы положено по умолчанию. На картах контрнаступления указывается Логистическое Число, которое Реагирующий игрок использует, чтобы активировать свои части. Тем не менее, дальность его движения всё равно регулируется ОЧ карты Наступления. Во время Реакции можно сыграть только одну карту контрнаступления.

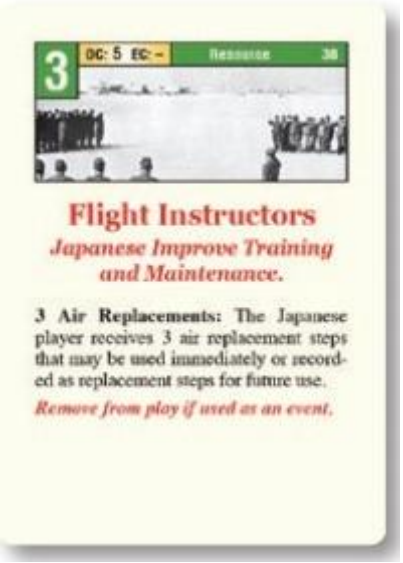
D. Погода

Некоторые карты Реакции позволяет отменить Наступление, в котором были активированы части. Они могут быть сыграны после движения частей активного игрока, до броска на разведку. Отмена Наступления из-за погоды заставляет активного игрока вернуть все двигавшиеся части на их изначальные позиции и досрочно закончить Наступление. Отмена Наступления также предотвращает получение бонусов и подкреплений активным игроком. Отмененная карта наступления считается сброшенной, а не сыгранной, поэтому она помещается в стопку сброса, а не удаляется из игры, если этого требовал текст события. Реагирующий игрок не может играть другие карты Реакции вместе с картой погоды. Все Очки Морской Транспортировки, которые активный игрок собирался потратить, не считаются использованными и остаются доступными. Все карты погоды удаляются из игры, если были сыграны, как событие.

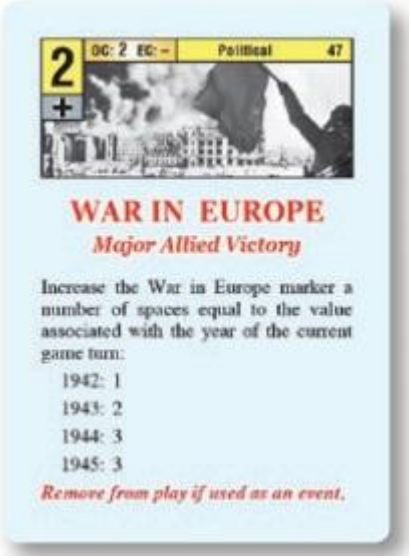
E. Персонаж

Некоторые карты Реакции посвящены определенным известным персонам. Следуйте тексту на карте, чтобы разыграть событие.

5.33 Карты Ресурсов



Только активный игрок может играть событие карты Ресурсов. Карты Ресурсов предоставляют игроку новые части, возможности или пополнения. Если событие карты Ресурсов дает игроку подкрепление, то оно размещается на игровом поле с теми же ограничениями, как если бы выставлялись обычные подкрепления. Если в тексте карты написано о том, что пополнения должны быть использованы немедленно, игрок использует пополнения, как будто сейчас идет Сегмент Пополнений с такими же ограничениями. Иногда текст на карте позволяет использовать пополнения сразу, либо сохранить их на будущее, отметив количество на счетчике. Если по каким-либо причинам активный игрок не может создать условия, при которых подкрепления находятся в снабжении, части подкрепления теряются. Таким же образом, если активный игрок не может использовать или сохранить все, или некоторые доступные пополнения, неиспользованные пополнения теряются навсегда.



5.34 Политические события

Политические события двигают определенные маркеры на счетчиках. Есть пять видов Политических событий: Наступление ОК в Китае, Стабильность Индии, Война в Европе, изменение Политической воли США и межведомственное соперничество. Каждому из этих типов событий соответствует какой-то счетчик на карте. Текст события говорит о том, в какую сторону двигается тот или иной маркер.

5.35 Потянуть карту

Многие события позволяют игроку потянуть карту после того, как было сыграно это событие. Игрок никогда не тянет карту, если Стратегическая Карта была сыграна, как ОК. Он может потянуть карту, только если разыграл Стратегическую Карту, как Событие. Игрок не может использовать только что взятую карту во время текущего Наступления. Игрок не может тянуть более трех карт за Фазу Наступлений таким образом.

Игровая заметка: рекомендуем игрокам использовать маркеры Card Max, чтобы отмечать количество потянутых карт.

5.36 Удалить карту

Большое количество карт событий в игре подлежат удалению после розыгрыша события, о чем указывает текст на карте. Если карта была сыграна, как ОК, то она из игры не удаляется, а помещается в стопку сброса.

5.37 Особые карты событий

Две карты, ***Tojo Resigns*** и ***Soviets Invade Manchuria*** – особые карты событий, которые должны быть сыграны (как ОК или КС) в Фазу Наступлений того хода, в который они были взяты. Их нельзя заготавливать для Будущих Наступлений или просто сбрасывать. Если карта особого события была взята ранее того хода, в кото-

рый она может быть сыграна, как Событие (Tojo Resigns) или условия розыгрыша события не выполнены (Manchuria), карта может быть сыграна, как ОК, тогда в конце хода колода и стопка сброса перемешивается.

Если карта особого события сбрасывается под воздействием другого события, и условия для выполнения особого события соблюдены, то особое событие выполняется тут же после сброса карты. Если условия особого события не соблюдены, то колода будет перемешана со стопкой сброса в конце хода, будто карта была сыграна, как ОК.

6.0 Зоны Влияния, Снабжение, Активация и Контроль над гексагоном

Снабжение и активация – ключевые понятия для оперирования частями в EotS. Чтобы двигаться или атаковать во время Наступления или Реакции, часть должна быть активирована штабом. Неактивированные части защищаются, если их атаковали, но не могут инициировать атаки или двигаться во время Наступления. Для активации части необходимо, чтобы она была в снабжении (если КС не указывает иначе). Отсутствие снабжения не позволяет активировать часть, а также может быть причиной истощения (6.24), не позволяет части получать пополнения (11.0), не позволяет воздушным частям и авианосцам распространять Зону Влияния (6.4). Однако, части, находящиеся без снабжения, сохраняют боевую силу. Статус снабжения проверяется постоянно, поэтому перемещение тех или иных частей может влиять на статус снабжения части по мере движения. Тем не менее, если часть была активирована для Наступления, она сохраняет свой статус снабжения до конца Наступления, даже если переместилась в локацию, где её снабжение невозможно.

И активация, и снабжение прослеживаются от штаба. Активацию и снабжение можно проводить от разных штабов. Прослеживание снабжения попадает под более строгие ограничения в отличие от активации (см. 6.2, 6.3). Дальность штаба представляет собой максимальное расстояние, на которое может прослеживаться снабжение или активация. Реакция и эффекты разведки используют кратчайшее расстояние от штаба, независимо от блокирующей местности и ВЗВ. Воздушные Зоны Влияния играют большую роль в прослеживании снабжения и активации. Они также воздействуют на возможности реакции и морское движение сухопутных частей.

6.1 Штабы

Фишки штабов представляют инфраструктуру управления. Каждая сторона начинает игру с некоторым количеством штабов, и может получать новые штабы в качестве подкреплений или по картам событий. Большинство штабов нельзя уничтожить навсегда, т.к. они являются вездесущей инфраструктурой командования. Штабы не могут передвигаться сами по себе, но могут добровольно менять место дислокации посредством ОК, или вынужденно менять место дислокации из-за действий противника. Некоторые союзные штабы не могут вернуться на игровое поле, если покинули его по тем или иным причинам (они отмечены точкой – ABDA и Malaya). На штабы нанесено две характеристики – дальность управления и параметр эффективности.

6.11 Возможности штабов

Дальность управления: Дальность управления штаба используется для определения расстояния, на котором штаб может снабжать части, активировать их для Наступления или Реакции, а также для размещения подкреплений. Эта характеристика также используется для определения возможности реакции штаба на Наступление и выживаемости частей, находящихся вне снабжения.

Параметр эффективности: Параметр эффективности штаба используется в совокупности с Оперативным или Логистическим числом карты для определения количества активируемых штабом частей во время Наступления или Реакции. Параметр эффективности штаба может быть модифицирован в трех случаях: американский или объединенный штаб, который не может проследить линию снабжения до Первичного Источника Снабжения на восточном краю карты, получает модификатор -1 (6.25, параметр эффективности не может быть ниже нуля). Японский штаб, который активирует части на Цейлоне, в Бирме или Северной Индии, когда мост через реку Kwai не построен, и японцы не контролируют Рангун, получает модификатор -1 (13.79). При определенных обстоятельствах, мост через реку Kwai может добавить модификатор +1 параметру эффективности японского штаба (13.79).

Группировка: Штабы не учитываются при проверке пределов группировки, но в гексагоне не может находиться более одного штаба (любой стороны). Штаб всегда должен располагаться в гексагоне с портом.

6.12 Национальные ограничения штабов

У штабов есть ограничения на активацию и снабжение частей по национальному признаку. Японские штабы могут активировать любую японскую часть. Союзные штабы бывают трёх типов: американский штаб, штаб Содружества и объединенный штаб. Нижеследующая таблица указывает национальные ограничения по активации и снабжению частей штабами.

Национальность Штаба	Американские части	Части Содружества	Китайские части	Голландские части
США	Да	Нет	Да	Нет
Содружество	Только воздушные части	Да	Да	Нет
Объединенный	Да	Да	Да	Да

6.13 Передислокация штаба после добровольного отзыва

Штабы не могут перемещаться сами по себе, но могут быть добровольно отозваны с игрового поля посредством розыгрыша любой Оперативной Карты. Ничто не может воспрепятствовать добровольному отзыву штаба, и штаб не обязан быть снабженным. Отозванный штаб помещается на счетчик игровых ходов, в ячейку следующего хода. Штаб возвращается на следующий ход в качестве подкрепления (такое подкрепление не может быть задержано).

6.14 Вынужденная передислокация штаба

Если штаб по окончании Наступления или национальной капитуляции оказывается в гексагоне, контролируемом соперником, штаб вынужденно покидает игровое поле. Если на фишке штаба не нарисована точка, то штаб помещается на счетчик игрового хода, и возвращается в игру на следующий в ход, в качестве подкрепления (такое подкрепление не может быть задержано). Если штаб с точкой (ABDA, Malaya) покидает игровое поле (добровольно или вынужденно), он навсегда покидает игру.

6.15 Раннее возвращение штаба

Обычно штаб, находящийся на счетчике игрового хода, возвращается в Фазу Подкреплений на следующий ход. Игрок может вернуть штаб в игру на текущий ход, сыграв любую Оперативную Карту и поместив штаб в любой контролируемый порт, в котором штаб будет находиться в снабжении. Японцы помещают возвращенный штаб на домашние японские острова, а союзники в Австралию, Оаху или Индию. Раннее возвращение штаба является полноценным розыгрышем карты, после которого ход переходит к сопернику.

Игровая заметка: если штаб возвращается в Фазу Подкреплений, то его можно разместить в любом контролируемом снабжаемом порту. Если используется раннее возвращение штаба, то места его возможного появления имеют географические ограничения. Поэтому, для того, чтобы выдвинуть штаб на передовую позицию, как правило, нужно ждать его до Фазы Подкреплений.

6.2 Снабжение и истощение

6.21 Линии снабжения

Общий принцип: Для того чтобы быть в снабжении, и штаб, и части, должны прослеживать линии снабжения. Для штабов, линия снабжения любой длины проводится из Первичного Источника Снабжения (для союзников - края карты; для японцев - контролируемые городские гексагоны на домашних японских островах, 6.22) до порта, в котором находится штаб. Линия снабжения, проходящая из Первичного Источника Снабжения, может использовать любое количество портов для входа, продолжения по суше, выхода с суши обратно в море.

Части прослеживают линию снабжения от штаба, находящегося в снабжении, до своего гексагона. Длина линии ограничена дальностью управления штаба. Как будет показано ниже, линия снабжения не может пересекать некоторые стороны гексагонов. В целом, части могут прослеживать снабжение

1) от снабжающего штаба по морю до прибрежного гексагона, занимаемого частью;
2) по земле от снабжающего штаба до части;
3) по морю и земле от снабжающего штаба до части, при этом морская часть пути прослеживается только через один снабженный порт, не считая того, в котором находится штаб.

Вдобавок, есть ограничения на части, прослеживающие последний кусок линии снабжения по земле (Сухопутная логистическая дальность).

Снабженный порт: если штаб может проследить линию снабжения любой длины (6.21) по морю до контролируемого порта, то порт считается снабженным. Штаб, при этом, может быть, как в снабжении, так и без снабжения.

A. Части

Линия снабжения: Часть находится в снабжении, если от подходящего снабженного штаба можно проследить незаблокированную линию снабжения длиной, не превышающей дальность управления штаба. Линию снабжения можно провести через любую сторону гексагона, кроме:

A. Непроходимой стороны гексагона.

B. Морской стороны гексагона в не нейтрализованной Зоне Воздушного влияния противника.

C. Сухопутной стороны прибрежного гексагона, не являющегося портом, в который линия снабжения пришла по морю.

D. Морской стороны прибрежного гексагона, не являющегося портом, в который линия снабжения пришла по суше.

E. Сухопутной стороны гексагона, в котором находится вражеская сухопутная часть, воздушная часть или штаб.

F. Морской стороны гексагона, являющегося вражеским портом, в который линия снабжения пришла по суше.

G. Сухопутной стороны гексагона, являющегося вражеским портом, в который линия снабжения пришла по морю.

Сухопутная логистическая дальность: Если последней стороной гексагона, который пересекла линия снабжения, была сухопутная сторона гексагона, то часть, получающая снабжение в этом гексагоне, должна находиться в 4-х очках сухопутного движения (8.42) от:

a) снабжающего штаба или
b) от Kunming, если он является активным источником снабжения (13.75) или
c) от Снабженного порта (6.0).

В целях этой проверки, сторона гексагона со стратегическим транспортным маршрутом (8.44) стоит 1/2 сухопутного очка движения, если оба гексагона пустые, либо заняты дружественными частями. Гексагон с маркером No Transport Route (см. 13.77) не дает этого бонуса.

Ограничение портов: Линия снабжения может включать не более одного снабженного порта (не считая порта со штабом или порта, в котором находится снабжаемая часть), в котором линия снабжения переходит с моря на сушу или наоборот.

Игровая заметка: обратите внимание на то, что линия снабжения может быть протянута по суше гораздо дальше, чем 4 очка движения и не обязана пролегать через требуемый снабженный порт (для пункта c.) – порт просто должен быть в радиусе 4-х от снабжаемой части. Также помните, что если последней стороной гексагона линии снабжении, была морская сторона гексагона, то сухопутная логистическая дальность не применяется вовсе. Это дает большую гибкость войскам, снабжаемым по морю, по сравнению с теми, кто привязан к сухопутной сети снабжения.

Пример: японские части B, C и D прослеживают снабжение по земле до South HQ и находятся в 4-х очках движения от снабженного порта. Поскольку линии транспортировки в Jarhat и Ledo еще не были построены (13.77), часть A находится без снабжения, поскольку от нее до Рангуна 5 очков движения.

Пример: пять японских частей от A до E пытаются проследить снабжение. Затененные гексагоны показывают не нейтрализованные Зоны Воздушного влияния союзников, которые блокируют линию снабжения по морю. Часть A оказывается без снабжения, поскольку находится дальше, чем 4 очка движения от снабженного порта. Остальные части оказываются в снабжении. Помните, что вражеские ВЗВ не блокируют линии снабжения по суше, что позволяет части C проследить снабжение до соседнего порта. Части D и E находятся в прибрежных гексагонах, что позволяет им проследить снабжение до штаба по морю.

Заметка автора: сухопутная логистическая дальность накладывает на части требование действовать в относительной близости от узла снабжения, представленного портом. Сложная местность, типа джунглей и гор, серьезно ограничивает возможности сухопутного снабжения. Не воспринимайте сухопутные линии снабжения в EotS буквально артериями, по которым течет снабжение. Скорее это центры логистической ответственности штабов. На практике, части получали снабжение от ближайших портом, отсюда и возникло ограничение на нахождение в 4 очках движения от порта.

Важно: Во время Наступления, все активированные части остаются снабженными до конца Наступления.

Kunming: В некоторых случаях, союзные части могут прослеживать снабжение не от штаба, а от Kunming (см. 13.75).

В редких ситуациях, когда ВЗВ японских и союзных частей взаимно оставляют друг друга без снабжения (к примеру, если бы ВЗВ от союзной части не существовала, то японская часть находилась бы в снабжении и распространяла свою ВЗВ; но это японская ВЗВ отрезала бы снабжение рассматриваемой союзной части), то для определения статуса снабжения, считается, что только союзные воздушные части распространяют ВЗВ.

B. Штабы

Штаб находится в снабжении, если можно проследить линию снабжения любой длины от Первичного Источника Снабжения (6.22) до этого штаба. Типы сторон гексагонов, через которые нельзя проследить линию снабжения (6.21A) также применяются к прослеживанию снабжения от Первичного Источника Снабжения до штаба. Однако, эта линия снабжения может использовать любое количество портов (в отличие от обычного ограничения на 1 снабженный порт).

6.22 Первичные источники снабжения

Первичные источники снабжения используются для определения статуса снабжения штабов. Каждый гексагон на восточном, западном и южном краю карты является союзным Первичным источником снабжения. Каждый контролируемый город на японских домашних островах является японским Первичным источником снабжения.

6.23 Экстренные маршруты снабжения

The Hump

Розыгрыш союзной карты China Airlift (#17) создает линию снабжения между Kunming и любым союзным

снабженным аэродромом в Северной Индии (Jarhat и Dacca). Линия снабжения существует до тех пор, пока союзники контролируют снабженный аэродром в Северной Индии. Эту линию не нужно проводить по правилам 6.21.

Tokyo Express

Розыгрыш японской карты Big Tokyo Express Operation (#28) или Tokyo Express (#44) позволяет японскому игроку разместить на поле маркер Tokyo Express, чтобы создать временную линию снабжения между любым снабженным японским штабом и любым гексагоном в пределах дальности управления этого штаба до конца хода. Воздушные, сухопутные (кроме штабов) и морские части в гексагоне с маркером Tokyo Express находятся в снабжении со всеми вытекающими последствиями, включая восстановление ВЗВ. Ничто не может отрезать снабжение, которое дает маркер Tokyo Express.

Маркер Tokyo Express остается в гексагоне до тех пор, пока не произойдет одно из трех событий: (1) гексагон становится подконтрольным союзникам; (2) другая разыгранная японская карта перемещает маркер в иное место; (3) игровой ход закончился. На игровом поле не может быть больше одного маркера Tokyo Express. Маркер Tokyo Express не влияет на необходимые условия для активации частей.

6.24 Истощение

Во время Сегмента Истощения выполните следующие шаги по отношению к сухопутным и воздушным частям обеих сторон:

1) Уничтожьте все ослабленные или одноуровневые воздушные и сухопутные части, которые оказались без снабжения (в том числе по экстренным маршрутам, 6.23) и находятся за рамками дальности управления любого своего штаба (снабженного или неснабженного). Для этой проверки, вражеские части, ВЗВ и непроходимые стороны гексагонов не блокируют линию между штабом и частью.
2) Переверните все неослабленные воздушные и сухопутные части, которые остались без снабжения (в том числе по экстренным маршрутам, 6.23), на ослабленную сторону.

Истощение определяется и применяется одновременно для обоих игроков, так что возможны ситуации, при которых части взаимно истощают друг друга. Не забывайте о том, что одноуровневые части (голландские полки, CVL Hermes и т.п.) считаются ослабленными частями.

6.25 Американская линия коммуникаций

Любой снабженный объединенный или американский штаб, который не может проследить линию снабжения от Первичного Источника Снабжения (6.21, 6.22) на восточном краю карты, уменьшает свой параметр эффективности на 1 (вплоть до нуля).

6.3 Активация частей

Для движения и атаки, части необходимо активировать (исключения: экстренное морское движение, экстренное воздушное движение, выход из сухопутного боя и отступление). Для того чтобы активировать часть, она должна проследить линию активации от используемого штаба и быть в снабжении (от Kunming, любого штаба, экстренных источников снабжения).

Линия активации прослеживается от активирующего штаба до активируемой части через любые стороны гексагонов, кроме:

- Морских сторон гексагонов, находящихся в не нейтрализованной вражеской ВЗВ.
- Сухопутных сторон гексагонов, в которых располагается вражеская сухопутная или воздушная часть.

Длина линии активации (в гексагонах) не может превышать дальность управления штаба, использованного для активации части.

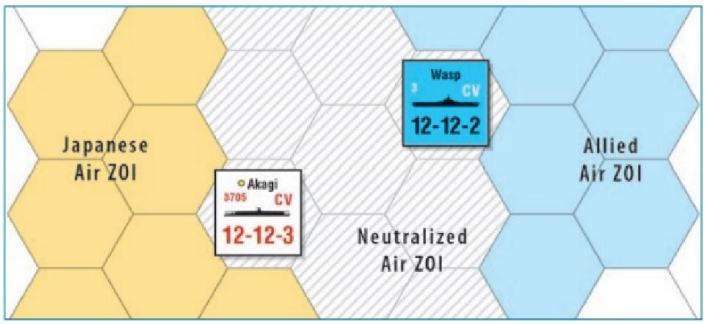
В отличие от линии снабжения (6.21), линию активации можно прослеживать через непроходимые стороны гексагонов, а также переходить с моря на сушу и обратно без наличия контролируемых портов.

Только один штаб может использоваться для активации частей для одного конкретного Наступления, а количество активируемых частей зависит от Оперативного, либо Логистического Числа карты и параметра эффективности штаба (см. 6.11).

6.4 Воздушная Зона Влияния

Все снабженные авианосцы и воздушные части распространяют Воздушную Зону Влияния (ВЗВ) радиусом

2 гексагона. ВЗВ нейтрализуется вражеской Зоной Влияния, распространяемой не Бомбардировщиком Дальнего Действия в тот же самый гексагон. БДД распространяет ВЗВ так же, как авианосцы и остальные воздушные части, но не может использоваться для нейтрализации вражеских ВЗВ. ВЗВ существует, если распространяющая её часть находится в снабжении.



Пример: на картинке показаны союзная, японская и нейтрализованная Воздушные Зоны Влияния.

Авианосцы и воздушные части, находящиеся без снабжения не распространяют и не нейтрализуют ВЗВ. Статус снабжения проверяется каждый раз, когда наличие ВЗВ может на что-то повлиять (6.2). Таким образом, части могут оказаться без снабжения и потерять свои ВЗВ в середине вражеского хода. Однако, не забывайте, что части, активированные для Наступления, остаются снабженными до конца Наступления.

Зона Влияния снабженной части распространяется всегда – и в стационарном состоянии, и во время движения (ВЗВ перемещается вместе с передвигаемой частью). Авианосец и воздушная часть теряют ВЗВ во время стратегического движения, и снова обретают её по окончании стратегического движения.

Не нейтрализованная ВЗВ влияет на игру следующим образом:

- Никакие части не могут входить в ВЗВ, осуществляя стратегическое движение (8.23, 8.33).
- Сухопутные части, осуществляющие морской десант, не могут входить в ВЗВ и выходить из нее (8.44).
- ВЗВ блокирует линию активации, которая входит в ВЗВ или выходит из ВЗВ через морскую сторону гексагона (6.3).
- ВЗВ блокирует линию снабжения, которая входит в ВЗВ или выходит из ВЗВ через морскую сторону гексагона (6.21).

Вдобавок, у ВЗВ есть два свойства, которые сохраняются, даже если Зона нейтрализована:

- Наступающие части, вошедшие, вышедшие или проходящие через ВЗВ Реагирующего игрока дают модификатор +2 к броску на разведку (7.26).
- Наступающие части, осуществляющие морской десант в Зоне Влияния Реагирующего игрока разрешают ему провести особую реакцию (7.27).

ВЗВ не влияет на:

- Сухопутное движение из одного гексагона с сушей в другой гексагон с сушей через сухопутную сторону гексагона (8.42).
- Морское или воздушное движение, кроме стратегического движения (8.21, 8.31).
- Линию активации, которая входит в гексагон или выходит из гексагона через сухопутную сторону гексагона (6.3).
- Линию снабжения, которая входит в гексагон или выходит из гексагона через сухопутную сторону гексагона (6.21).
- Дальность управления штаба в рамках проверки ослабленных частей на уничтожение в Фазу Истощения (6.24).

6.5 Контроль над гексагоном

Гексагон контролирует тот игрок, чья сухопутная часть проходила через него (или остановилась в нём) последней. Сухопутные части, входящие в пустой гексагон, автоматически получают над ним контроль. Сухопутные части, входящие в гексагон посредством морского десанта (используя Очки Морской Транспортировки, приданный или баржевый транспорт) получают контроль над гексагоном только по окончании сражения, если они не были уничтожены и не отступили.

Например, во время союзного Наступления, союзный игрок объявляет сражение в гексагоне Guadalcanal (4423), который контролируют японцы. Союзники выиграли сражение и уничтожили все японские части на Guadalcanal. В гексагоне Guadalcanal, у союзников присутствуют US CA Northampton и 1-я дивизия морской пехоты, а в гексагоне Espiritu Santo (4825) воздушная часть 13th AF non-LRB (все они принимали участие в сражении). Перед началом движения после битвы, 1-я дивизия морской пехоты получает контроль над гексагоном Guadalcanal, позволяя US CA Northampton и 13th AF non-LRB провести туда движение после битвы.

7.0 Наступления

7.1 Общие сведения о Наступлениях

Наступления – это ядро игры. Наступление начинается с того, что активный игрок разыгрывает Стратегическую Карту, либо как Оперативную Карту, либо как Карту События с Логистическим Числом. Наступления позволяют игроку передвинуть определенное число частей, которые находятся в пределах дальности управления одного выбранного штаба, и объявить сражения в некоторых гексагонах по окончании движения.

Заметка автора: есть некоторые различия в проведении Наступления через ОК и КС. ОК представляет собой операцию, проводимую ограниченными силами на ограниченном пространстве. Соответственно, при розыгрыше ОК, можно объявить сражение только в одном гексагоне. Поскольку Наступление ОК задействует меньше стратегических ресурсов высокого уровня, то оно считается более надежным и безопасным с точки зрения вражеской разведки и перехвата. Наступление КС соответствует крупным операциям с сильной предварительной логистической подготовкой. Во время Наступления КС можно объявлять сражения в любом количестве гексагонов. С другой стороны, увеличенные требования по координации, снижают оперативную безопасность операции, и повышает шансы противника принять ответные меры.

7.2 Последовательность проведения Наступления

Когда объявлено Наступление, игроки выполняют следующую последовательность действий:

Шаг 1. Активный игрок активирует снабженные части, находящиеся в пределах дальности управления одного подходящего штаба (7.21). Любые бонусы Наступления, выдающиеся перед движением (если Событие их предусматривает) применяются.

Шаг 2. Активный игрок перемещает активированные части (7.22, 7.23).

Шаг 3. Активный игрок объявляет гексагоны, в которых будут проводиться сражения (7.24).

Шаг 4. Реагирующий игрок может отменить Наступление, используя карту Реакции Погода. Если Наступление отменилось, переместите все передвигавшиеся части в гексагоны, где они стояли перед движением, а также уберите выставленные по событию подкрепления и пополнения. Сбросьте сыгранную карту. Верните все потраченные Очки Морской Транспортировки. На этом Наступление закончилось (7.28).

Шаг 5. Примените возможные бонусы карты события активного игрока, которые действуют перед Реакцией.

Шаг 6. Если возможна Особая Реакция, Реагирующий игрок может бросить кость, чтобы попытаться объявить сражение в дополнительных гексагонах, используя Особую Реакцию (7.27). Если после Особой Реакции сражения в дополнительных гексагонах не возникли, Реагирующий игрок может сыграть карту Реакции. После этого, перейдите к Шагу 13, движение после битвы.

Шаг 7. Реагирующий игрок пытается изменить развед. обстановку, разыграв подходящую карту Реакции, либо проведя бросок на разведку (7.25). Если в конце этого Шага, развед. обстановкой является внезапная атака, перейдите к Шагу 9.

Шаг 8. Реагирующий игрок активирует и передвигает части для участия в сражениях, объявленных активным игроком, либо появившихся в результате Особой Реакции (7.26).

Шаг 9. Реагирующий игрок может разыграть любые карты Реакции.

Шаг 10. Примените возможные бонусы карты события активного игрока, которые действуют после Реакции. Примените карты Реакции, которые действуют перед сражениями.

Шаг 11. Игроки проводят все сражения (7.28).

Шаг 12. Примените карты Реакции, которые действуют после сражений.

Шаг 13. Игроки осуществляют движение после битвы (9.6). Первым движение проводит Реагирующий игрок, затем активный игрок.

Шаг 14. Проведите экстренное морское движение (8.22) и экстренное воздушное движение (8.32), если это необходимо.

7.21 Активация частей активного игрока

Активный игрок выбирает один штаб, который будет использоваться в Наступлении. Игрок может активировать количество частей, равное сумме параметра эффективности используемого штаба И либо Оперативное Число карты, либо Логистическое Число события. Параметр эффективности штаба может быть модифицирован отсутствием связи с восточным краем карты (для американских и объединенных штабов, 6.25) или отсутствием инфраструктуры КБИ (для японских штабов, 13.79). Активируемые части должны находиться в снабжении. Для активации части, должна существовать линия активации от используемого штаба до активируемой части (6.3). Межведомственное соперничество (14.0) также может ограничить круг частей, которые можно активировать.

Союзные штабы имеют национальные ограничения на активацию частей, если только карта события временно не снимает эти ограничения. У японцев нет национальных ограничений на активацию.

A. Американский штаб может активировать американские части (и армию, и флот), а также китайские части.
B. Штаб Содружества может активировать части Содружества, китайские части и американские воздушные части (и армейские, и морской пехоты).
C. Объединенный штаб может активировать любую союзную часть. Только объединенный штаб может активировать голландские части.
D. Японский штаб может активировать любую японскую часть.

7.22 Параметры движения части

Расстояние, на которое могут перемещаться части активного и Реагирующего игрока, равняется произведению Оперативного Числа разыгранной карты И базовой нормы движения части, зависящего от её типа (морские = 5, сухопутные = 1, воздушные = нормальная/расширенная дальность). **Исключение**: если карта была разыграна как КС, событие может увеличить параметры движения частей.

Воздушные части должны перемещаться «этапами» через контролируемые аэродромы (8.31). Морские части могут завершить движение только в определенных гексагонах (8.21).

7.32 Последовательность движения во время Наступления

При движении частей во время Наступления, необходимо закончить передвижение одной части/стопки частей, перед тем как перейти к передвижению другой части/стопки. Нельзя подбирать или оставлять части по ходу движения. Основным препятствием при движении являются вражеские Зоны Влияния. Пункт 6.4 подробно описывает ВЗВ и должен учитываться при планировании передвижения частей.

Игровая заметка: передвижение авианосцев и воздушных частей в места, где они будут нейтрализовать вражеские ВЗВ, облегчит задачу передвижения сухопутных частей. Передвижение авианосца и сухопутной части в одной стопке позволит нейтрализовать ВЗВ по мере движения.

7.24 Объявление сражений в гексагонах

По завершении передвижения частей, активный игрок объявляет гексагоны, в которых будут проводиться сражения. Сражение должно быть объявлено в любом гексагоне, в котором находятся части обоих игроков (включая штабы). В гексагонах, в которых находятся только части Реагирующего игрока, можно объявить сражение, только если они находятся в пределах дальности авианосцев и воздушных частей активного игрока, не принимающих участие в других сражениях. Нельзя объявлять сражения в не прибрежных гексагонах Китая.

При Наступлении ОК, игрок может объявить сражение только в одном гексагоне (но из-за Особой Реакции может произойти более одного сражения, 7.27). При Наступлении КС, активный игрок может объявить сражения в любом количестве гексагонов. Активный игрок должен указать части, участвующие в сражении в каждом объявленном гексагоне. Часть не может участво-

вать сразу в двух сражениях (но, опять же, в результате Особой Реакции, часть может поменять гексагон, в котором будет сражаться). Все части в объявленном гексагоне принимают участие в сражении.

Каждый авианосец, который завершил движение не в контролируемом порту, должен либо участвовать в сражении, либо прикрывать сухопутные части, осуществляющие морской десант в гексагон, контролируемый противником. Если в прикрываемом гексагоне объявлено сражение посредством Особой Реакции, авианосец должен принимать участие в этом сражении. Любые активированные авианосцы, завершившие движение в контролируемом порту, а также воздушные части, не участвующие в сражении, могут быть назначены на прикрытие гексагона, в котором объявлено сражение.

7.25 Определение развед. обстановки Наступления

Развед. обстановка Наступления распространяется на все гексагоны, в которых объявлены сражения (процедура проводится сразу для всего Наступления, а не для отдельных гексагонов). Соответственно, если Реагирующий игрок смог изменить развед. обстановку, то новая обстановка действует во всех сражениях.

A. Значение развед. обстановки по умолчанию – внезапная атака.
B. Реагирующий игрок может попытаться изменить развед. обстановку одним из двух способов. Первый способ: сыграть карту Реакции, которая устанавливает новую развед. обстановку (перехват или засаду). Если были разыграны карты Реакции, изменяющие развед. обстановку и на перехват, и на засаду, то развед. обстановкой становится засада.
C. Второй способ: если Реагирующий игрок не разыгрывал карту Реакции, а на Стратегической Карте активного игрока не прописана развед. обстановка внезапная атака, то Реагирующий игрок может провести бросок на разведку. Бросок на разведку может изменить развед. обстановку с внезапной атаки на перехват (на засаду можно изменить только картой Реакции). Как только Реагирующий игрок провел бросок на разведку, он уже не может сыграть карту Реакции на смену развед. обстановку, если только карта Реакции не позволяет этого. Реагирующий игрок может провести бросок на разведку только один раз за Наступление.
D. Бросок на разведку проводится следующим образом. На карте, начавшей Наступление, указаны значения разведки ОК и, возможно, КС. Реагирующий игрок использует соответствующее значение разведки. Бросок кости меньший или равный значению разведки (бросок может быть модифицирован по 7.25.E) считается успешным. Бросок кости, превышающий значение разведки, считается неуспешным, и развед. обстановка остается внезапной атакой.
E. Если в любой момент во время движения, какая-либо из частей активного игрока, вошла, вышла или прошла через вражескую ВЗВ (нейтрализованную или нет), Реагирующий игрок вычитает 2 из своего броска на разведку. Однако выпавшая 9 всегда делает бросок неуспешным (и развед. обстановка остается внезапной атакой), независимо от модификатора.

Игровая заметка: авианосцы/воздушные части, активированные во вражеской Воздушной Зоне Влияния, не дают модификатор к броску на разведку, если не двигались, а только участвуют в сражении из своего начального гексагона.

7.26 Реакционное движение

Если развед. обстановка внезапная атака, то реакционное движение не осуществляется, и активный игрок проводит все объявленные сражения, после того, как Реагирующий игрок разыграл карты Реакции. Если развед. обстановка перехват или засада, Реагирующий игрок может назначить один снабженный штаб для Реакции. В пределах дальности управления выбранного штаба должен быть хотя бы один гексагон, в котором объявили сражение (смотрится просто расстояние от штаба до гексагона). Если такого штаба нет, то Реакция невозможна. Любые части, активируемые реагирующим штабом, могут присоединяться к любым объявленным сражениям, до которых могут дотянуться, включая те, которые находятся за пределами дальности управления реагирующего штаба.

Количество частей, которое может активировать Реагирующий игрок, равняется сумме параметра эффективности штаба И собственного Логистического Числа. Если была разыграна карта Реакции контрнаступление, то Логистическое Число берется из текста этой карты. В

других случаях, Логистическое Число Реагирующего игрока равняется Оперативному Числу карты, начавшей Наступление, независимо от того, была ли она сыграна, как ОК или КС. Реагирующий штаб может активировать только снабженные части, до которых прослеживается линия активации.

Все активированные для Реакции части, должны участвовать в объявленных сражениях. Нельзя просто переместить реагирующую часть так, чтобы она не участвовала в сражении. Нельзя активировать части, которые не могут дойти до гексагона, чтобы поучаствовать в сражении. Реагирующий игрок не обязан активировать части, если развед. обстановка перехват или засада. Все ограничения на активацию частей активным игроком справедливы и для Реагирующего игрока.

Во время Реакции нельзя использовать более одного Очка Морской Транспортировки. Использование приданного морского транспорта не ограничивается (8.46). Реагирующий игрок не может использовать стратегическое движение. Активированные авианосцы и воздушные части могут использовать реакционное движение, чтобы покинуть гексагон, в котором объявлено сражение, но они всё равно должны участвовать в сражении в этом гексагоне. Остальные части, находящиеся в гексагоне, в котором объявлено сражение, должны оставаться в нём, даже если их активировали.

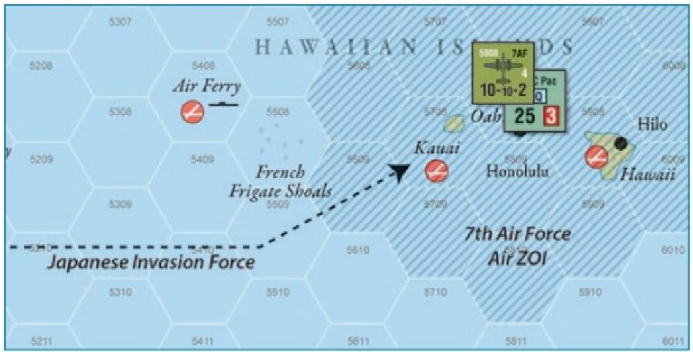
7.27 Особая Реакция

Если сухопутные части активного игрока заканчивают движение в незанятом городе, порту, аэродроме или ресурсном гексагоне Реагирующего игрока, который находится в пределах дальности реагирующего штаба и в Воздушной Зоне Влияния Реагирующего игрока (нейтрализованной или нет), то Реагирующий игрок может попытаться провести Особую Реакцию в таких гексагонах. Проведение Особой Реакции требует от Реагирующего игрока успешного броска на разведку (розыгрыш карты Реакции со сменой развед. обстановки не подойдет). Если бросок на разведку прошел успешно, то в гексагоне объявляется сражение, независимо от того, объявлял в нем сражение активный игрок или нет. Если несколько гексагонов подходят для Особой Реакции, то бросок проводится на каждый из них.

Если сражение было объявлено в гексагоне, в котором находятся авианосцы или воздушные части, которые были назначены на прикрытие высадки, то эти авианосцы и воздушные части должны принимать участие в сражении, проводимом в их гексагоне.

Пример: Авианосец сопровождает сухопутную часть, осуществляющую морской десант в пустом гексагоне Hollandia. Затем CV объявляет атаку в Biak (два гексагона от места высадки). Оппонент удачно проводит бросок на Особую Реакцию в Hollandia, и реагирует воздушными/морскими частями. В этом случае, авианосец активного игрока должен принимать участие в сражении в Hollandia, а не в Biak. Если Реагирующий игрок успешно бросит на Особую Реакцию, но не среагирует на сражение в Hollandia своими частями, то авианосец активного игрока сможет сражаться в Biak.

Нельзя проводить Особую Реакцию в гексагоны, движение в которые осуществлялось исключительно по суше. Если возможность проведения Особой Реакции появляется после розыгрыша КС с развед. обстановкой внезапная атака, Реагирующий игрок должен использовать Развед. Число ОК. Особая Реакция не изменяет развед. обстановку сама по себе.



Пример: Японцы перемещают авианосец и сухопутную часть в незанятый гексагон Kauai, который находится в пределах дальности управления Central Pacific HQ, а также в ВЗВ воздушной части 7AF (Oahu). Обычно, если японцы не объявили сражения в гексагонах, то союзники не могли бы реагировать. Однако, благодаря ВЗВ части 7AF, союзный игрок может провести бросок на Особую Реакцию, и, в случае успеха, объявить сражение в Kauai, после чего провести реакционное движение. Если бы японский игрок объявил сражение хотя бы в одном гексагоне, и Реагирующий игрок успешно бросил на Особую Реакцию, то он мог бы объявить сражение в Kauai, и включить его в свое реакционное движение. Это правило позволяет игроку, имеющему превосходство в воздухе, реа-

гировать на морской десант в городах, портах и аэродромах, в которых не было объявлено сражение.

7.28 Сражение и завершение Наступления

Каждое сражение проводится согласно параграфу 9.0. После сражений, все активированные части, начиная с Реагирующего игрока, осуществляют движение после битвы (9.6). После этого, Наступление считается завершенным, и ход переходит к другому игроку.

Игровая заметка: Не забывайте, что движение после битвы могут проводить даже те части, которые не участвовали в сражении.

7.29 Будущие наступления

Один раз за игровой ход, каждый игрок может заготовить одну Стратегическую Карту для проведения Наступления, розыгрыша События или Реакции на следующий ход. Игрок не может заготовить на следующий ход более одной карты. Игрок не может заготовить карту для Будущего Наступления, если другая карта уже заготовлена. Для того, чтобы заготовить карту для Будущего Наступления, игрок, в свой ход, кладет Стратегическую Карту лицом вниз рядом с игровым полем и помещает на нее маркер Future Offensives Card. После этого действия, ход переходит к другому игроку. Карта, заготовленная для Будущего Наступления, не считается для определения инициативы и максимального количества карт на руке.

A. Розыгрыш карты, заготовленной для Будущего Наступления, ради получения инициативы

Если в начале Фазы Наступлений, у какого-то игрока меньше карт в руке, то игрок может выиграть инициативу и походить первым, сыграв первой карту, заготовленную для Будущего Наступления. В этом случае, карта должна быть разыграна, как Наступление КС.

B. Карта, заготовленная для Будущего Наступления во время Фазы Наступлений

Стратегическую Карту, заготовленную для Будущего Наступления, нельзя в тот же ход, в который она была заготовлена, а также последней картой во время Фазы Наступлений или Реакции. Других ограничений на розыгрыш заготовленной карты нет – она разыгрывается, в любой момент, когда может быть разыграна Стратегическая Карта. Нельзя сбросить заготовленную карту, чтобы выполнить требования сброса карты какого-либо События.

Игрок может сохранять одну и ту же заготовленную карту любое число ходов. Единственным недостатком этой ситуации является невозможность заготовить другую карту, пока не использована текущая. Заметка: можно заготовить любую карту, кроме Tojo Resigns и Manchurian Offensive.

8.0 Движение и группировка

8.1 Базовая норма движения

Расстояние, на которое может переместиться часть во время Наступления или Реакции, является произведением базовой нормы движения части И Оперативного Числа сыгранной для наступления карты (либо текст события заменяет ОЧ карты другим значением). У всех частей есть базовая норма движения:

Сухопутная часть: 1 очко движения.

Морская часть: 5 очков движения.

Воздушная часть: Равняется дальности части, выраженной очками движения. Если на фишке указано две дальности, используйте любую. ИСКЛЮЧЕНИЕ: у некоторых частей расширенная дальность указана в скобках. Если игрок перемещает часть на расширенную дальность, указанную в скобках, то часть не может принимать участие в сражениях. Для того, чтобы такая часть могла участвовать в сражениях, она должна перемещаться на нормальную дальность.

8.11 Движение через гексагоны, занятые вражескими частями

Во время движения, воздушные и морские части могут двигаться через гексагоны, занятые вражескими частями. Сухопутные части, использующие Стратегический Транспорт или морской десант, считаются морскими частями в рамках этого правила, но для движения через гексагон с вражеской морской частью, они должны передвигаться в стопке со своей морской частью.

Сухопутная часть, перемещающаяся по суше, может двигаться через гексагоны, занятые только морскими вражескими частями, если только в этих гексагонах не были объявлены сражения. Сухопутная часть должна

завершить свое перемещение, если входит в гексагон с вражескими воздушными/сухопутными частями или штабом, либо в гексагон, в котором объявлено сражение.

8.2 Движение и группировка морских частей

Морские части могут двигаться через гексагоны с вражескими частями. По сути, правила на передвижение морских частей, представляют реальную ситуацию – морские части всегда находятся в движении. То, что они занимают определенный гексагон – наследие гексагональной системы и последовательности хода.

8.21 Морское движение

Морская часть расходует одно очко движения за каждый пройденный гексагон. Игрок перемещает одну часть или стопку частей, и должен завершить движение перед тем, как перейти к другой части или стопке. Морские части могут войти в любой гексагон через морскую сторону гексагона (если только это не непроходимая сторона гексагона). Морские части не могут войти в гексагон через сухопутную сторону гексагона. Некоторые гексагоны с сушей имеют две береговые стороны гексагона, разделенные непроходимой массой суши. В таких случаях, одно из побережий отмечено на карте, как непроходимая морская сторона гексагона.

Пример: Морская часть не может войти в гексагон 2220 Soerabaja из гексагонов 2119, 2120 и 2221, но может войти из 2219, 2319 и 2320.

Морские части могут свободно перемещаться через вражеские не нейтрализованные ВЗВ, но не могут этого делать, если перемещаются стратегическим движением или сопровождают сухопутные части к месту морского десанта. Авианосцы нейтрализуют вражеские ВЗВ по мере обычного движения, но не нейтрализуют их по мере стратегического движения.

Морские части должны завершить движение либо в гексагоне с вражескими частями (см. примеры A и B ниже), либо в гексагоне, из которого авианосец и сгруппированные с ним морские части, могут участвовать в сражении (пример C), либо в контролируемом порту (пример D), либо в гексагоне (или в пределах дальности авианосца), в котором находятся свои сухопутные части, осуществляющие морской десант (пример E). Последняя опция доступна, только если сухопутная часть высадилась до того, как морская часть закончила свое движение; морская часть не может закончить движение в гексагоне (или в пределах дальности авианосца), в котором только планируется провести морской десант дальнейшим движением.

Морские части должны закончить движение после битвы (9.6) в дружественном порту. Если морская часть не может закончить движение после битвы в дружественном порту, то она уничтожается. Обратите внимание на то, что у Наступающих и Реагирующих частей различные требования к пребыванию в снабжении в конце движения после битвы.

8.22 Экстренное морское движение

Если во время Наступления или Политической Фазы (Национальная Капитуляция), игрок получает контроль над гексагоном с неактивными вражескими морскими частями, морские части должны выполнить экстренное морское движение. Если смена контроля над гексагоном происходит во время Наступления, то экстренное движение выполняется по окончании Наступления. Если смена контроля над гексагоном происходит в Политическую Фазу, то экстренное движение выполняется в конце фазы.

При выполнении экстренного морского движения, морские части помещаются (а не передвигаются) в контролируемый порт в 10-ти гексагонах от места происшествия (10 гексагонов независимо от местности). Если подходит несколько контролируемых портов, то владелец частей выбирает порт, в который поместит

части. Вражеские ВЗВ не влияют на экстренное морское движение. Если в радиусе 10-ти гексагонов нет контролируемых портов, то части уничтожаются.

Пример: после капитуляции Филиппин, морская часть US Asiatic CA находится в гексагоне Leyte. CA помещается в любой контролируемый порт не дальше 10 гексагонов от Leyte, например в 2220 Soerabaja.

8.23 Стратегическое морское движение

Наступающие морские части могут использовать удвоенное количество очков движения, если передвигаются из контролируемого порта в контролируемый порт. Морские части, передвигающиеся таким образом, не могут входить в гексагоны, в которых объявлены сражения, а также в гексагоны с не нейтрализованной вражеской ВЗВ. Также они не могут использовать движение после битвы. Авианосец, выполняющий стратегическое движение, не распространяет ВЗВ во время движения и не нейтрализует вражеские ВЗВ. Он восстанавливает свою ВЗВ сразу по окончании движения.

8.24 Группировка морских частей

Во время Наступления и сражения, в гексагоне может находиться любое количество морских частей. Во всё остальное время, в гексагоне должно быть не более 6-ти морских частей любых типов. Если в гексагоне превышен предел группировки, то игрок удаляет лишние части по своему выбору. Если они находились в снабжении, то игрок помещает их в ячейку следующего хода на счетчике ходов, и они выйдут в качестве подкреплений (которые не могут быть задержаны). Если части, превысившие пределы группировки, находились без снабжения, то они уничтожаются.

8.3 Воздушное движение и группировка

Воздушные части могут двигаться через гексагоны с вражескими частями. По сути, правила на передвижение воздушных частей, представляют реальную ситуацию – воздушные части всегда находятся в движении. То, что они занимают определенный гексагон – наследие гексагональной системы и последовательности хода.

8.31 Воздушное движение

Воздушные части передвигаются этапами. Каждый этап не должен превышать расширенную дальность части (большее значение), либо нормальную дальность, если часть не хочет использовать расширенную дальность (или просто её не имеет). Количество доступных для движения этапов зависит от ОЧ карты Наступления. В конце каждого этапа движения, воздушная часть должна приземляться на контролируемый аэродром. Воздушная часть не может заканчивать движение в гексагоне с вражеской сухопутной частью, даже если гексагон всё еще контролируется, но может использовать этот аэродром в качестве промежуточного этапа. Игрок перемещает одну часть или стопку частей, и должен завершить движение перед тем, как перейти к другой части или стопке.

Воздушная часть не может войти в гексагон, в котором объявлено сражение. Однако, если воздушная часть находится в гексагоне, в котором объявлено сражение, то она не обязана его покидать. Для участия в сражении, воздушная часть должна находиться на контролируемом аэродроме на расстоянии, не превышающем её дальность, либо в самом гексагоне, где происходит сражение. Воздушная часть, чья расширенная дальность указана в скобках, не может принимать участие в сражении, если воспользовалась расширенной дальностью по мере движения. Соответственно Реагирующие воздушные части, чья расширенная дальность указана в скобках, могут реагировать, только используя нормальную дальность.

Воздушные части, покидающие гексагон, в котором объявлено сражение, обязаны участвовать в этом сражении, не смотря на то, что покидают гексагон.

8.32 Экстренное воздушное движение

Если во время Наступления или Политической Фазы (Национальная Капитуляция), игрок получает контроль над гексагоном с неактивными вражескими воздушными частями, воздушные части должны выполнить экстренное воздушное движение. Если смена контроля над гексагоном происходит во время Наступления, то экстренное движение выполняется по окончании Наступления. Если смена контроля над гексагоном происходит в Политическую Фазу, то экстренное движение выполняется в конце фазы.

Если в радиусе нормальной или расширенной дальности части есть контролируемый аэродром, то часть помещается (не передвигается) туда. Если подходит несколько контролируемых аэродромов, то владелец частей выбирает аэродром, в который поместит части. Если в радиусе нормальной или расширенной дально-

сти нет контролируемых аэродромов, то части уничтожаются. Части могут использовать расширенную дальность для экстренного воздушного движения, даже если принимали участие в сражении.

Пример: японцы атакуют и захватывают Wake Island, но американская воздушная часть не была уничтожена. Поскольку, в радиусе 4-х гексагонов нет аэродромов, контролируемых союзниками, часть уничтожается. Если бы вместо этой части была часть с расширенной дальностью действия 6, она могла бы экстренно передвинуться в гексагон Midway.

8.33 Стратегическое воздушное движение

Наступающие воздушные части могут использовать удвоенное количество этапов движения, если передвигаются из контролируемого аэродрома на контролируемый аэродром. Например, воздушные части с расширенной дальностью 4, активированы во время Наступления картой с ОЧ 2.Если часть использует стратегическое движение, то она может пролететь до 4-х этапов, по 4 гексагона каждый, но каждый из этапов должен заканчиваться на контролируемом аэродроме. Во время стратегического движения, воздушная часть не может входить в не нейтрализованную вражескую ВЗВ, а также не может участвовать в сражениях. Воздушная часть, выполняющая стратегическое движение, не распространяет ВЗВ во время движения и не нейтрализует вражеские ВЗВ. Он восстанавливает свою ВЗВ сразу по окончании движения.

Также для воздушных частей доступна вторая форма стратегического движения. Во время активации воздушной части, активный игрок может убрать воздушную часть на счетчик ходов. Воздушная часть вернется в следующем ходу в качестве подкрепления, которое не может быть задержано.

8.34 Группировка воздушных частей

Во время Наступления и сражения, в гексагоне может находиться любое количество воздушных частей. Группировка проверяется в конце розыгрыша Стратегической Карты. В гексагоне может быть не более 3-х воздушных/сухопутных частей любого размера. Если в гексагоне превышен предел группировки, то игрок удаляет лишние части по своему выбору. Если они находились в снабжении, то игрок помещает их в ячейку следующего хода на счетчике ходов, и они выйдут в качестве подкреплений (которые не могут быть задержаны). Если части, превысившие пределы группировки, находились без снабжения, то они уничтожаются.

Обратите внимание на то, что некоторые союзные воздушные части представлены парами – одна из частей БДД, а другая нет. Только в целях проверки группировки, две воздушные части с одинаковым названием/номером считаются одной частью.

8.35 Воздушная переправа в гексагоне 5408

Аэродром в данном гексагоне представляет способность союзных частей использовать эту локацию, как промежуточный аэродром для промежуточного этапа движения. Воздушные и сухопутные части не могут заканчивать движение в этом гексагоне. Присутствие японских морских частей в этом гексагоне во время Наступления, временно нейтрализует это свойство.

8.4 Сухопутное движение и группировка

Сухопутным частям доступно три вида движения: сухопутное движение, морской десант и стратегическое движение. Сухопутные части могут также выходить из боя в ответ на движение другого игрока. Игрок перемещает одну часть или стопку частей, и должен завершить движение перед тем, как перейти к другой части или стопке.

Сухопутные части могут использовать сухопутное движение, чтобы передвигаться из одного гексагона суши в другой гексагон суши через сухопутную сторону гексагона, расходуя очки движения за каждый пройденный гексагон (8.42).

Вдобавок, у сухопутных частей есть два способа передвижения по морю. Первый – это стратегическое движение, которое позволяет частям, способным к морскому десантированию, перемещаться из контролируемого прибрежного гексагона (с портом или без) в контролируемый снабженный порт (8.44). Второй способ – непосредственно морской десант, позволяющий сухопутной части, способной к морскому десантированию, перемещаться из контролируемого прибрежного гексагона (с портом или без) в любой прибрежный гексагон (в том числе, с вражескими частями) (8.45).

8.41 Ограничения, накладываемые на движение

A. Японские сухопутные части не могут входить в не прибрежные гексагоны Китая (например, японские сухопутные части в гексагоне 2508 [Yungning] не могут передвинуться в гексагоны 2408 или 2507 обычным сухопутным движением). Нельзя атаковать союзные части в не прибрежных гексагонах Китая.
B. Японские сухопутные части могут войти в Северную Индию и Цейлон, но не могут двигаться в Индию дальше. Японские воздушные и морские части могут атаковать союзные части в любых гексагонах Индии.
C. Никакие сухопутные и воздушные части не могут входить на советскую территорию, независимо от причины. Если у части нет другого выхода, то она уничтожается.
D. Только китайские союзные части могут входить в не прибрежные гексагоны Китая.
E. Китайские сухопутные части могут действовать только в Бирме, Северной Индии, Kunming, и всех гексагонах, соседних к Kunming. Китайские части, которые вынуждены зайти в любой другой гексагон, уничтожаются.

8.42 Сухопутное движение

Сухопутная часть расходует различное количество очков движения (ОД) для того, чтобы войти в гексагон. Движение должно осуществляться через сухопутные стороны гексагонов. Сухопутная часть тратит 1 ОД, чтобы войти на открытую местность, 3 ОД, чтобы войти в горную местность и 2 ОД в любой другой местности. Сухопутная часть не может войти в гексагон, если у нее недостаточное количество Очков Движения. Это означает, что во время Наступлений, начатых картами с малыми ОЧ, некоторые сухопутные части не смогут зайти в некоторые гексагоны.

Часть, которая заходит в гексагон, в котором нет вражеской не морской части, используя транспортный маршрут (см. обозначения на карте), тратит 1/2 ОД. Сухопутная часть, может передвигаться по транспортному маршруту во время Реакции, но не может зайти в гексагон с вражеской сухопутной частью, используя бонус движения (1/2). Нельзя использовать бонус движения транспортного маршрута для движения в гексагон, в котором транспортный маршрут не построен (13.77).

Сухопутная часть, использующая сухопутное движение, должна остановиться, когда входит в гексагон с вражеской сухопутной/воздушной частью или штабом. Вражеские морские части не влияют на сухопутное движение сухопутной части. Сухопутная часть не может выйти из гексагона, в котором объявлено сражение, и должна остановиться в таком гексагоне, если вошла в него.

8.43 Выход из сухопутного боя

Сухопутные части Реагирующего игрока могут двигаться из гексагона, если в него только что вошли сухопутные части активного игрока, при выполнении следующих условий:

- Если части могут отступить в другой гексагон свободный от вражеских частей, причем это не должен быть гексагон, из которого пришли Наступающие части.
- Сила частей Реагирующего игрока в этом гексагоне выше (не равна), чем сила вражеских частей.

Если выход из боя прошел успешно, вышедшие части помещаются в подходящий соседний гексагон (независимо от стоимости движения в ОД), и части активного игрока могут продолжить движение, если у них остались ОД.

8.44 Стратегическое движение сухопутных частей

Сухопутные части, которые способны осуществлять морской десант, могут перемещаться из прибрежного гексагона (с портом или без) в контролируемый порт на расстояние, равное морской норме движения в данном Наступлении. Поскольку, морская часть имеет удвоенную норму движения при перемещении из контролируемого порта в контролируемый порт, сухопутная часть, осуществляющая стратегическое движение из контролируемого порта в контролируемый порт, так же располагает двойной нормой.

Путь стратегического движения не должен пролегать через не нейтрализованные вражеские ВЗВ и не может заканчиваться в гексагоне с вражеской частью. Сухопутные части должны закончить движение в контролируемом порту. Сухопутная часть не может совмещать стратегическое движение с любой другой формой движения в конкретном Наступлении. Не забы-

вайте, что стратегическое движение сухопутных частей не использует Очки Морской Транспортировки (ОМТ).

Порт, захваченный во время Наступления, считается контролируемым портом, и может использоваться для стратегического движения. Однако, гексагон, вход в который осуществлялся только посредством морского десанта, может изменить контроль только по окончании Наступления, и не может быть использован для стратегического движения.

Заметка автора: это административное морское движение с использованием медленных транспортных судов, поэтому ОМТ не задействуются.

8.45 Морской десант (Наступление и Реакция)

Все японские, американские, британские (кроме 7-й бронетанковой бригады), австралийские и новозеландские сухопутные части способны осуществлять морской десант. Голландские, индийские и китайские части не могут осуществлять морской десант и стратегическое движение.

Сухопутная часть, которая передвигается таким способом, может начать и закончить движение в любом прибрежном гексагоне (с портом или без). Дистанция движения не должна превышать морскую норму движения, определенную для данного Наступления. Морской десант не может удвоить покрываемую дистанцию, даже если заканчивает движение в контролируемом порту.

Морской десант можно осуществлять в любой не горный прибрежный гексагон (исключение: можно десантироваться в Port Moresby, несмотря на то, что это горный гексагон), независимо от наличия в нем вражеских частей. Обратите внимание на то, что карты событий, запрещающие активировать морские части, не запрещают активировать сухопутные части для морского десанта. Межведомственное соперничество также не запрещает армейским частям (американским или японским) использовать морской десант.

A. Использование Очков Морской Транспортировки при морском десанте (Наступление и Реакция)

Сухопутные части от дивизии (XX) и ниже, используют одно ОМТ для морского десанта. Сухопутные корпуса (XXX) и армии (XXXX) используют одно ОМТ за каждый уровень фишки (то есть ослабленные части используют одно ОМТ, а неослабленные два).

Исключение: корейская армия японцев использует 2 ОМТ за каждый уровень фишки (то есть неослабленную корейскую армию можно перевезти за 4 ОМТ).

Каждое Очко Морской Транспортировки может быть использовано 1 раз за ход. Отмечайте использованные ОМТ маркером Amphibious Shipping Used. Если для осуществления морского десанта не хватает Очков Морской Транспортировки, то десант провести нельзя.

Важно: Во время Реакции можно использовать не более 1 ОМТ. Это ограничение не влияет на японский приданный транспорт (8.46), т.к. это движение не использует ОМТ.

B. Ограничения, накладываемые на морской десант (Наступление и Реакция)

Путь движения частей, осуществляющих морской десант, не должен проходить через вражеские морские части (активные или неактивные), если только десантников не сопровождает своя морская часть на всём пути следования. Также путь морского десанта не может проходить через не нейтрализованные вражеские Зоны Воздушного Влияния.

Важно: Если сухопутные части, осуществляющие морской десант, находятся в конечном гексагоне движения, в котором объявлено сражение, без сопровождающей морской части, и любая вражеская морская часть перемещается в этот гексагон в рамках Реакции на движение, морской десант разворачивается обратно. Каждая сухопутная часть несет один уровень потерь, и не принимает участия в сражении. Если после этой процедуры оказывается, что не осталось никого, кто бы принимал участие в сражении, то сражение считается проигранным активным игроком и отменяется. Все неуничтоженные части морского десанта должны провести движение после битвы из этого гексагона.

Игровая заметка: Движение десантных частей вместе с авианосцем всегда нейтрализует вражеские ВЗВ по ходу движения. Более того, предварительная расстановка авианосцев для нейтрализации вражеских ВЗВ позволяет морскому десанту добраться до места высадки.

Заметка автора: Морской десант – это фирменный знак тихоокеанской войны, который заключается в использовании специализированных морских частей для проведения высадок с моря. Движение через вражеские части ограничено неспроста. Силы вторжения не могут просто пройти мимо локаций, содержащих активную морскую и воздушную оппозицию. Эта оппозиция должна быть нейтрализована, перед тем как можно будет применять драгоценные боевые войска.

C. Завершение морского десанта (только Наступление)

Если после того, как сражение с участием морского десанта закончилось, части, осуществлявшие морской десант, не оказались в контролируемом гексагоне (например, проиграли воздушно-морское сражение или сухопутное сражение), они могут провести движение после битвы, как морские части, но должны закончить движение в контролируемом порту или прибрежном гексагоне. Если эти части не могут закончить движение в контролируемом порту или прибрежном гексагоне, то они уничтожаются.

D. Особые ограничения морского десанта для американской армии

Американские сухопутные части могут осуществлять морской десант на одногексагонный остров, контролируемый и занятый японцами, если заканчивают свое движение в гексагоне с частью Морской Пехоты США, которая предварительно осуществила морской десант в этот же гексагон. Во всех остальных обстоятельствах, наличие части Морской Пехоты не требуется.

8.46 Японские средства приданного морского транспорта

У японцев есть пять сухопутных бригад (1, 2, 3 и 4 SN и SS). Эти части могут осуществлять морской десант, либо используя одно Очко Морской Транспортировки за каждую часть, либо начав Наступление в одном гексагоне и проведя всё движение с морской частью типа CA, CL или APD, не расходуя ОМТ. Каждая морская часть перечисленных типов (независимо от стороны фишки) может транспортировать одну из указанных бригад. Если морская часть была уничтожена во время Наступления, то сухопутная часть, находившаяся на борту, также уничтожается. Если морская часть теряет уровень, то с сухопутной частью ничего не происходит.

Пример: В декабре 1941 года, японский CA Aoba может отвезти SS Brigade для проведения морского десанта из Truk в Rabaul. Морская и сухопутная части должны начать движение в одном гексагоне.

8.47 Японские баржи

Когда японский игрок разыгрывает событие Japanese Barge, он переворачивает маркер ASP на сторону Barges, а также кладет маркер Barges рядом с собой. Во время любого Наступления (а не Реакции), в котором была использована карта с ОЧ 3 (даже если она была сыграна, как Событие), японский игрок может провести морской десант сухопутной частью любого размера, не расходуя ОМТ, если часть движется только через одну морскую сторону гексагона. Это движение может начать сражение и рассматривается, как любой другой морской десант. Если часть вынуждена отступать, то отступает с помощью барж в свой первоначальный гексагон. Японцы теряют эту возможность до конца игры, если союзники разыграют событие PT Boats.

8.48 Группировка сухопутных частей

Во время Наступления и сражения, в гексагоне может находиться любое количество сухопутных частей. Группировка проверяется в конце розыгрыша Стратегической Карты. В гексагоне может быть не более 3-х воздушных/сухопутных частей любого размера. Если в гексагоне превышен предел группировки, то игрок удаляет лишние части по своему выбору. Если они находились в снабжении, то игрок помещает их в ячейку следующего хода на счетчике ходов, и они выйдут в качестве подкреплений (которые не могут быть задержаны). Если части, превысившие пределы группировки, находились без снабжения, то они уничтожаются.

8.49 Британская бронетанковая бригада

Союзный игрок может получить 7-ю бронетанковую бригаду, сыграв карту события. 7-я бронетанковая бригада не может

осуществлять морской десант, но может использовать стратегическое движение. 7-я бронетанковая бригада не может входить в горные гексагоны, если только не входит в них, используя транспортные маршруты или стратегическое движение.

9.0 Сражения

Каждое сражение проводится в два этапа: сначала воздушно-морская часть, затем сухопутная. Для каждого из этапов заведена отдельная таблица боя. Оба вида сражения используют схожие процедуры, но разные модификаторы.

9.1 Кто участвует в сражении

Все части в гексагоне, в котором объявлено сражение, должны участвовать в этом сражении. Ни одна из частей не может участвовать в нескольких сражениях в течение одного Наступления.

9.11 Авианосцы и воздушные части в сражении

Активированные авианосцы и воздушные части могут участвовать в сражении, если они находятся в пределах своего параметра дальности от гексагона, в котором объявлено сражение. Авианосец/воздушная часть обязаны участвовать в сражении, объявленном в гексагоне, в котором они находятся, и не могут участвовать в других сражениях. Если авианосец/воздушная часть Реагирующего игрок начинают Реакцию в гексагоне, в котором объявлено сражение, и покидают этот гексагон, они всё равно должны участвовать в сражении в этом гексагоне, несмотря на выход из него.

Авианосцы, которые завершили движение не в контролируемом порту, должны либо участвовать в сражении, либо быть назначены на прикрытие морского десанта в незанятый вражеский гексагон.

9.12 Морские части в сражении

Активированные морские части (не авианосцы), вошедшие в гексагон, в котором объявлено сражение, добавляют свою силу к общей воздушно-морской боевой силе. Морские части (не авианосцы), которые находятся в гексагоне со своим авианосцем, участвующем в сражении, но в их гексагоне сражение не объявлено, не добавляют свою силу к сражению, но их присутствие с авианосцем делает их участниками процедуры несения потерь. Авианосцы, находящиеся в пределах своей дальности от гексагона, в котором объявлено сражение, а также те, которые находятся в самом гексагоне, всегда добавляют свою силу к общей воздушно-морской боевой силе.

9.13 Сухопутные части в сражении

Все сухопутные части в гексагоне, в котором объявлено сражение, должны участвовать в сухопутной части сражения. Наступающие сухопутные части, которые вошли в гексагон посредством морского десанта, участвуют в сухопутной части сражения только если их сторона выиграла воздушно-морскую часть сражения. Если Наступающий игрок проигрывает воздушно-морскую часть сражения, то в сухопутном этапе сражения участвуют только те сухопутные части, которые зашли в гексагон обычным сухопутным движением. Реагирующие сухопутные части, вошедшие в гексагон посредством морского десанта, участвуют в сухопутном этапе сражения, независимо от исхода воздушно-морского этапа.

9.14 Снабжение в сражении

Снабжение не влияет на сражение. Его влияние учитывается в ограничениях на активацию и в Фазе Истощения.

Заметка автора: Сражения в EotS не являются оперативным или тактическим анализом воздушных, морских и сухопутных противостояний на Тихом океане. Сражения сделаны так, чтобы поощрять игрока, собравшего сбалансированный состав сил в совокупности с хорошей разведкой превосходящей огневой мощью, при этом, сохраняя исторические проценты потерь. Морские части, находящиеся в одном гексагоне с авианосцами, олицетворяют эскорты, прикрывающие авианосцы.

Система воссоздает исходы кампаний, проходивших во время войны, но из-за стратегического масштаба игры, не дает понимания, почему сражения заканчивались тем или иным образом. Сражения получаются довольно кровавыми, при этом, необходимо понимать, что некоторые сражения олицетворяют серию сражений. Например, крупное морское сражение в гексагоне Guadalcanal должно отражать все потери, понесенные в сражениях Восточных Соломоновых островов, Санта Круз и Гуадалканала. Для изучения деталей тихоокеанских сражений, нужна более подробная игра.

9.2 Процедура воздушно-морского этапа сражения

A. Обе стороны складывают боевую силу своих активированных воздушных и морских частей в боевом гексагоне, а также любых воздушных частей, CV, CVL и CVT, принимающих участие в сражении из других гексагонов. Реагирующий игрок также добавляет силу всех неактивных воздушных и морских частей, оказавшихся в гексагоне. В воздушно-морском этапе сражения, воздушные части использующие расширенную дальность, указанную не в скобках, сражаются вполовину силы (с округлением вверх. На нормальной дальности они будут сражаться в полную силу, даже если использовали расширенную дальность во время движения). Воздушные части с расширенной дальностью, указанной в скобках, не могут использовать расширенную дальность для участия в сражении или для движения во время Наступления, в котором они собираются сражаться.

Сумма силы всех участвующих воздушных и морских частей представляет общую воздушно-морскую боевую силу, которая может быть модифицирована в будущих шагах.

Заметка автора: Воздушные части сухопутного базирования, действующие на расширенной дальности, используют только двухдвигательные самолеты. Это уменьшает их боевой потенциал из-за отсутствия истребителей ближнего действия и сокращенной бомбовой нагрузки. Части БДД учитывают в своей боевой силе низкую эффективность против морских частей и тот, факт, что инфраструктуру на тихоокеанском ТВД было очень непросто поразить бомбардировщиками, действующими с больших высот. Стратегические бомбардировки Японии выделены в отдельную процедуру.

B. Каждый игрок бросает кость и применяет модификаторы, чтобы определить параметр боевой эффективности. Общая воздушно-морская боевая сила, помноженная на параметр боевой эффективности, представляет очки потерь, которые нанёс игрок.

Модификаторы броска кости

- Засада: Союзники +4
- Внезапная атака: +3
- 1943 год: +1 Союзникам, если в сражении участвует любая американская воздушная часть или американский авианосец.
- 1944, 1945: +3 Союзникам, если в сражении участвует любая американская воздушная часть или американский авианосец.
- Модификатор от События: + любой модификатор, определенный Событием.

Заметка автора: модификаторы 3 и 4 олицетворяют растущее технологическое превосходство американских самолетов и улучшенную боевую доктрину.

Таблица результатов воздушно-морского боя

Модифицированный бросок десятигранной кости = параметр боевой эффективности

0, 1, 2	=	Одна Четверть (0.25) (при необходимости, округлите)
3, 4, 5	=	Половина (0.5) (при необходимости, округлите)
6, 7, 8	=	Единица (1)
9	=	Единица* (1*)
9 и выше	=	Единица (1)

* = если чистый бросок кости (без модификаторов) был 9, тогда было достигнуто критического попадание (9.2.F.6).

C. Если развед. обстановка была перехват, то оба игрока одновременно наносят очки потерь.

Пример: У союзного игрока в сражении принимают участие CV силой 12, БДД силой 4, воздушная часть на нормальной дальности силой 10, воздушная часть силой 10 на расширенной дальности, ВВ силой 16. Общая воздушно-морская боевая сила союзного игрока равняется 47 (12+4+10+5+16). Развед. обстановка Перехват, так что модификаторов нет. При броске не более 2, японские части понесут потери на 12 очков, при броске 3-5, на 24 очка, при броске 6 и выше, на 47 очков.

D. Если развед. обстановка была внезапная атака, Наступающий игрок первым наносит свои очки потерь. Реагирующий игрок рассчитывает боевую силу выживших частей, бросает кость и наносит получившиеся очки потерь активному игроку.

E. Если развед. обстановка была засада (возможна только при игре карты Реакции), Реагирующий игрок наносит очки потерь первым. Наступающий игрок рас-

считывает боевую силу выживших частей, бросает кость и наносит получившиеся очки потерь Реагирующему игроку.

F. Как наносить потери. Игрок, бросивший кость, сам наносит потери частям противника. Очки потерь могут наноситься частям, участвующим в сражении, а также морским частям (не авианосцам), находящимся в гексагоне с авианосцами, принимающими участие в сражении. Потери могут наноситься как угодно, в рамках указанных ограничений.

Историческая заметка: в общем понимании, в тихоокеанской войне доминировали авианосцы. На макроуровне, это истинное утверждение, но по факту, в конце 1942 года, довоенные авианосцы загоняли друг друга фактически до вымирания. Вот почему сражение обычных кораблей было доминирующей формой ведения боевых действий до тех пор, пока американские верфи не начали штамповать авианосцы класса Essex.

1. Если наносятся очки потерь, равные защите вражеской части, часть переворачивается на ослабленную сторону, или уничтожается, если уже находилась на ослабленной стороне.

2. Все неослабленные части должны быть ослаблены перед тем, как какую-либо часть можно было бы уничтожить. Части, у которых только одна сторона фишки, считаются ослабленными. Морские части (не авианосцы), которые не участвуют в сражении, но находятся в гексагоне с авианосцем, участвующем в сражении, тоже должны быть ослаблены, перед тем как, какую-либо часть можно было бы уничтожить.

3. Если остались неиспользованные очки потерь, которые больше некуда применить, то они сгорают. Продолжая пример, указанный выше: на броске, выпало 6, и союзная сила атаки 47 должна применить 47 очков потерь японским морским и воздушным частям. Союзный игрок ослабляет все японские части, кроме одной, с защитой 18, в то время, как у него осталось 10 очков потерь. Союзный игрок не может уничтожить ослабленную часть, т.к. в сражении есть одна неослабленная, так что оставшиеся 10 очков сгорают.

4. Чтобы нанести потери воздушным частям, а также CV, CVL, CVE, не находящимся в гексагоне, в котором проводится сражение, у вас в сражении должна участвовать своя воздушная часть, CV, CVL, CVE за каждую вражескую, которой могут наноситься потери. Например, если у одной стороны в бою участвует одна воздушная часть и один CV, а у противника 3 CV, CVL или CVE части, при этом в гексагоне, где проводится сражение, частей нет, то первая сторона может нанести потери только двум частям противника (из трех). В любом случае, первая сторона выбирает, каким именно частям она будет наносить потери.

Пример: Если у японцев есть один авианосец и было достигнуто 45 очков потерь против союзной группы, состоящей из двух неослабленных авианосцев, большая часть очков потерь может сгореть, из-за того, что потери можно наносить только одному авианосцу, а уничтожить его нельзя из-за второго неослабленного авианосца.

5. Если игрок был единственной стороной с воздушными и/или морскими частями в воздушно-морском сражении, то очки потерь могут наноситься любым вражеским сухопутным частям в гексагоне. Если вражеские воздушные/морские части участвовали в сражении, то потери могут наноситься только воздушным и морским частям. Очками потерь от воздушных и морских частей нельзя уничтожить последний сухопутный уровень в гексагоне. Если очков потерь достаточно, чтобы уничтожить все сухопутные части, Реагирующий игрок выбирает, какой сухопутный уровень считается последним. Однако, гексагон с внутренними силами обороны всегда считается последним сухопутным уровнем в гексагоне. Неиспользованные очки потерь сгорают.

6. Критическое попадание. Если было достигнуто критическое попадание (чистым броском 9, без модификаторов или по карте События), игрок может обойти ограничение номер 2, уничтожая ослабленные части, несмотря на присутствие неослабленных. Продолжая пример, союзный игрок сыграл карту Rochefort, изменив развед. обстановку на засаду с дополнительным условием нанесения критического попадания при модифицированном броске 9 и выше. Союзный игрок может использовать 10 очков потерь, чтобы уничтожить одну из ослабленных японских частей, несмотря на присутствие неослабленных.

Более того, если игрок нанес критическое попадание, но математически не имеет возможности нанести хотя бы один уровень потерь, тогда один уровень потерь

автоматически применяется к части с наименьшим параметром защиты (в случае ничьи, выбирает Реагирующий игрок).

Заметка автора: это отражает способность засады разделаться с частью сил до того, как придет подкрепление. Именно так в игре можно получить результат схожий с тем, что произошел у Midway. Всего две союзные Стратегические Карты меняют развед. обстановку на засаду, так что такое развитие событий будет встречаться нечасто, если только вы не будете выбрасывать много девяток.

7. Преимущество в дальности японских авианосцев. Если в воздушно-морском сражении союзники не нанесли критическое попадание, а у японцев присутствует более одного авианосца, японцы могут переносить потерянный уровень с одного авианосца на другой. После того, как все потери были нанесены, японский игрок может ослабить один свой авианосец, или уничтожить ослабленный, чтобы восстановить один уровень потерь, полученный другим авианосцем (либо перевернуть его на неослабленную сторону, либо вернуть в игру уничтоженный). Количество очков потерь не играет роли.

Пример: допустим, союзники не нанесли критическое попадание, а у японского игрока в сражении участвуют CV и CVL, каждый из которых получил по уровню потерь. Японский игрок может перенести один уровень потерь с CV на CVL, уничтожив CVL, и вернув CV на неослабленную сторону.

Заметка автора: Это правило призвано отразить две вещи. Первое – на протяжении большей части войны, японские авианосцы превосходили по дальности лучше вооруженные американские авианосцы. Второе – японская доктрина предполагала выделение легких авианосцев впереди остального флота. Американские пилоты атаковали изолированные CVL и расходовали свою бомбовую нагрузку, не находя более крупных целей.

9.3 Определение победителя воздушно-морского сражения

Обе стороны складывают силу своих выживших воздушных и морских частей, дававших свою боевую силу в сражении. Воздушные части, сражавшиеся вполовину силы, также дают половину. Морские части (не авианосцы) учитываются только если находились в гексагоне, где происходило сражение (эскорт авианосцев не считается). Победителем объявляется сторона, у которой общая боевая сила выше. В случае ничьей выигрывает Реагирующий игрок, если только после сражения все воздушные и морские части не были уничтожены.

Особое исключение: Если авианосцы/воздушные части выжили только у Реагирующего игрока, то он автоматически выигрывает сражение, независимо от общей боевой силы.

Заметка автора: авиация была важнейшим средством в морских сражениях Второй Мировой Войны. Это особое исключение олицетворяет потенциальные ситуации, вроде тех, которые происходили у Гуадалканала, где даже небольшие авиационные части мешали проводить операции мощным морским частям.

9.31 Не осталось выживших воздушных/морских частей

Если в сражении не выжило ни одной воздушной/морской части, то победителем считается Наступающий игрок.

9.32 Победа Реагирующего игрока

Если воздушно-морской этап сражения выиграл Реагирующий игрок, морской десант активного игрока не участвует в сухопутном этапе сражения и осуществляет движение после битвы из гексагона. Морской десант не захватывает гексагон, даже если в нем нет вражеских сухопутных частей. Если в гексагоне есть сухопутные части активного игрока, которые вошли по суше, а не десантировались с моря, то немедленно проведите сухопутный этап сражения, в случае наличия в гексагоне сухопутных частей обоих игроков. В ином случае, сухопутный этап сражение не проводится.

9.33 Победа активного игрока

Если воздушно-морской этап сражения выиграл активный игрок, и в гексагоне есть сухопутные части обоих игроков, немедленно проведите сухопутный этап сражения. Если в гексагоне присутствуют сухопутные части только одного из игроков, эта сторона получает (сохраняет) контроль над гексагоном, и сражение завершается. Если в гексагоне вообще нет сухопутных частей, то Реагирующий игрок сохраняет контроль над гексагоном, и сражение завершается.

Заметка автора: если сторона достигла превосходства в воздухе, морской десант имеет возможность высадиться. Если нет, то считается, что морской десант развернулся, как произошло в Коралловом Море.

9.34 Воздушно-морской этап сражения не проводился

Если воздушно-морской этап сражения не проводился ввиду отсутствия воздушных и морских частей, проводится сухопутный этап сражения, как если бы активный игрок выиграл воздушно-морской этап.

9.4 Процедура сухопутного этапа сражения

A. Сухопутный этап сражения всегда проходит одновременно, независимо от развед. обстановки. Обе стороны суммируют силу своих сухопутных частей в гексагоне и осуществляют бросок на параметр боевой эффективности. Базовая процедура похожа на воздушно-морское сражение, но сухопутное сражение использует другую таблицу и другие модификаторы.

Игрок, бросивший кость, наносит очки потерь частям противника любым образом, в рамках существующих ограничений.

Модификаторы к броску на сухопутное сражение

Все модификаторы суммируются, за исключением модификатора по японской Стратегической Карте Col. Tsuji. Бонусный модификатор этой карты является окончательным модификатором активного игрока, независимо от наличия других модификаторов.

Модификаторы активного игрока

1. Если после воздушно-морского этапа сражения, в гексагоне остались морские части только активного игрока, активный игрок получает модификатор +2 за береговой обстрел.

2. Если после воздушно-морского этапа сражения, в сражении участвуют только авианосцы/воздушные части только активного игрока, активный игрок получает модификатор +2 за превосходство в воздухе.

Игровая заметка: одинокий активный авианосец в гексагоне, в котором объявлено сражение, дает оба модификатора (всего +4).

3. Тип местности гексагона дает следующие модификаторы активному игроку:

- Джунгли: -1.
- Пересеченная местность: -2.
- Горы: -3

Заметка: город сам по себе не дает модификатор.

Модификаторы Реагирующего игрока

Если у Реагирующего игрока в гексагоне изначально присутствовали сухопутные части или штаб, перед тем, как активный игрок осуществил в этот гексагон морской десант, Реагирующий игрок получает модификатор +3.

Оба игрока

Все действующие модификаторы с Карт Событий добавляются к вышеперечисленным модификаторам (кроме японской карты Col. Tsuji, которая дает конечный модификатор).

Модификатор бронетанковых войск

Если в сражении участвует британская 7-я бронетанковая бригада, союзники получают модификатор +1 за превосходство в танках.

Таблица результатов сухопутного боя

Модифицированный бросок десятигранной кости = параметр боевой эффективности

Меньше 2	=	Половина (0.5) (при необходимости, округлите)
3, 4, 5, 6	=	Один (1)
7, 8	=	Полтора (1.5) (при необходимости, округлите)
9 и больше	=	Два (2)

B. Как наносить потери. Каждый игрок наносит очки потери, равные произведению общей боевой силы сухопутных частей и параметра боевой эффективности, частям противника.

1. Потери можно наносить только сухопутным частям (в том числе не активированным).

2. Если наносятся очки потерь, равные защите вражеской части, часть переворачивается на ослабленную сторону, или уничтожается, если уже находилась на ослабленной стороне.

3. Все неослабленные части должны быть ослаблены перед тем, как какую-либо часть можно было бы уничтожить.

4. Если остались неиспользованные очки потерь, которые больше некуда применить, то они сгорают.

5. Сухопутные части, попавшие в гексагон посредством морского десанта, уменьшают свою защиту вдвое (округление вверх) в целях несения потерь.

C. Завершение сухопутного сражения

1. Если после того, как все потери были нанесены, в гексагоне остались сухопутные части только одной стороны, эта сторона считается победителем. В ином случае, сторона, которая понесла больше уровней потерь во время сухопутного этапа сражения, отступает после битвы. При ничьей выигрывает Реагирующий игрок, и активный игрок должен отступать.

2. Если, в результате сражения, были уничтожены все сухопутные части обеих сторон, то Реагирующий игрок сохраняет контроль над гексагоном.

3. Если в гексагоне остались сухопутные части только активного игрока, то активный игрок получает контроль над гексагоном. Если в гексагоне остались сухопутные части только Реагирующего игрока, то Реагирующий игрок сохраняет контроль над гексагоном.

9.5 Отступление

Отступающие сухопутные части активного игрока должны отступать в тот гексагон, из которого пришли в гексагон со сражением. Отступающие сухопутные части активного игрока, оказавшиеся в гексагоне посредством морского десанта, проводят движение после битвы, как морские части.

Отступающие сухопутные части реагирующего игрока перемещаются активным игроком в соседний гексагон, не содержащий частей активного игрока (это не может быть гексагон, из которого пришли сухопутные части активного игрока), так чтобы не нарушить пределы группировки. Если возможно, гексагон должен быть контролируемой именной локацией Реагирующего игрока; если это условие выполнить невозможно, то можно выбрать любой другой подходящий гексагон. Если эти условия не могут быть выполнены, либо сражение проводилось на одногексагонном острове, сухопутные части Реагирующего игрока уничтожаются.

9.6 Движение после битвы

Движение после битвы проводится после того, как закончатся все сражения. Движение после битвы могут проводить только активированные части, которые не использовали стратегическое движение. Нормы движения для воздушных и морских частей равняются тем, что использовались для Наступления. Сухопутные части не проводят движение после битвы, за исключением отступления (9.5). Реагирующий игрок проводит движение после битвы первым, за движение после битвы проводит активный игрок. Во время движения после битвы нельзя использовать стратегическое движение.

Игровая заметка: все активированные части, не использовавшие стратегическое движение, осуществляют движение после битвы, даже если не принимали участие в сражениях.

9.61 Движение после битвы Реагирующего игрока

Активированные части Реагирующего игрока должны закончить движение в контролируемых портах и аэродромах. По возможности, части должны быть снабженными и находиться в радиусе дальности управления своего штаба (если такой возможности нет, то подойдет любой контролируемый гексагон). Если контролируемых гексагонов для проведения движения нет, части уничтожаются.

Неактивные воздушные и морские части Реагирующего игрока, оказавшиеся после сражения в гексагоне, контролируемом противником, должны провести экстренное движение после того, как активный игрок провел движение после битвы (8.22, 8.32).

9.62 Движение после битвы активного игрока

По окончании проведения движения после битвы Реагирующим игроком, все активированные воздушные и морские части активного игрока могут провести движение после битвы.

При проигрыше сражения, активные части, попавшие в сражение посредством морского десанта, должны осуществлять сражение после битвы, как морские части, но не могут двигаться через гексагоны с вражескими частями и не нейтрализованные вражеские ВЗВ. Исключение: если сухопутная часть, оказавшаяся в гексагоне посредством морского десанта, по окончании сражения оказалась во вражеской ВЗВ, то она может двигаться через гексагоны с ВЗВ, пока не окажется на

гексагоне без вражеской ВЗВ, но после этого не должна попадать во вражеские ВЗВ.

Морские части должны закончить движение в контролируемом порту, воздушные части должны закончить движение на контролируемом аэродроме. Если доступных гексагонов нет, то части уничтожаются.

10.0 Подкрепления и Очки Морской Транспортировки (ОМТ)

10.1 Получение подкреплений

10.11 Размещение подкреплений

Подкрепления поступают по расписанию прибытия подкреплений, либо по картам Событий. Сухопутные и морские подкрепления должны размещаться в контролируемом порту, в котором часть будет находиться в снабжении, а также в радиусе дальности управления штаба, способного активировать данную часть (6.12). Воздушное подкрепление должно размещаться на контролируемом аэродроме, в котором часть будет находиться в снабжении, а также в радиусе дальности управления штаба, способного активировать данную часть (6.12). Штаб должен размещаться в контролируемом порту, в котором он будет находиться в снабжении.

Подкрепления нельзя выставлять в не нейтрализованную вражескую ВЗВ. Штаб, пребывающий на текущем ходу, покрывает требования по снабжению и активации только тех подкреплений, которые выставляются в тот же гексагон, что и этот штаб. Для размещения подкреплений в других гексагонах, линии снабжения и активации должны прослеживаться от штабов, которые уже находились на карте на начало хода.

Союзный игрок размещает все подкрепления первым, за ним подкрепления размещает японский игрок. Размещение подкреплений не может отменить вражескую ВЗВ, чтобы разместить собственные подкрепления в этом же Сегменте. Тем не менее, они могут создать новую ВЗВ, мешающую выставлять подкрепления сопернику. При размещении подкреплений, нельзя нарушать пределы группировки. Китайские части, выставляемые, как подкрепления, могут быть помещены только в Kunming (2407).

10.12 Невозможность размещения подкреплений

Если по каким-либо причинам не существует подходящего места для размещения подкреплений, то игрок может добровольно задержать их. Части остаются в ячейке Задержанные Подкрепления до тех пор, пока у них не появится возможности появиться на игровом поле в одном из будущих Сегментов Подкреплений. Союзные подкрепления в ячейке Задержанные Подкрепления могут отправиться в Европу каждый ход, поэтому необходимо проводить броски за эти части.

10.2 Задержанные подкрепления

10.21 Война в Европе

Союзные подкрепления могут быть задержаны из-за уровня Войны в Европе (ВВЕ) или События. Если уровень ВВЕ не меньше 1, или если требуется межведомственным соперничеством/картой События, союзный игрок получает все подкрепления из ячейки Задержанные Подкрепления, а все подкрепления текущего хода помещает в эту ячейку. Во всех остальных случаях, союзный игрок получает все подкрепления из ячейки Задержанные подкрепления, а также все подкрепления текущего хода. ИСКЛЮЧЕНИЕ: если задержка вызвана исключительно межведомственным соперничеством, то в ячейку Задержанных Подкреплений помещаются только части Армии США.

Определенные части, будучи помещенными в ячейку Задержанных Подкреплений, могут отправиться в Европу (10.22, 10.24).

10.22 Части, которые могут отправиться в Европу

В Европу могут быть отправлены сухопутные и воздушные части Армии США (но не морская пехота), а также американские CVE (но не CV, CVL). Все остальные части не могут быть отправлены в Европу.

10.23 Части, которые не могут быть задержаны

Штабы и части B29 не могут быть задержаны ни при каких условиях.

10.24 Бросок на отправку в Европу

Бросок проводится за каждую подходящую часть во время её помещения в ячейку Задержанных Подкреплений, даже по Событию. Если проведенный бросок оказывается в указанном диапазоне (определяется

текущим уровнем Войны в Европе), то подкрепления помещаются на счетчик игровых ходов, в ячейку на 3 хода позже, чтобы в будущем снова войти в игру в качестве подкреплений. Одни и те же части могут быть отправлены в Европу несколько раз за игру. Бросок на отправку получает модификатор -1 за межведомственное соперничество.

Уровень ВВЕ	**Диапазон броска**
Нет	Нет броска
Уровень 1	0-1
Уровень 2	0-3
Уровень 3	0-5
Уровень 4	0-7

10.3 Очки Морской Транспортировки (ОМТ)

В начале каждого сценария, обе стороны начинают игру с определенным количеством Очков Морской Транспортировки (ОМТ). Каждое очко может быть использовано только один раз за ход. При использовании очка, игрок отмечает этот факт на счетчике, передвигая маркер ASP Used. В начале нового хода, сбросьте маркер ASP Used на ноль.

10.31 Союзные ОМТ

Союзный игрок получает 1 ОМТ, в качестве подкреплений, каждый ход, начиная со второго игрового хода, если только уровень Войны в Европе не равняется 3 или 4. Эти поступающие ОМТ навсегда увеличивают уровень доступных ОМТ каждый ход. Союзные ОМТ нельзя уменьшить никаким образом. Союзники могут получить дополнительные временные или постоянные ОМТ по Картам Событий.

10.32 Японские ОМТ

Японский игрок начинает каждый сценарий с определенным количеством ОМТ. В полной кампании дается 7 ОМТ. Японцы не получают дополнительные ОМП в качестве подкреплений. Японцы могут получить дополнительные временные ОМТ через розыгрыш определенных Карт Событий. Японцы навсегда теряют 1 ОМТ каждый раз, когда союзники проводят успешную атаку во время подводной войны. Японцы также могут потерять ОМТ из-за некоторых Карт Событий. Японцы ни в коем случае не могут потерять последнее ОМТ, так что если ОМТ уменьшены до 1, дальше теряться они не могут.

10.33 Японские баржи и союзные торпедные лодки

Если японцы разыграли карту событий Barge, то они получают ограниченную возможность передвигать сухопутные части, пересекая одну морскую сторону гексагона для перемещения на соседний остров, сыграв карту с ОЧ 3. Розыгрыш союзной карты событий PT Boats отменяет эту возможность, и не дает сыграть Barge в будущем (8.47).

11.0 Пополнения

11.0 Основы пополнений

Цель: Каждая сторона может получать пополнения тем или иным образом, чтобы восстанавливать уничтоженные части, а также возвращать ослабленные части на неослабленную сторону. Одно очко пополнений может перевернуть ослабленную часть на неослабленную сторону, либо вернуть уничтоженную часть в ослабленном состоянии. Чтобы вернуть уничтоженную часть в неослабленном состоянии, нужно потратить два очка пополнений.

Процедура: Для получения пополнений, ослабленные части, находящиеся на карте, должны быть в снабжении и не должны быть в не нейтрализованной вражеской ВЗВ. Уничтоженные части, возвращающиеся на карту, рассматриваются, как подкрепления. Таким образом, штаб, прибывший в качестве подкрепления, может использоваться для пополнений только в том гексагоне, где он был выставлен. Авианосцы и воздушные части, прибывающие во время Сегмента Пополнений, не могут нейтрализовать вражескую ВЗВ для выставления других пополнений в этот же Сегмент. Однако, авианосцы и воздушные части, прибывшие в Сегмент Подкреплений, могут нейтрализовать вражескую ВЗВ для размещения пополнений.

Последовательность: Союзный игрок первым размещает пополнения, вслед за ним это делает японский игрок. Если не указано отдельно, неиспользованные союзные очки пополнений сгорают, а неиспользованные японские очки пополнений накапливаются.

11.1 Ограничения, накладываемые на довоенные части

Некоторые довоенные части обеих сторон не могут получать пополнения, а значит, будучи уничтоженны-

ми, навсегда покидают игру. Эти части отмечены точкой на фишке.

11.2 Японские пополнения

11.21 Запланированные пополнения японских морских частей

Японский игрок получает ограниченное количество морских пополнений во время игры. Это количество указано в таблице пополнений. Эти очки пополнений могут использоваться, как для восстановления уничтоженных частей в ослабленном виде, так и для возвращения ослабленных частей на неослабленную сторону. Неиспользованные очки морских пополнений не сгорают, а накапливаются от хода к ходу. Отмечайте накопленные очки японских морских пополнений специальным маркером.

11.22 Японские воздушные пополнения

В игре нет запланированных японских воздушных пополнений. Японский игрок может получить некоторое количество воздушных пополнений, благодаря розыгрышу некоторых Карт Событий.

11.23 Японские сухопутные пополнения

В игре нет запланированных японских сухопутных пополнений. Во время Сегмента Пополнений, японский игрок может получить до двух очков сухопутных пополнений из Китая. Это делается за счет уменьшения количества доступных японских дивизий в Китае на 1 или 2, что, соответственно, дает 1 или 2 очка сухопутных пополнений. Эти очки должны быть израсходованы немедленно. Если в Китае не осталось японских дивизий, то японский игрок не может получать сухопутные пополнения. Количество доступных японских дивизий в Китае отмечается специальным маркером. Некоторые Карты Событий позволяют японцам получать сухопутные пополнения, которые должны быть использованы в соответствии с текстом События.

11.3 Союзные пополнения

11.31 Сухопутные пополнения

Союзный игрок получает определенное количество сухопутных пополнений во время игры. Это количество указано в таблице пополнений. Союзный игрок получает 2 очка сухопутных пополнений в ход, начиная со второго игрового хода. Эти очки пополнений могут использоваться, как для восстановления уничтоженных частей в ослабленном виде, так и для возвращения ослабленных частей на неослабленную сторону. Пополнения можно использовать на американских частях и частях Содружества. Неиспользованные очки сухопутных пополнений сгорают.

11.32 Воздушные пополнения

Союзный игрок получает 5 очков воздушных пополнений в ход. Эти очки пополнений могут использоваться, как для восстановления уничтоженных частей в ослабленном виде, так и для возвращения ослабленных частей на неослабленную сторону. Неиспользованные очки воздушных пополнений сгорают.

11.33 Морские пополнения

Союзный игрок получает определенное количество морских пополнений во время игры. Это количество указано в таблице пополнений. Неиспользованные очки морских пополнений сгорают. Союзный игрок получает 1 или 2 очка американских морских пополнений в ход (за исключением первого хода), если контролирует гексагон Oahu (5808). Эти очки пополнений могут использоваться, как для восстановления уничтоженных частей в ослабленном виде, так и для возвращения ослабленных частей на неослабленную сторону. Пополнения можно использовать на американских морских частях. Союзный игрок получает одно очко пополнений морских частей Содружества на ходах 6, 9 и 12, если контролирует хотя бы один из перечисленных гексагонов: Colombo (1307), Trincomalee (1308), Singapore (2015), Hong Kong (2709), Townsville (3727).

11.34 Китайские подкрепления

Если Китай не капитулировал, союзный игрок получает 1 очко китайских сухопутных пополнений на каждый нечетный игровой ход. Это очко пополнений может использоваться, как для восстановления уничтоженных китайских частей в ослабленном виде в Kunming (2407), так и для возвращения ослабленных китайских частей на неослабленную сторону. Пополнения могут быть использованы, только если Kunming является источником снабжения (13.75). Неиспользованные очки сухопутных пополнений сгорают.

11.35 Голландцы

Голландские части не получают пополнений. Будучи уничтоженными, голландские части навсегда покидают игру.

12.0 Стратегическая борьба

Стратегическая борьба определяет количество карт, получаемых игроками в начале хода.

12.1 Японские Стратегические Карты

12.11 Гексагоны с ресурсами

Японский игрок получает одну Стратегическую карту за каждые 2 контролируемых гексагона с ресурсами (округление вверх, см. также 6.5). Однако, японский игрок никогда не получает менее 4-х карт, независимо от количества контролируемых гексагонов с ресурсами. Количество получаемых карт может модифицироваться по результатам Стратегической Борьбы (12.2, 12.3). Вот 14 гексагонов с ресурсами:

1813, 1916, 2017: Sumatra
2008: Burma
2014: Malaya
2220: Java
2415, 2517, 2616: Borneo
2813: Philippines
3219: New Guinea
3302, 3303: Manchuria
3305: Korea

12.12 Японские стратегические резервы

В игровые ходы со второго по четвертый, японский игрок получает 7 Стратегических Карт, независимо от контролируемых гексагонов с ресурсами. Это представляет существующие стратегические резервы Японской Империи. Количество получаемых карт может быть уменьшено по результатам подводной войны.

12.2 Подводная война

12.21 Процедура подводной войны

Перед тем, как японский игрок получил Стратегические Карты, союзный игрок осуществляет подводную войну. Союзный игрок бросает кость и вычитает из броска номер текущего игрового хода. Результат модифицируется по 12.22. Если модифицированный результат равен нулю, или меньше, то японский игрок тянет на одну карту меньше (но не меньше 4-х карт). Вдобавок, японский игрок навсегда теряет одно Очко Морской Транспортировки, и уменьшает текущий модификатор Эскортов на один уровень (с +4 на +2, с +2 на 0). Однако, японский игрок не может потерять последнее ОМТ и получить отрицательный модификатор Эскортов.

12.22 Модификаторы подводной войны

Существует два потенциальных модификатора, применяемых к броску на подводную войну:

- Японские события Escort, каждое из которых добавляет к броску модификатор +2.
- Союзный игрок добавляет модификатор +1 во все игровые ходы 1942 года из-за дефектных торпед.

12.3 Стратегические бомбардировки

12.31 Доступность B29

Только американские части БДД B29 могут проводить стратегические бомбардировки (20BC приходит на 9-м ходу, 21BC на 10-м). Для того чтобы осуществить стратегические бомбардировки, часть B29 должна находиться в снабжении либо на аэродроме в 8 гексагонах от Токио, либо в ячейке Воздушные части в Китае. Подкрепления B29 не могут быть задержаны, и могут проводить стратегические бомбардировки в ход прибытия, если все остальные условия выполнены. Часть B29, возвращенная в игру посредством пополнений, не может осуществлять стратегические бомбардировки в ход восстановления после уничтожения. Части B29, проводившие стратегические бомбардировки, не могут участвовать в Наступлениях, но могут быть активированы для Реакции, если вражеские части заходят в гексагон их дислокации.

Игровая заметка: если японскому игроку удастся уничтожить часть B29, то она не будет доступна для стратегических бомбардировок в следующем ходу, даже если её восстановят с помощью пополнений.

12.32 Процедура стратегических бомбардировок

Союзный игрок бросает кость за каждую часть B29, участвующую в стратегических бомбардировках. Неослабленная часть B29 успешно бомбардирует Японию при броске 0-8, ослабленная часть B29 успешно бомбардирует Японию при броске 0-4. Каждый успешный

факт стратегической бомбардировки уменьшает количество получаемых японским игроком Стратегических Карт на одну (но не меньше 4-х карт). Неуспешный факт стратегической бомбардировки ни к чему не приводит. Если при проведении стратегической бомбардировки, была выброшена 9, то выбросившая девятку часть B29 теряет один уровень, если только Союзники не контролируют аэродром в 5 гексагонах от Токио. Событие Japanese High Altitude Interceptors добавляет 1 к броскам на стратегические бомбардировки, если только Союзники не контролируют снабженный аэродром в 5 гексагонах от Токио.

12.33 Карты Событий B29

Некоторые союзные Карты Событий ссылаются на местоположение частей B29, и позволяют уменьшать количество карт в руке японского игрока во время Фазы Наступлений. Эти эффекты добавляются к эффектам успешной стратегической бомбардировки. Заметка: японский игрок может потерять максимум две карты во время стратегических бомбардировок, но из-за Событий B29 он может потерять дополнительные карты.

12.4 Получение японских карт и пасов

Если японский игрок получает 6 карт (не считая карту, заготовленную для Будущего Наступления), ему дается один пас; если японский игрок получает 5 карт или меньше, то ему дается два паса. Японский игрок не может получить меньше 4-х карт. Пас можно использовать вместо розыгрыша Стратегической Карты во время Фазы Наступлений. Неиспользованные пасы сгорают в конце Фазы Наступлений.

12.5 Союзные Стратегические Карты

12.51 Получение союзных карт

Базовое количество получаемых союзниками карт каждый ход равняется 7, за исключением первых трех ходов. На первый ход союзники не получают карт. На второй ход союзники получают 5 карт и 2 паса. На третий ход союзники получают 6 карт и 1 пас. Начиная с 4-го хода, союзники получают 7 карт. Минимальное количество карт, получаемых союзниками, равняется 4. Пасы союзников используются так же, как пасы японцев, и тоже не могут накапливаться.

12.52 Ограничения на получение союзных карт

Союзный игрок получает на 1 Стратегическую Карту меньше (+ пас за каждую неполученную карту, не более 2-х пасов), за каждое из выполненных условий:

- Китай капитулировал
- Индия капитулировала
- Австралия капитулировала
- Уровень Войны в Европе в начале хода равен 4.

13.0 Национальный статус

13.1 Национальная капитуляция

Нация капитулирует, если противник контролирует определенные гексагоны этой нации во время Сегмента Национального Статуса. Если Япония капитулирует, то игра заканчивается победой союзного игрока. Если капитулирует нация союзников, то японский игрок автоматически получает контроль над всеми незанятыми портами и аэродромами этой нации, если только правила капитуляции нации не указывают иное. Нация союзников может сдаться 1 раз за игру. Союзники могут получить обратно капитулировавшую страну, захватив необходимые локации, тогда они получат контроль над всеми незанятыми портами и аэродромами этой нации. Однако, это не отменит эффект капитуляции на количество получаемых союзниками карт.

13.2 Филиппины

13.21 Определение Филиппин

Филиппинами называются все гексагоны соприкасающейся суши с Manila (2813), Davao (2915), а также острова, находящиеся в двух гексагонах от Manila/Corregidor, плюс Jolo Island (2715). Ключевые филиппинские базы находятся в гексагонах: 2715, 2812, 2813, 2911, 2915, 3014.

13.22 Капитуляция Филиппин

Филиппины капитулируют, если японский игрок контролирует Manila (2813) и Davao (2915). Удалите все союзные сухопутные части из Филиппин во время Сегмента Национального Статуса. Если часть способна вернуться в игру (например, штаб), то она может сделать это по правилам подкреплений и штабов. Любые американские воздушные и морские части, оказавшиеся в филиппинских гексагонах во время капитуляции,

должны использовать экстренное движение, чтобы покинуть Филиппины.

13.3 Малайя и Сиам

13.31 Определение Малайи

Малайей называются все гексагоны соприкасающейся суши в трех гексагонах от Singapore (2015). Ключевые базы: 1912, 1913, 2012, 2014, 2015, 2112.

13.32 Капитуляция Малайи

Малайя капитулирует, если японский игрок контролирует Singapore (2015) и Kuantan (2014). Союзные части не покидают игру из-за капитуляции, а гексагоны не меняют владельца.

13.33 Определение и капитуляция Сиама

В Сиаме нет сил, и он не капитулирует. Рассматривайте Сиам, как набор отдельных гексагонов.

13.4 Голландская Ост Индия (ГОИ)

12.41 Определение Голландской Ост Индии

Голландская Ост Индия состоит из островов Sumatra (1813, 1914, 1916, 1917, 2017), Java (2018, 2019, 2220), Borneo (2216, 2318, 2415, 2517, 2616), Celebes (2620, 2719, 2917), Bali (2320), Amboina (2919), Timor (2721) и Morotai (3017).

13.42 Капитуляция Голландской Ост Индии

ГОИ капитулирует, если японский игрок контролирует семь гексагонов с ресурсами на Sumatra, Borneo, Java И контролирует Tjilatjap (2019). Когда ГОИ капитулирует, все голландские части убираются из игры во время Сегмента Национального Статуса, и японцы получают контроль над всеми портами и аэродромами ГОИ, не содержащими сухопутные части США или Содружества (одинокие штабы не годятся в качестве такой части). Любые союзные морские и воздушные части в гексагонах, контролируемых японцами, должны немедленно провести экстренное движение, чтобы покинуть ГОИ.

13.5 Бирма

13.51 Определение Бирмы

Границы Бирмы указаны на карте, но для полноты описания, Бирма состоит из баз в гексагонах 2006, 2008, 2106, 2206, 2305 и всех соседних к ним гексагонов с джунглями без баз.

13.52 Капитуляция Бирмы

Бирма капитулирует, если японский игрок контролирует Rangoon (2008), Mandalay (2106), Lashio (2206) И Mytkiyina (2305). Во время Сегмента Национального Статуса, удалите все части Содружества, в названии которых имеется символ B. При капитуляции Бирмы, контроль над гексагонами не изменяется.

13.6 Индия

Заметка автора: Индия была слишком большой для завоевания, но она могла быть выведена из войны за счет нестабильности и мирного движения Ганди.

13.61 Движение в Индии

Индия разделена в игре на три части. Северная Индия состоит из Jarhat (2104), Dimasur (2005), Ledo (2205), Dacca (1905) и Imphal-Kohima (2105). Материковая Индия состоит из всех индийских гексагонов, не являющихся частью Северной Индии и Цейлона. Цейлон состоит из всех гексагонов этого острова. Японские части не могут входить в материковую Индию, но японские воздушные и морские части могут атаковать гексагоны материковой Индии. Союзные части могут входить в любой индийский гексагон.

13.62 Капитуляция Индии

Счетчик статуса Индии состоит из пяти ячеек, справа налево: Stable, Unrest, Strikes, Unstable, Revolts. Если японский игрок контролирует все гексагоны Северной Индии, передвиньте маркер India влево, в следующую ячейку счетчика статуса Индии во время Сегмента Национального Статуса. Если во время Сегмента Национального Статуса, маркер находится в ячейке Revolts, то Индия капитулирует (переверните маркер на сторону Surrender). Некоторые События также могут двигать маркер India, но они не могут продвинуть маркер дальше ячейки Revolts и заставить Индию капитулировать.

Если в любой момент времени, союзный игрок получает контроль над любым гексагоном в Северной Индии, атакуя из Calcutta, при использовании морского десанта или из-за розыгрыша карты, немедленно переместите маркер India в ячейку Stable, и начните цикл заново. Однако, если Индия уже капитулировала, маркер не двигается.

13.63 Последствия капитуляции Индии

Все индийские части Содружества удаляются из игры. Все остальные части Содружества в материковой Индии помещаются либо на Ceylon, либо на Maldive Islands (1005), либо навсегда удаляются из игры, если Ceylon и Maldive Islands полностью контролируются японцами. Штабы содружества в Индии вынужденно передислоцируются (6.14). Американские части в Индии не обязаны двигаться, хотя вы можете поступить с ними, как с частями Содружества. Гексагоны, в которые осуществляется движение, должны быть в снабжении, и не должны находиться в не нейтрализованной вражеской ВЗВ. Части, которым некуда идти, или превысившие пределы группировки, уничтожаются навсегда (по выбору союзного игрока).

В результате капитуляции Индии, контроль над гексагонами материковой Индии не меняется. Союзники могут вернуться в материковую Индию посредством морского десанта или сухопутного движения. Японцы не могут проводить Особую Реакцию в гексагонах материковой Индии, также эти гексагоны не идут в счет Успехов Войны, если будут заняты союзниками.

13.7 Китай

13.71 Движение в Китае

Японские и некитайские союзные части могут входить и атаковать только прибрежные китайские гексагоны. Китайские части могут входить только в Северную Индию, Бирму, Kunming и все соседние к нему гексагоны. Исключением к этому правилу является ячейка Воздушных частей в Китае, в которую могут попадать союзные воздушные части, согласно 13.74.

Hong Kong, гексагон 2709 и Formosa (Taiwan) не считаются частью Китая. Если Союзники контролируют все прибрежные китайские и корейские гексагоны с портами, японцы больше не могут выводить дивизии из Китая, а также осуществлять дальнейшие Наступления в Китае (как ОК, так и КС, см. 13.72).

13.72 Наступления в Китае

Японский игрок может проводить Наступления в Китае посредством ОК или КС. Наступления в Китае посредством КС основано на розыгрыше определенных Событий. Наступление в Китае посредством ОК проводится путём розыгрыша карты с ОЧ 3 с последующим выполнением процедуры 13.72.A. Наступление в Китае посредством ОК не может проводиться более одного раза за два игровых хода. Наступления в Китае посредством КС могут проводиться в любом количестве в любой игровой ход.

В случае успешного проведения Наступления в Китае, подвиньте маркер China на одну ячейку влево в сторону ячейки Government Collapsed. Неуспешное Наступление в Китае посредством ОК, а также розыгрыш карты события China Offensive союзным игроком, могут передвинуть маркер China на одну или более ячеек вправо, в сторону ячейки Stable Front. Однако, если особым образом не указано в тексте события, если маркер China должен попасть в ячейку Stable Front, оставьте его в ячейке Unstable Front.

Наступление в Китае посредством ОК проводится следующим образом:

A. Японский игрок определяет базовое число для Наступления. Для этого, из количества дивизий в Китае вычитается значение модификатора, указанного в текущей ячейке счетчика Burma Road Status. Японский игрок бросает кость и прибавляет к броску единицу за каждую союзную воздушную часть поддержки (см. B). Если получившееся значение не превышает базовое число Наступления, подвиньте маркер China на одну ячейку в сторону Government Collapsed. При всех остальных случаях, маркер не двигается, если только Наступление не провалилось при наличии хотя бы одного модификатора +1 от воздушной части поддержки – в этом случае, маркер двигается на 1 ячейку в сторону Stable Front. Если маркер China должен попасть в ячейку Stable Front, оставьте его в ячейке Unstable Front.

B. Союзный игрок увеличивает на единицу бросок на Наступление в Китае за каждую снабженную воздушную часть (не БДД) в Китае. Особое исключение: если 14AF LRB находится в ячейке Воздушные части в Китае, то она также дает модификатор +1.

13.73 Капитуляция Китая

Как только маркер China попадает в ячейку Government Collapsed (не ждите Сегмента Национального Статуса), Китай капитулирует. Если Китай капитулирует, все союзные воздушные части в Китае помещаются на счетчик игрового хода, чтобы вернуться в игру на сле-

дующем ходу в качестве подкреплений. Эти подкрепления могут быть задержаны. Удалите из игры все китайские части навсегда.

Заметка автора: Китай всегда был слишком большим куском для Японии. Капитуляция в контексте игры означает коллапс центрального правительства с разделением власти между местными военачальниками. Японцы могли бы заключать сделки с разрозненными военачальниками, подминая под себя оккупированные территории Китая и продолжая противостоять коммунистам.

13.74 Союзные воздушные части в Китае

До двух союзных воздушных частей могут находиться в ячейке Воздушные части в Китае (далее называемой Ячейка Китай), и только одной из них может быть B29. Союзные воздушные части снабжены в Ячейке Китай, если Бирманская дорога открыта, либо HUMP уже в действии, а в Северной Индии есть контролируемый снабженный аэродром (независимо от статуса дороги). Союзный штаб может активировать воздушные части, находящиеся в снабжении в Ячейке Китай, если может проследить путь активации до Kunming или, если HUMP уже в действии, до любого снабженного контролируемого аэродрома в Северной Индии.

Если Китай не капитулировал, и Бирманская дорога открыта, Союзники могут помещать союзные воздушные части прямо в Ячейку Китай, как подкрепления. Союзные воздушные части (включая B29), активированные во время Наступления, могут лететь со снабженного контролируемого аэродрома в Северной Индии в Ячейку Китай и наоборот. Расстояние между любым аэродромом Северной Индии и Ячейкой Китай считается одним этапом воздушного движения, независимо от дальности той или иной воздушной части. Часть B29 в Китае считается в пределах дальности действия до Токио только в целях стратегических бомбардировок (12.3) и союзных условий победы (16.2).

Если союзная воздушная часть находится в Ячейке Китай без снабжения, то её нельзя активировать, она не дает модификатор +1 к броску на Наступление в Китае, а также подвергается истощению (но не может быть уничтожена истощением).

13.75 Kunming, союзное снабжение и части китайской армии

Kunming является источником снабжения, если Бирманская дорога открыта (см. 13.78) или HUMP уже действует (благодаря розыгрышу союзной КС 17), а у союзников есть снабженный контролируемый аэродром в Северной Индии. Если хотя бы одно из двух условий выполнено, любая союзная часть находится в снабжении, если может проследить сухопутную линию снабжения 4 или меньше ОД от Kunming до снабженного порта. Это правило является исключением обычных правил снабжения, для которых требуется штаб. Эта линия снабжения может использоваться для активации частей, если линия активации также существует. Kunming и все соседние к нему гексагоны считаются занятыми и союзными для всех игровых целей.

Части китайской армии могут быть активированы любым союзным штабов в пределах его дальности управления. Китайские части без снабжения не могут быть активированы и подвергаются истощению, как все остальные. Китайские части могут входить только в Северную Индию, Бирму, Kunming (2407) и все соседние к нему гексагоны. Если китайские части вынуждены зайти в любой другой гексагон, они уничтожаются.

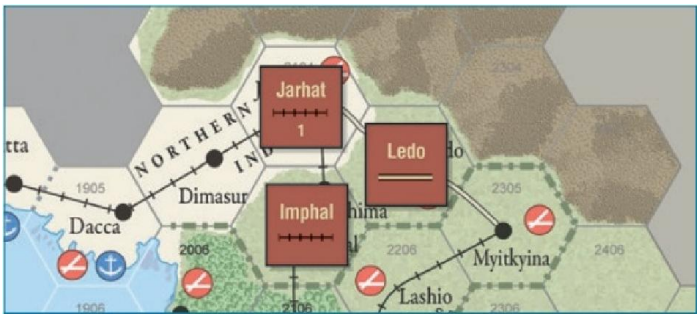
13.76 Японские внутренние войска в Китае

Каждый город в оккупированном Японией Китае содержит один внутренний сухопутный японский уровень с характеристиками 9-12 за каждые 4 ячейки на счетчике японских дивизий в Китае. При необходимости, округлите вверх (то есть за 5 ячеек на счетчике японских дивизий в Китае, в каждом оккупированном китайском городе будет два внутренних сухопутных уровня 9-12). Если японских дивизий в Китае не осталось, то в каждом оккупированном китайском городе все равно будет по 1 уровню 9-12. Эти части не считаются в целях проверки пределов группировки, и считаются последними сухопутными уровнями в гексагоне (в целях воздушно-морского удара по сухопутным целям). Если гексагон контролируется Союзниками, то внутренние войска временно перестают существовать. Если японцы заново захватят гексагон, то внутренние войска опять появятся.

13.77 Инфраструктура КБИ

A. Инфраструктура КБИ. В начале полной кампании, на три гексагона Jarhat, Imphal и Ledo кладутся маркеры, напоминающие то, что транспортные маршруты, ука-

занные на карте, еще не построены. Более поздние сценарии будут отдельно указывать наличие/отсутствие этих маркеров.



B. Если Союзники контролируют все гексагоны Северной Индии, а также Akyab, то союзный игрок может построить один из трёх маршрутов, сыграв карту с ОЧ 3. Транспортный маршрут Jarhat всегда должен строиться первым – он необходим для возможности постройки транспортных маршрутов в Ledo и Imphal. Союзный игрок может решить построить два оставшихся маршрута в любом порядке, истратив карту с ОЧ 3, на каждый маршрут (и потратив свой ход на розыгрыш этой карты). Факт постройки маршрута фиксируется снятием соответствующего маркера. Маршрут можно использовать сразу после постройки (1/2 ОД для любых игровых целей). Постройка маршрута осуществляется навсегда – разрушить построенный маршрут нельзя.

C. Используя ту же самую процедуру, японский игрок может построить маршрут в Imphal, если прослеживается линия коммуникации от Imphal по транспортным маршрутам до контролируемого японцами снабженного порта Rangoon. Японцы не могут строить маршруты ни в Jarhat, ни в Ledo. Для постройки маршрута в Imphal японцам не нужно дожидаться постройки союзником маршрута в Jarhat.

13.78 Бирманская дорога

Бирманская дорога – это стратегический транспортный маршрут в гексагонах 2206, 2306 и 2407. Следующие правила определяют статус маркера Burma Road на специальном счетчике. Маркер Burma Road может находиться в одной из трех ячеек: Open, Closed/HUMP, Closed/No HUMP, каждая из которых определяет модификатор для японских Наступлений в Китае (13.72). Положение маркера на счетчике также определяет, является ли Kunming источником снабжения (13.75).

A. Бирманская дорога открыта, если можно проследить стратегический транспортный маршрут от Kunming до Rangoon, а затем по морю до Madras или до восточного края карты. Морская часть маршрута не может проходить через вражеские не нейтрализованные ВЗВ.

ИЛИ

B. Бирманская дорога открыта, если можно проследить стратегический транспортный маршрут от Kunming до Madras через построенные транспортные маршруты Jarhat/Ledo или Jarhat/Imphal (13.77).

C. Если ни одно из условий A/B не выполнено, то Бирманская дорога закрыта. Положите маркер Burma Road в соответствующую ячейку – Burma Road Closed/No HUMP.

D. Если Союзники разыграют карту 17: *Chinese Airlift, HUMP Operations into China*, то HUMP вступает в действие, и маркер Burma Road переворачивается на сторону HUMP до конца игры. Если Бирманская дорога закрыта, и маркер находится на стороне HUMP, то маркер помещается в ячейку Burma Road Closed/HUMP, если Союзники контролируют снабженный аэродром в Северной Индии. Если Союзники не контролируют снабженный аэродром в Северной Индии, а Бирманская дорога закрыта, то маркер Burma Road помещается в ячейку – Burma Road Closed/No HUMP.

E. Во время японского Наступления в Китае, союзники вычитают модификатор Burma Road из базового числа Наступления в Китае (13.72).

13.79 Мост через реку Кхвэяй (Kwai)

Транспортный маршрут от Bangkok до Rangoon может быть построен только посредством Карты События 18 *Bridge over the River Kwai*. При активации любых японских частей в Бирме, Северной Индии, Цейлоне или их комбинации, параметр эффективности активирующего штаба модифицируется в зависимости от состояния японской логистической сети.

1. Если событие Bridge over the River Kwai не было разыграно, а Rangoon контролируют Союзники, параметр эффективности японского штаба падает на 1 (до минимального значения 0).

2. Если событие Bridge over the River Kwai было разыграно И Rangoon контролируют японцы, и хотя бы одна активируемая японская часть прослеживает линию снабжения через транспортный маршрут Bangkok-Rangoon, параметр эффективности активирующего штаба увеличивается на 1.

3. Если ни одно из условий не выполнено, то параметр эффективности активирующего штаба не модифицируется.

Указанные модификаторы применяются, если хотя бы одна активируемая часть в момент активации находится в Бирме, Северной Индии или Цейлоне. Модификатор не применяется, если все активируемые части в момент активации находятся за рамками указанных территорий, даже если некоторые из этих частей войдут в Бирму, Северную Индию или Цейлон во время Наступления.

Заметка автора: опытные игроки в EotS заметят, что я внедрил опциональные правила снабжения в основные правила игры. Эти небольшие добавления сильно повышают исторический реализм, поэтому я решил сделать их обязательной частью игровой системы. Бирма была логистическим кошмаром, и эти правила позволяют более точно воспроизвести ситуацию на данном театре.

13.8 Австралия

13.81 Территория Австралии

Австралия разделена на две части: материковая Австралия и мандаты. Материковая Австралия состоит из всех гексагонов в Австралии. Мандаты состоят из перечисленных ниже локаций, а также всех одногексагонных островов или прилегающих гексагонов суши, находящихся рядом с перечисленными локациями: Admiralty Is. (3820), Kavieng (4020), Rabaul (4021), Bougainville (4222), Guadalcanal (4423).

13.82 Капитуляция Австралии

Если все австралийские прибрежные аэродромы и порты на материковой Австралии контролируются японцами во время Сегмента Национального Статуса, то Австралия капитулирует.

13.83 Последствия капитуляции Австралии

Австралия может капитулировать только один раз за игру. Союзные части могут вернуть контроль над Австралией после капитуляции, но это не отменит факта и последствий капитуляции. Все австралийские подкрепления, которые должны были бы появиться в будущем, удаляются из игры навсегда. Австралийские части, уже находящиеся в игре, остаются и могут получать пополнения, но будучи уничтоженными, навсегда удаляются из игры.

13.84 Контроль над мандатами

Игрок, контролирующий Rabaul (4021) и Guadalcanal (4423) во время Сегмента Национального Статуса, получает контроль над всеми гексагонами мандатов, незанятыми вражескими сухопутными частями. Любые вражеские воздушные и морские части, находящиеся в гексагонах, сменивших контроль, должны использовать экстренное движение, чтобы покинуть мандаты. Чтобы вернуть себе контроль над мандатами, необходимо контролировать оба гексагона в Сегмент Национального Статуса – одного будет недостаточно.

13.85 Новая Гвинея

Тот, кто контролирует все порты, а также гексагон с ресурсами на Новой Гвинее во время Сегмента Национального Статуса, получает контроль над всеми незанятыми вражескими частями именными локациями Новой Гвинеи.

13.9 Япония

Япония состоит из шести частей: Honshu, Hokkaido, Kyushu, Shikoku, Manchuko (гексагоны 3302 и 3303, а также все соседние гексагоны кроме 3304), Korea (3305 и соседние гексагоны), а также мандаты (Formosa, Sakhalin Is., the Kuriles, Okinawa, Iwo Jima, Marcus, the Marianas minus Guad, the Carolines и Marhall Islands); на игровом поле очерчены границы Японской Империи. Японские домашние острова состоят только из Honshu, Hokkaido, Kyushu и Shikoku. Заметка: текст карты, ссылающийся на японские острова, имеет ввиду Домашние японские острова.

13.91 Manchuko

Все японские и союзные части не могут входить в Manchuko. Manchuko может быть захвачено с помощью Карты События Soviet Manchurian Offensive.

13.92 Маршалловы острова

Маршалловы острова представляют собой все острова, находящиеся в двух гексагонах от 4415 Eniwetok и 4715 Kwajalein. Если Союзники контролируют два этих гексагона во время Сегмента Национального Статуса, то все Маршалловы острова, не содержащие японские сухопутные части, становятся союзными. Все воздушные и морские японские части в гексагонах, сменивших контроль, должны немедленно использовать экстренное движение, чтобы покинуть острова.

13.93 Капитуляция Японии

Япония капитулирует, когда все гексагоны на Honshu контролируются Союзниками, либо ни один Первичный источник снабжения не может проследить линию снабжения до какого-либо гексагона с ресурсами в течение трех Сегментов Национального Статуса подряд. Данная линия должна прослеживаться, как любая другая линия снабжения. Если Япония капитулирует, союзный игрок мгновенно выигрывает.

13.94 Вторжение в Японию

Каждый город на Домашних японских островах Honshu, Hokkaido, Kyushu и Shikoku содержит встроенный сухопутный уровень 12-12, не влияющий на пределы группировки. Этот уровень всегда уничтожается последним. Как только на гексагон помещается союзный маркер контроля, этот внутренний уровень уничтожается навсегда, даже если японцы вернут себе контроль над гексагоном позднее.

14.0 Межведомственное соперничество

Обе стороны испытывали межведомственное соперничество во время войны. В этих условиях, координация военных частей и логистики была менее эффективной. Для отражения данного явления, некоторые события создают межведомственное соперничество, которое отмечается переворотом соответствующих маркеров на сторону Inter-Service Rivalry. Когда Карта События (или специальное правило одногодичного сценария, 17.26, 17.37, 17.47) заканчивает межведомственное соперничество, переверните соответствующий маркер на сторону Strategic Agreement.

14.1 Американское межведомственное соперничество

Если действует американское межведомственное соперничество, то работают следующие ограничения:

A. Все сухопутные и воздушные подкрепления Армии США (не Содружество и не Флот/Морская пехота США) автоматически задерживаются.
B. Все броски на отправку в Европу получают модификатор -1.
C. Штаб не может активировать части Армии США и Флота США одновременно в одном и том же Наступлении или Реакции. В этом случае можно активировать либо только части Армии США, либо только части Флота США. Другие союзные части не попадают под ограничение. Сухопутные части Армии США могут осуществлять морской десант.

14.2 Японское межведомственное соперничество

Если действует японское межведомственное соперничество, то работают следующие ограничения:

A. Штаб не может активировать части японской армии и японского флота одновременно в одном и том же Наступлении или Реакции.
B. Японцы могут использовать только половину (округляйте вверх) доступных Очков Морской Транспортировки, пока действует данное условие.

15.0 Война в Европе

Уровень Войны в Европе (ВВЕ) отражается соответствующим счетчиком. Уровень ВВЕ может принимать значения 1-4 и Нет, в зависимости от положения маркера на счетчике. Карты Событий Война в Европе увеличивают, либо уменьшают уровень ВВЕ. Вот как уровень ВВЕ влияет на игровой процесс:

15.1 Нет

Нет: Значения от +1 до +3

Не влияет на игру.

15.2 Уровень 1

Уровень 1: Значения от 0 до -2

A. Союзные подкрепления задерживаются.

B. Диапазон броска на отправку в Европу 0-1.

15.3 Уровень 2

Уровень 2: Значения от -3 до -4

A. Союзные подкрепления задерживаются.

B. Диапазон броска на отправку в Европу 0-3.

15.4 Уровень 3

Уровень 3: Значения от -5 до -6

A. Союзные подкрепления задерживаются.

B. Диапазон броска на отправку в Европу 0-5.

C. Союзники не получают подкрепление ОМТ.

15.5 Уровень 4

Уровень 4: Значение от -7

A. Союзные подкрепления задерживаются.

B. Диапазон броска на отправку в Европу 0-7.

C. Союзники не получают подкрепление ОМТ.

D. Союзники получают на одну карту меньше (12.52 D).

15.6 Модифицированные броски

Значения бросков ниже нуля рассматриваются, как ноль. Значения бросков выше 9 рассматриваются, как модифицированная 9.

15.7 Максимальные значения

Значение Войны в Европе не может превысить +3 и не может быть ниже -7.

16.0 Победа в кампании

Данные победные условия применяются к полной кампании (17.1), к укороченной кампании (17.8) и к еще более укороченной кампании (17.9). Остальные шесть сценариев, покрывающих более короткие периоды войны (17.2-17.7) имеют собственные победные условия, указанные отдельно.

16.1 Автоматическая победа

Если Япония капитулирует из-за потери Honshu или блокады Домашних островов (13.93), то игра сразу же заканчивается победой Союзников. Если во время какой-либо Фазы Конца Хода, маркер Политической Воли США оказывается в ячейке Переговоры (ноль), игра заканчивается победой Японии. Если ни одно из этих условий не выполняется, то победитель определяется в конце 12-го хода по следующим признакам.

16.2 Победа Союзников

Союзный игрок выигрывает, если во время Фазы Конца Хода 12-го хода, Япония подвергалась успешной стратегической бомбардировке 4 хода подряд, имеет 1 или 0 гексагон с ресурсами, B29 находится в пределах дальности действия от Токио, либо Япония капитулировала.

Заметка автора: наиболее сложной частью создания игры, было создание победных условий Союзников, чтобы игра за японцев оставалась интересной. У Японии не было шансов «выиграть войну». Их стратегия заключалась в том, чтобы подписать мирное соглашение с США, не являющееся безоговорочной капитуляцией. Более того, я должен был настроить союзного игрока на вторжение в Японию, т.к. большинство участников войны не догадывалось о разработке атомной бомбы до тех пор, пока она не была готова к использованию. Соответственно, союзный игрок должен выступить чуть лучше исторических результатов, чтобы выиграть игру.

16.3 Японская победа

Если союзный игрок не выиграл по завершении 12-го хода, то побеждает японский игрок.

16.4 Политическая воля США

Маркер Политической воли США двигается благодаря розыгрышу КС, либо во время Сегмента Национального Статуса после выполнения следующих условий:

16.41 Капитуляция союзных стран

- Австралия: Уменьшите Политическую волю США на 2*.
- Бирма: Уменьшите Политическую волю США на 1*.
- Китай: Уменьшите Политическую волю США на 2.
- Голландская Ост Индия: Уменьшите Политическую волю США на 1*.

- Индия: Уменьшите Политическую волю США на 2.
- Малайя: Уменьшите Политическую волю США на 1*.
- Филиппины: Уменьшите Политическую волю США на 1*.

Если все указанные нации капитулировали: Уменьшите Политическую волю США на 2.

* = если капитулировавшая нация была отвоевана Союзниками, Политическая воля США увеличивается на указанное значение. Например, если Союзники отвоюют Малайю, Политическая воля США увеличится на 1.

Остальные страны не имеют влияния на Политическую волю США при капитуляции.

16.42 Оккупация Аляски или Гавайев

Аляска считается оккупированной, если японская часть занимает любой гексагон на Алеутских островах (4600-5100) в течение трех последовательных Сегментов Политической Воли США. В этом случае, уменьшите Политическую волю США на 1. Этот результат можно получить только 1 раз за игру.

16.43 Стратегическая борьба

A. Если японцы контролируют не более 3-х гексагонов с ресурсами во время любого хода между 5 и 12, увеличьте Политическую волю США на 3. Этот результат можно получить только 1 раз за игру.
B. Если бросок на стратегическую бомбардировку прошел успешно, увеличьте Политическую волю США на 1, даже если японский игрок и без этого броска тянет минимальное количество карт. Этот результат можно получить только 1 раз за игру.

16.44 События

A. *Operation Z: Pearl Harbor Attack*: розыгрыш этого события увеличивает Политическую волю США на 8.
B. Другие Карты Событий увеличивают или уменьшают Политическую волю США, согласно тексту события.

16.45 Потери США

Если в результате сражения, в котором Союзники выступают в качестве активного игрока, все атакующие сухопутные части были уничтожены, и хотя бы одной сухопутной частью был американский корпус или дивизия (XXX или XX), способные получать пополнения, Политическая воля США уменьшается на 1. Этот результат можно получить только 1 раз за игру.

16.46 Стратегическая морская обстановка

Если в конце любого игрового хода, на поле нет американских авианосцев, Политическая воля США уменьшается на 1. Политическая воля США уменьшается еще на 1, если на карте нет американских морских частей.

16.47 Успехи войны

Начиная с 4-го хода и до конца игры, Союзники должны захватывать и удерживать (до Сегмента Политической воли) определенное количество гексагонов, которые начинают ход под контролем японцев. Необходимое число гексагонов равняется либо 4, либо количеству доступных ОМТ в конце Фазы Подкреплений (выбирается наименьшее значение из двух).

В целях Успехов войны подходят только именные гексагоны, порты, аэродромы и гексагоны с ресурсами. Если Союзники не захватили требуемое количество гексагонов за весь ход, Политическая воля США уменьшается на 1. Одногексагонные острова, не содержащие порта, аэродрома или ресурсов не подходят для Успехов войны (например, Attu/Kiska). Гексагоны, захваченные во время Национальной Капитуляции идут в счет Успехов войны.