

Holland '44

Game Design by Mark Simonitch
Translation by Dmitry Klyuykov

Holland '44 **Operation Market-Garden**



1.0 Введение

Holland '44 – это игра для двоих игроков, посвященная совместной операции сухопутных и воздушно-десантных войск, известной, как Market-Garden. Один игрок управляет союзными силами, а другой игрок выступает за немцев. Каждый игрок пытается занять ключевые объекты на местности, а также уничтожить вражеские силы.

Аббревиатуры

- БС: без снабжения
- ВЗК: вражеская зона контроля
- ЛС: линия снабжения
- МБК: модификатор к броску кубика
- НД: норма движения
- ОД: очки движения
- ОП: очки подкреплений
- ПО: победные очки
- ТРБ: таблица результатов боя
- ТВМ: таблица влияния местности
- УО: упорная оборона

2.0 Компоненты

2.1 Содержимое коробки

- Одна карта 22 x 34 дюйма
- Одна карта 17 x 22 дюйма
- Два листа с фишками
- Буклет с правилами игры
- Один планшет расстановки
- Два шестигранных кубика
- Две одинаковые игровые подсказки

2.2 Карта

2.2.1 Масштаб

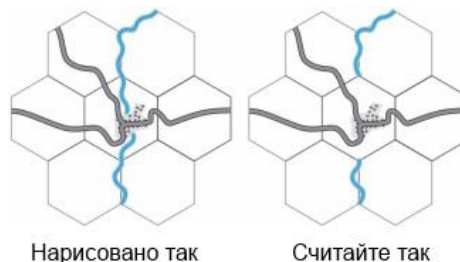
Каждый гексагон представляет собой примерно 2 км в диаметре.

2.2.2 Местность

Все возможные типы местности и их влияние на движение и бой перечислены в игровой подсказке. На карту нанесена гексагональная сетка, регулирующая движение частей.

2.2.3. Реки в гексагонах

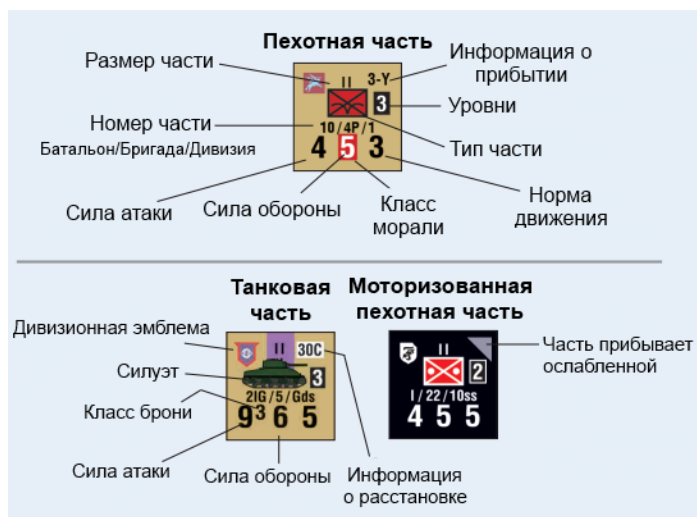
Малая река, протекающая через гексагон с городом или болотом, не оказывает влияния на данный гексагон – важность реки в гексагоне нивелируется окружающей местностью.



2.3 Фишки

В игре есть два типа фишек: боевые части и вспомогательные маркеры (далее просто «маркеры»). Боевые части – это все фишки с силой обороны. Все остальные фишки считаются маркерами.

2.3.1 Фишки боевых частей



2.3.2 Сила атаки

Боевая сила части, используемая в атаке.

2.3.3 Сила обороны

Боевая сила части, используемая в обороне.

2.3.4 Норма движения (НД)

Максимально возможное количество очков движения (ОД), которое часть может потратить на движение, сохраняя возможность атаковать во время фазы боя.

2.3.5 Номер части

Историческое название или номер части.

2.3.6 Класс морали

Части с силой обороны, выделенной красным цветом, считаются элитными. Части с силой обороны, выделенной белым цветом, являются частями низкого качества. Все остальные части – обычные. Данная характеристика используется в следующих случаях:

- Сдвиг за класс морали (10.6).
- МБК к броску по таблице упорной обороны (12.2).
- МБК к броску на восстановление (14.4.2).

2.3.7 Части, не учитывающиеся при группировании

Части с белой рамкой на фишке не учитываются при группировании (6.2).

2.3.8 Размер части

I = рота II = батальон

III = полк X = бригада

2.3.9 Цвета частей

Цвет фишки отмечает её принадлежность к какой-либо национальности, либо роду войск.

- | | |
|---------------------|-----------------|
| • Оливковый зелёный | США |
| • Бежевый | Британия |
| • Светло-коричневый | Канада |
| • Оранжевый | Голландия |
| • Тёмно-коричневый | Польша |
| • Серый | Войска Вермахта |
| • Черный | Войска СС |
| • Голубой | Люфтваффе |
| • Тёмно-синий | Кригсмарине |

2.3.10 Класс брони

Используется для определения сдвигов за разницу в классе брони (танковый сдвиг, 10.3).

2.3.11 Информация о расстановке и прибытии

Указывает ход и область прибытия части. Белый фон означает, что часть начинает игру с самого начала.

2.3.12 Уровни

У части может быть от одного до трёх уровней. Полоска на фишке напоминает о том, что часть потеряла один или два уровня. Когда трёхуровневая часть получает второй уровень потерь, она заменяется на остатки (11.4) соответствующего типа.



2.3.13 Типы боевых частей

Все части делятся на механизированные и немеханизированные. Все механизированные части бывают либо пехотными, либо техническими. Это разделение играет роль при определении стоимости движения в каждый гексагон.

Немеханизированные

- ☒ Пехота †
- ☒ Парашютный десант †
- ☒ Планерный десант †
- Sec Тыловое охранение †
- Ers Пополнения †
- ↑ Пулемёт †
- Гарнизон крепости †

Механизированные

- ☒ Панцергренaдеры/Механиз. †
- ☒ Моторизованная пехота †
- Инженеры †



† = Пехотные части

■ = Технические части

* Противотанковые части

2.3.14 Технические части

Технические части – это боевые части, чья огневая мощь или основной функционал опирается на использование различной боевой техники. Технические части обладают следующими уникальными свойствами:

- Они могут входить в гексагоны с польдерами или болотами, и выходить из этих гексагонов только по дороге.
- Они могут пересекать каналы и реки (всех типов) только через мосты и переправы.
- Переправа может пропустить через себя каждый ход только ограниченное количество уровней технических частей (8.5.6).

Примечание: механизированная/моторизованная пехота и инженеры являются механизированными частями, но не являются техническими частями.

2.3.15 Танковые части

Танковые части могут получить танковый сдвиг, либо отменить вражеский танковый сдвиг (10.3).

2.3.16 Пехотные части

Все пехотные части могут пересекать каналы и реки даже при отсутствии моста (см. TBM).

2.4 Маркеры

В игре используются различные маркеры для отображения текущего состояния частей, либо различных боевых средств.



3. Последовательность игры

Партия в Holland '44 представляет собой последовательность из некоторого количества игровых ходов. Игровой ход делится на два хода игроков. Каждый ход игрока подразделяется на несколько фаз. Игрок, выполняющий свой ход, называется активным игроком. Каждый ход разыгрывается в следующем порядке:

А. ФАЗА ПОГОДЫ (4.1)

Погода на утренний (АМ) и дневной (РМ) ход определяется в начале утреннего хода. Пропустите эту фазу во время дневного или ночного хода.

В. ХОД СОЮЗНОГО ИГРОКА

С. ХОД НЕМЕЦКОГО ИГРОКА

Ход игрока состоит из следующих фаз:

1. Фаза пополнения боезапаса артиллерии (17.8)
2. Фаза мостов (5.1)
3. Фаза высадки воздушного десанта (22.1) – только на ход союзного игрока.
4. Фаза движения (8.1)
5. Фаза боя (9.1)
6. Фаза восстановления (14.4)
7. Фаза снабжения (18.1)
8. Фаза заторов (24.3) – только на ход немецкого игрока.

Д. ФАЗА ПРОВЕРКИ ПОБЕДНЫХ УСЛОВИЙ

В эту фазу проверяются условия достижения автоматической победы (26.1).

4. Погода

4.1 Процедура

В начале каждого утреннего хода, союзный игрок бросает два кубика по таблице погоды, чтобы определить погоду на весь ход. Белый кубик соответствует погоде на утренний ход, а цветной – на дневной. Отметьте выпавшую погоду маркерами АМ и РМ на счетчике погоды. Погода влияет на количество авиационных частей и очков высадки воздушного десанта, доступных союзному игроку, а также на количество союзных воздушно-десантных артиллерийских частей, способных пополнить боезапас. Погода влияет только на утренние и дневные ходы – не бросайте кубик за погоду ночью. В первом ходу погода всегда ясная.

4.2 МБК на погоду

Для учёта прогноза погоды на 18 и 19 сентября, при броске на погоду в 3 и 4 ходу, применяйте МБК -1, а при броске на погоду в 6 и 7 ходу, применяйте МБК +2.

4.3 Таблица погоды

Бросок кубика	Утренний ход	Дневной ход
≤ 1	Ясная (8)	Ясная (8)
2	Облачная (4)	Ясная (8)
3	Облачная (4)	Ясная (8)

4	Пасмурная (0)	Облачная (4)
5	Пасмурная (0)	Облачная (4)
≥ 6	Пасмурная (0)	Пасмурная (0)

(#) = количество очков высадки воздушного десанта

Модификаторы к броску на погоду:

- 1 Ходы 3 и 4
- +2 Ходы 6 и 7

4.4 Влияние погоды

Ясная погода:

- Союзный игрок получает 8 очков высадки воздушного десанта.
- Союзный игрок получает 2 авиационные части (10.7).
- Все подходящие воздушно-десантные артиллерийские части могут перевернуться на активную сторону (17.8.2).

Облачная погода:

- Союзный игрок получает 4 очка высадки воздушного десанта.
- Союзный игрок получает 1 авиационную часть.
- Одна подходящая воздушно-десантная артиллерийская часть может перевернуться на активную сторону (17.8.2).

Пасмурная погода (и ночные ходы):

- Союзный игрок не получает очки высадки воздушного десанта.
- Союзный игрок не получает авиационные части.
- Воздушно-десантные артиллерийские части не могут переворачиваться на активную сторону.

5. Подрыв и ремонт мостов

5.1 Фаза мостов

Во время этой фазы, активный игрок может уничтожать и ремонтировать мосты, а также минировать мосты для будущего подрыва. Уничтожать переправы нельзя.

5.2 Общая информация о подрыве мостов



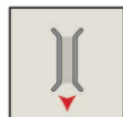
Уничтожать (подрывать) мосты может только немецкий игрок. Подрыв моста происходит во время союзных фаз движения и боя (5.4), либо во время немецкой фазы мостов (5.5).

Чтобы подорвать мост, бросьте кубик и сверьтесь с таблицей подрыва мостов. Мост уничтожается при выпадении результата «Взорван». Поместите маркер взорванного моста на карту. Взорванный мост превращает сторону гексагона в реку без моста.

Важно: нельзя взрывать мосты через малые реки (поэтому на карте рядом с ними нет символа моста).

5.3 Исправный или заминированный мост

5.3.1 Маркер исправного моста



Каждый мост (за исключением арнемского, неймегенского и вестервортского, 5.7) начинает игру заминированным, и может быть взорван. Если попытка подорвать мост проваливается, поместите рядом с ним маркер исправного моста. Теперь мост безопасен для союзного игрока, и не может быть взорван до тех пор, пока снова не будет заминирован.

5.3.2 Минирование моста

Если немецкий игрок контролирует мост во время своей фазы мостов, маркер исправного моста убирается. Для контроля моста, немецкая боевая часть (включая неопознанную часть) должна находиться хотя бы с одной стороны моста, а другая сторона моста должна быть свободна от вражеских частей и ВЗК (в рамках данного правила, свои части отменяют ВЗК в занимаемых ими гексагонах). Удаление маркера исправного моста означает, что мост снова заминирован.

5.3.3 Минирование или подрыв

Нельзя взорвать мост в ту же фазу мостов, в которую он был заминирован. Нельзя заминировать мост в ту же фазу мостов, когда проводилась попытка подрыва. Либо то, либо другое.

5.4 Подрыв моста во время хода союзного игрока

Как только союзная часть движется в гексагон, одной из сторон которого является мост, либо пытается двигаться, атаковать или продвигаться после боя через заминированный мост, немецкий игрок может попытаться взорвать мост (он не обязан это делать). После попытки подрыва моста, рядом с ним выставляется либо маркер взорванного моста, либо маркер исправного моста.

5.5 Подрыв моста во время немецкой фазы мостов

Немецкий игрок может попытаться взорвать мост во время своего хода, если и немецкая, и союзная части находятся в одном гексагоне от моста, а немецкая часть (в полном порядке) либо находится в гексагоне, одной из сторон которого является мост, либо может проследить путь до моста, не проходя через вражеские части и связи ЗК. Мост должен быть заминирован. Если попытка подрыва не удалась, рядом с мостом помещается маркер исправного моста.

5.6 Таблица подрыва мостов

Бросок кубика	Результат
0-2	-
3-6	Взорван

Модификатор к броску кубика:

-1 Все попытки в первом ходу

5.7 Особые ограничения на подрыв

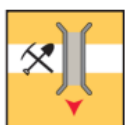
- Нельзя взрывать арнемский (6122), неймегенский (5321) и вестервортский (6124) дорожные мосты. В качестве напоминания, эти мосты помечены оранжевым цветом.
- Мост в Граве (4816) нельзя взрывать во время первого хода союзного игрока. Если мост захвачен в первом ходу, поместите рядом с ним маркер исправного моста. Этот мост помечен оранжевой полоской.

5.8 Ремонт мостов

Игроки могут ремонтировать мосты в месте подрыва. Железнодорожные мосты через большие реки отремонтировать нельзя. Союзный игрок может отремонтировать мост при выполнении двух условий:

- Оба гексагона, примыкающих к стороне гексагона с мостом, должны быть свободны от вражеских частей и ВЗК (7.1). В рамках данного правила, свои части отменяют ВЗК в занимаемых ими гексагонах.
- В гексагоне, одной из сторон которого является мост, находится мостовая часть в полном порядке (14.1.1) без маркеров БС и скованности боем.

Немецкий игрок может ремонтировать мосты только с помощью автоматического ремонта (5.9).



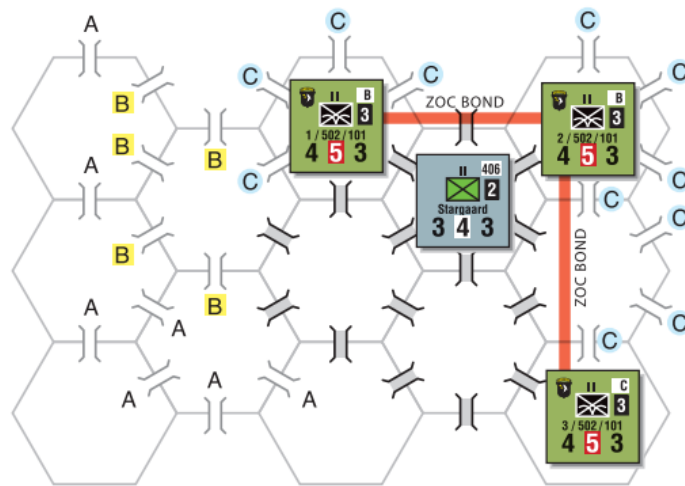
Процедура: ремонт моста проводится в два этапа. В первую союзную фазу мостов, во

время которой выполняются оба вышеуказанных условия, маркер взорванного моста переворачивается на сторону «ремонтируется». В следующую союзную фазу мостов, во время которой оба вышеуказанных условия всё ещё выполняются, маркер снимается – мостом можно пользоваться, как обычно. Если в фазу мостов оба условия не выполняются, маркер «ремонтируется» может оставаться рядом с мостом, до тех пор, пока условия не будут выполняться. Маркер «ремонтируется» удаляется с карты, если обе стороны моста контролируются врагом.

5.9 Автоматический ремонт

Во время своей фазы мостов, любой уничтоженный мост может быть отремонтирован без наличия мостовой части, если находится хотя бы в пяти гексагонах (4 промежуточных гексагона) от всех вражеских частей (не учитывайте части в областях входа), и может проследить дорожную линию снабжения (18.3.2) до своей области входа. Процесс точно такой же – на первый ход поместите маркер «ремонтируется», а на следующий ход (если оба условия выполняются) завершите ремонт моста, удалив маркер. Для союзного игрока, этот метод можно использовать только для мостов, находящихся к югу от самой северной союзной мостовой части.

Примечание: это единственный способ ремонта мостов, доступный немецкому игроку.



Пример: наступила фаза мостов немецкого игрока, и немецкий игрок хочет взорвать как можно больше мостов. Он не может взорвать мосты, помеченные буквой «А», поскольку они не находятся в одном гексагоне от союзной части. Он не может взорвать мосты, помеченные буквой «В», поскольку они не нахо-

дятся в одном гексагоне от немецкой части. Он не может взорвать мосты, помеченные буквой «С», поскольку не прослеживает путь в один гексагон через вражеские части и связки ЗК. Все остальные мосты можно взорвать, выбрасывая на кубике 3-6.

6. Группирование

6.1 Пределы группирования

Группирование происходит, когда несколько частей находятся в одном гексагоне. Маркеры не считаются в предел группирования. Предел группирования для обеих сторон – две любые части, плюс одна часть, неучитываемая при группировании (6.2). Группирование не проверяется во время движения. Свои группы фишек могут ходить друг через друга без штрафов (исключение: 6.4.2).



Источники снабжения воздушного десанта (18.2) и неопознанные части на своей неизвестной стороне (25.1) не считаются в пределы группирования (но в гексагоне не разрешается иметь более одной такой части).

6.2 Бесплатное группирование

Артиллерийские (17.0), мостовые (23.2), инженерные (23.3) части и Flak (части ПВО) не учитываются в пределы группирования – по одной части каждого типа может находиться в гексагоне, не влияя на пределы группирования. Если в гексагоне появляется вторая часть определённого типа, то она уже учитывается в пределы группирования.



Одноуровневые бронетанковые части также не учитываются в пределы группирования, если в рассматриваемом гексагоне нет других бронетанковых частей.

6.3 Полу-батальоны

Некоторые батальоны представлены в игре двумя фишками. Если две фишки одного батальона сгруппированы вместе, то они считаются одной частью с точки зрения

пределов группирования. Номер части полу-батальонов помечен цветной полоской.



6.4 Превышение пределов группирования

6.4.1 Общая информация

В гексагоне с превышенным пределом группирования может находиться не более девяти уровней боевых частей (источники снабжения воздушного десанта и неопознанные части не считаются, а «бесплатные» с точки зрения группирования части считаются). В конце каждой фазы движения и в конце каждой фазы боя, игрок должен уничтожить излишек уровней свыше девяти (по своему выбору).

6.4.2 Свойства гексагона с превышенным пределом группирования

Если данный гексагон атакован вражескими частями, то принимать участие в обороне могут только любые две части, плюс часть, неучитываемая в пределы группирования. Считается, что у всех остальных частей в обороняемом гексагоне сила обороны равна нулю. Из гексагона с превышенным пределом группирования, могут атаковать также любые две части, плюс часть, неучитываемая в пределы группирования. Во время фазы движения, механизированные части могут входить в гексагон с превышенным пределом группирования, только используя тактическое передвижение (8.3). Других ограничений нет, и части могут превышать пределы группирования сколь угодно долго. Части могут продвигаться после боя из такого гексагона, а также могут прибегать к упорной обороне.

6.5 Взаимодействие

Британские, польские, канадские, голландские и американские части могут группироваться друг с другом без штрафов. Все немецкие части различных родов войск также могут группироваться друг с другом без штрафов.

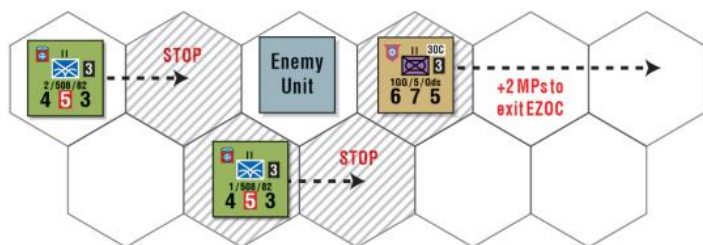
7. Зоны контроля и связки ЗК

7.1 Общее правило

Шесть гексагонов, находящихся вокруг гексагона с боевой частью, образуют зону контроля (ЗК) этой боевой части или группы боевых частей. Зоны контроля распространяются через все виды местности, кроме большой реки без моста.

7.2 ЗК и движение

Все части, входящие во вражескую зону контроля (ВЗК), обязаны остановиться, если не используют просачивание (8.3.3). Для входа в ВЗК не требуется тратить дополнительные ОД, однако, для выхода из ВЗК необходимо потратить два дополнительных ОД (+2). Часть, начавшая свой ход в ВЗК, может передвинуться из гексагона с ВЗК в другой гексагон с ВЗК, не входя и не пересекая связку ЗК (7.4), после чего обязана остановиться.



7.3 Другие свойства ЗК

- ВЗК и отступление: 13.0.
- ВЗК и продвижение после боя: 15.5.
- ВЗК и линия снабжения: 18.3.

7.4 Связки ЗК

7.4.1 Как формируются связки ЗК

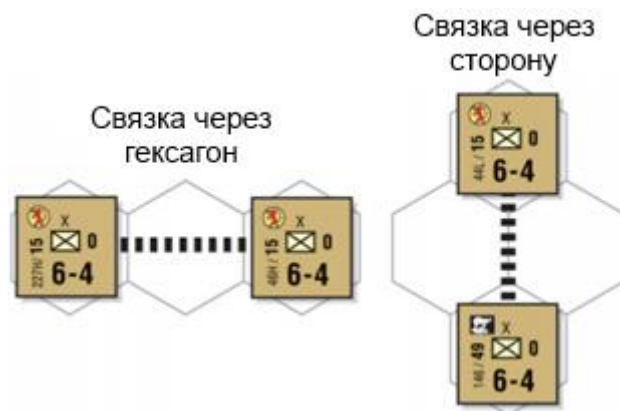
Гексагон хотя бы с двумя уровнями боевых частей в полном порядке (14.1.1) может формировать связки ЗК. Если две такие части (или группы частей) находятся на расстоянии двух гексагонов друг от друга (с одним пустым гексагоном между ними), они создают связку, через которую не могут проходить вражеские части. Из-за особенностей гексагональной сетки, бывает два вида связок ЗК: связка через гексагон и связка через сторону гексагона. Дезорганизованные части (14.2) и гексагоны с одним уровнем не могут формировать связки ЗК.

7.4.2 Свойства связок ЗК

- Во время фазы движения, части не могут входить во вражескую связку ЗК, образованную через гексагон,

и пересекать вражескую связку ЗК, образованную через сторону гексагона.

- Части, вынужденные отступить во вражескую связку ЗК или через вражескую связку ЗК, уничтожаются.
- Части могут продвигаться во вражескую связку ЗК или через вражескую связку ЗК после боя, только если входят в гексагон, который только что покинули обороняющиеся части (отступили или были уничтожены).
- Нельзя проследить линию снабжения во вражескую и через вражескую связку ЗК.



7.4.3 Разрушение связок ЗК

Связка ЗК через сторону гексагона разрушается, если вражеские части находятся с обеих сторон от грани гексагона, образующей связку (на диаграмме, указанной ниже, между частями D и E связки нет). Связка ЗК через гексагон разрушается, если в промежуточном гексагоне находится вражеская часть (на диаграмме, указанной ниже, между частями E и F связки нет).

7.4.4 Пересекающиеся связки

Если связки ЗК обоих игроков накладываются друг на друга, игроки не могут пересекать чужие связки ЗК, пока не разрушат их (как части F и G на диаграмме).

7.4.5 Связки ЗК с краем карты

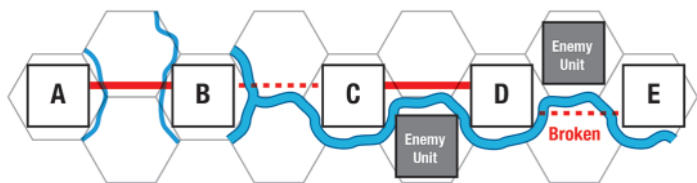
Часть может сформировать связку ЗК через сторону гексагона со своей областью входа (19.2). Части не могут формировать связки ЗК с вражескими областями входа.

7.4.6 Связки ЗК и местность

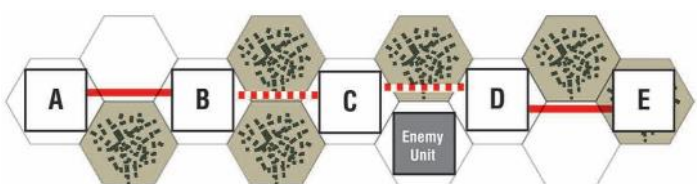
Связки ЗК не могут распространяться через:

- Городской гексагон.
- Большую реку без моста.
- Технические части не могут формировать связки ЗК через непроходимые для них гексагоны и стороны гексагонов.

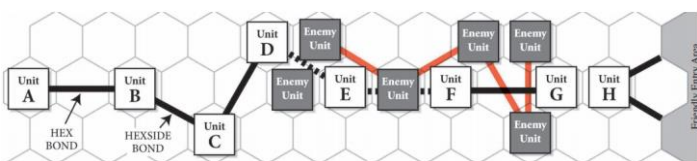
Сдвиг связки ЗК через сторону гексагона: при определении, разрушает ли река или город свою связку ЗК, сдвиньте её в любую сторону от рассматриваемой грани гексагона. Исключение: её нельзя сдвинуть в городской гексагон или в гексагон с вражеской частью.



Примеры: связка A-B не разрушена, поскольку проходит через малые реки, B-C разрушается большой рекой, D-E разрушается, т.к. должна быть сдвинута ниже реки и пересекает большую реку.



Примеры: связка B-C разрушена, т.к. по обе стороны от неё находятся городские гексагоны, C-D разрушена, т.к. связку нельзя сдвинуть в гексагон с вражеской частью.



Примеры связок ЗК: черными линиями показаны свои связки ЗК, а красными вражеские. Пунктирными линиями показаны разрушенные связки ЗК (связки D-E, и E-F). Связка между F и G существует несмотря на то, что пересекается с вражеской связкой. Часть H образует связки через сторону гексагона со своей областью входа (7.4.5).

8. Движение

8.1 Общая информация

Во время своей фазы движения, активный игрок может подвигать все свои части, некоторые свои части, или вообще ничего не двигать. У каждой части есть норма движения (НД), которая представляет количество очков движения (ОД), доступное для траты при движении по той или иной местности (норма может быть увеличена

при использовании ускоренного движения, 8.2). Двигать можно как отдельные части, так и группы частей, начавшие ход в одном гексагоне. При движении группы частей, все части движутся по самой медленной норме движения в группе, и платят самую большую стоимость ОД за местность. По мере движения, группа может оставлять части в пройденных гексагонах. Оставленные части больше не могут двигаться в данную фазу движения. Части и группы частей не могут входить в гексагон, занятый вражеской частью (исключение: неопознанные части, 25.1). Перед тем, как начать ходить другой частью или группой частей, необходимо полностью закончить движение текущей части или группы. Все неизрасходованные очки движения сгорают, их нельзя накапливать.

8.2 Ускоренное движение

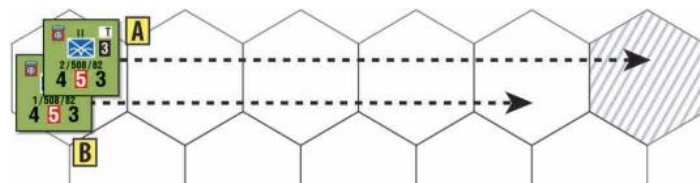
8.2.1 Преимущества

Части могут воспользоваться ускоренным движением, чтобы увеличить свою НД на 2 ОД.

8.2.2 Ограничения

Части, использующие ускоренное движение, не могут:

- Двигаться в соседний к вражеской части гексагон (включая неопознанные части, 25.0, и части, находящиеся через большую реку). Часть, начавшая своё движение в соседнем к вражеской части гексагоне, может воспользоваться ускоренным движением, если первым же гексагоном движения выходит из соприкосновения.
- Использовать тактическое передвижение (8.3).
- Заканчивать своё движение в гексагоне с другой своей частью (часть, двигавшаяся обычным движением, может закончить своё движение в гексагоне с частью, двигавшейся ускоренным движением).



Пример: часть A использует ускоренное движение, чтобы пройти пять гексагонов. Часть B использует ускоренное движение, чтобы пройти четыре гексагона – она не может передвинуться в затемнённый гексагон, т.к. не может закончить движение в гексагоне с другой своей частью.

8.3 Тактическое передвижение

8.3.1 Преимущества

Тактическое передвижение позволяет частям передвигаться на один или два гексагона, игнорируя стоимость ОД при движении по различным видам местности и выходе из ВЗК. Части, использовавшие тактическое передвижение, могут атаковать в фазу боя.

8.3.2 Ограничения

Части, использовавшие тактическое передвижение, обязаны подчиняться всем остальным правилам движения. Особенно важно помнить про то, что они:

- Обязаны остановиться при входе в ВЗК (исключение: 8.3.3).
- Не могут входить во вражескую связку ЗК и пересекать вражескую связку ЗК.
- Не могут пересекать непроходимую/запрещенную местность.
- Чтобы пересечь канал без моста, обязаны находиться рядом с этим каналом на начало хода (8.5.3).

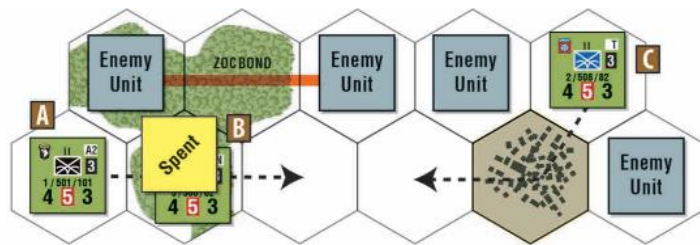


Пример: числа в кружках показывают стоимость движения в ОД. Британская часть должна потратить 8 ОД, чтобы пройти два гексагона. У неё всего 5 ОД, так что она должна воспользоваться тактическим передвижением, чтобы пройти два гексагона.

8.3.3 Просачивание

Просачивание возможно только при использовании тактического передвижения. Просачивание позволяет частям игнорировать ВЗК в следующих ситуациях:

- В городских гексагонах.
- В гексагонах с лесом или городком, в которых хотя бы два уровня своих частей полностью отказываются от движения и помечаются маркером Spent. Другие свои части могут проходить тактическим движением через гексагон, помеченный маркером Spent, не останавливаясь в ВЗК. Части, помеченные маркером Spent, не могут атаковать во время фазы боя.



Пример: часть В, находящаяся в лесном гексагоне, тратит всю свою норму движения, чтобы получить маркер Spent. Это позволит части А пройти через гексагон с помощью тактического передвижения. Часть С проходит через городской гексагон тактическим передвижением.

8.4 Движение по дороге

Часть, передвигающаяся по дороге (пересекающая сторону гексагона, через которую проходит дорога), может воспользоваться уменьшенной стоимостью движения. Считается, что в местах пересечения дороги с рекой существует мост. Если дорога проходит через город или городок, считается, что части двигаются по дороге, если при движении пересекают сторону гексагона, через которую проходит дорога. Стоимость движения по дороге можно использовать при движении в/из ВЗК (7.2).

8.5 Движение и реки

8.5.1 Стоимость движения

Стоимость пересечения рек без мостов указана в ТВМ.

8.5.2 Водные артерии и технические части

Технические части могут пересекать реки и каналы без моста, только с помощью инженерных частей (23.3) или через переправы.

Примечание: механизированная пехота считается пехотой, так что может пересекать реки и каналы без мостов.

8.5.3 Каналы

Пехотные части могут пересекать сторону гексагона с каналом без моста только если начали фазу движения рядом с этой стороной гексагона и первым же движением пересекают канал, используя тактическое передвижение.

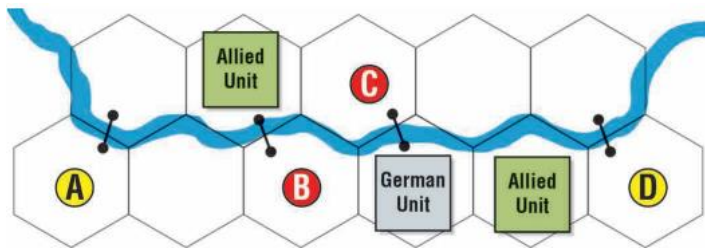
8.5.4 Большие реки

Большие реки без мостов можно пересекать только с помощью инженерных частей (23.3.3) или через переправы (8.5.5). При наличии одного из двух, части могут

пересекать большую реку, используя тактическое передвижение.

8.5.5 Переправы

Открытая переправа позволяет одноуровневой части пересечь большую реку тактическим передвижением (рядом с рекой начинать ход не обязательно). Переправа считается открытой только если оба гексагона, примыкающих к переправе, свободны от вражеских частей и ВЗК (свои части отменяют ВЗК в рамках данного правила). Закрытые переправы не дают возможности пересечь реку.



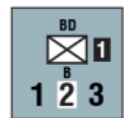
Пример: союзный игрок может использовать переправы A и D. Переправы B и C закрыты для обоих игроков.

8.5.6 Пропускная способность переправы

Каждая переправа может пропустить через себя один уровень в ход. Союзники могут провести через переправу любой уровень, а немцы в утренний и дневной ход только пехотный, а в ночной ход – любой.

Примечание: союзные инженерные части (23.3.3) могут переправить через большую реку до шести уровней в ход, один из которых может быть техническим.

8.5.7 Многоуровневые части и переправы

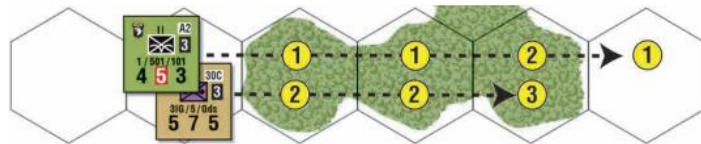


Если многоуровневая часть хочет пересечь реку через переправу, она должна воспользоваться выделяемыми частями. Если у неё нет собственных выделяемых частей, она может воспользоваться обычными выделяемыми частями 1-2-3. Эти обычные выделяемые части 1-2-3 могут использоваться только для восстановления родительской части, из которой она выделялась. При необходимости, записывайте такую информацию.

8.6 Движение через леса, польдеры и болота

8.6.1 Движение в лесах по бездорожью

Стоимость движения указана в ТВМ. Стоимость движения части в два первых лесных гексагонах берётся из ТВМ, все остальные лесные гексагоны для этой части стоят на 1 ОД больше.



Пример: две части используют ускоренное движение через лесные гексагоны. На иллюстрации показаны стоимости движения в каждый гексагон.

8.6.2 Технические части

Технические части могут входить в гексагоны с польдерами и болотами, и выходить из них только по дороге.

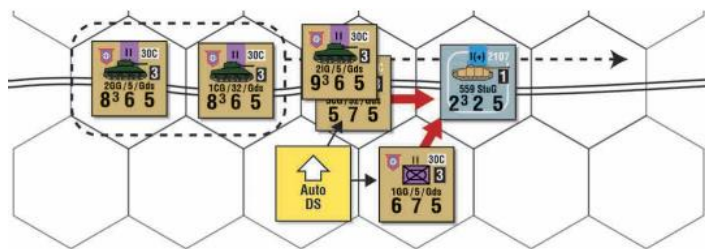
8.6.3 Польдеры + лес

Гексагон, в котором одновременно присутствуют польдер и лес, считается польдером, но в нём нельзя получить танковый сдвиг.

8.7 Авто DS



Во время фазы движения, обороняющиеся части подвергаются результату Automatic DS, когда активный игрок двигает достаточное количество своих частей в соседние гексагоны к обороняемому, чтобы собрать против него соотношение 10-1. Сдвиги за классы брони и морали (10.3, 10.6) учитываются, а сдвиги за авиационную и артиллерийскую поддержку нет. В этот момент, обороняющиеся части сразу подвергаются результату DS, а все выжившие отступают на 3 гексагона, согласно правилам отступления (13.1.3). Все части, участвовавшие в сборе соотношения 10-1 помечаются маркером Auto DS и больше не могут двигаться в текущую фазу движения и сражаться в наступающую фазу боя в этом ходу. Активный игрок может двигать другие части в гексагон, где был получен результат Auto DS или через него. Части, помеченные маркером Auto DS, могут продвигаться после боя в наступающую фазу боя (с возможностью увеличенного продвижения, 15.2), а также вести бои развития успеха (16.0), после чего маркеры снимаются.



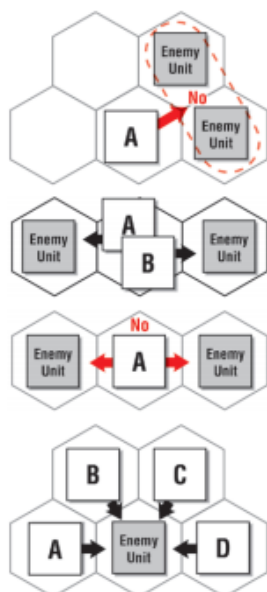
Пример: союзный игрок собрал соотношение 10-1 против немецкой части во время фазы движения. Немецкая часть теряет уровень и уничтожается, три британские части помечаются маркером Auto DS, а две танковые части, находившиеся позади, могут устремиться в прорыв.

9. Бой

9.1 Общая информация

Во время фазы боя, активный игрок может атаковать вражеские части, находящиеся в соседних к его частям гексагонах. Атаки проводятся по желанию – атаковать не обязательно. Каждая часть может атаковать и быть атакованной только один раз за фазу боя (не считая боёв во время развития успеха). Если в атакованном гексагоне находится несколько вражеских частей, игрок не может атаковать какую-то одну часть – он обязан атаковать все части (они складывают свою боевую силу в обороне). Атакующий может проводить свои атаки в любом порядке, и не обязан объявлять все атаки заранее. Часть может атаковать гексагон, в который не может зайти во время фазы движения (8.5, 8.6). Части с силой атаки равной нулю, не могут атаковать.

9.2 Много-гексагональный бой



- Каждая атака может иметь целью только один гексагон, атаковать несколько гексагонов в одном бою нельзя.
- Части, находящиеся в одном гексагоне, не обязаны участвовать в одной атаке, и могут отдельно атаковать разные вражеские гексагоны.
- Часть не может разделять свою боевую силу между несколькими атаками. Одна часть может принимать участие только в одной атаке, в которой обязана использовать всю свою боевую силу.
- Обороняющаяся часть или группа частей может быть атакована с шести прилегающих гексагонов.
- Части не обязаны атаковать.

9.3 Проведение боя

Следуйте указанной процедуре в каждом бою:

Шаг 1: если в обороняемом гексагоне находится неопознанная часть (25.3), вскройте её. Немецкий обороняющийся игрок может бросить кубик на подрыв моста до того, как проводится атака (5.4). Если мост взорван, атакующий игрок может отменить атаку (даже если атака ведётся через несколько мостов, а взорван всего лишь один).

Шаг 2: разделите общую боевую силу атакующих частей на общую боевую силу обороняющихся частей. Округлите результат вниз до ближайшего соотношения, имеющегося в таблице результатов боя (ТРБ).

Примеры: 15 к 4 соответствует колонке 3-1, 11 к 12 соответствует колонке 1-2.

Шаг 3: атакующий должен объявить, будет ли он использовать артиллерийскую поддержку (17.6) и/или авиационную поддержку (10.7). Он также определяет количество сдвигов колонки за разницу в классе брони (танковый сдвиг, 10.3) и в классе морали (10.6).

Шаг 4: после окончательного определения колонки соотношения сил по ТРБ, бросается кубик и применяются результаты. Части несут потери (11.2), отступают (13.0) и продвигаются после боя (15.0).

9.4 Минимальное и максимальное соотношения

Атаки с соотношением сил меньше 1 к 3 проводятся по колонке 1-3. Если соотношение сил превышает 7 к 1, то атака проводится по колонке 7-1. Сдвиг колонки прово-

дится перед ограничением, то есть атака с соотношением 10-1 и сдвигом на 2 колонки влево будет проводиться по колонке 7-1, а не 5-1.

9.5 Бой и большие реки

9.5.1 Ограничения

Атаковать через большую реку можно только при наличии исправного моста и/или с помощью инженеров (9.5.3, 23.3). Атаковать через каналы и малые реки можно всегда.

9.5.2 Атака через мост

Сила атаки всех частей, атакующих через исправный мост, делится пополам. Сила обороны может удваиваться (10.8.2).

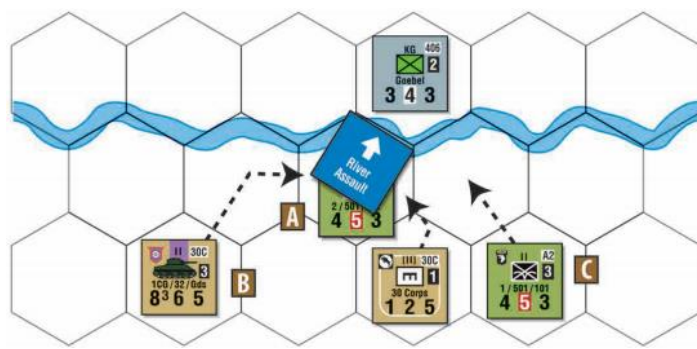
9.5.3 Форсирование больших рек

Только союзный игрок может атаковать через большую реку без моста. Для того, чтобы атаковать через большую реку, должно выполняться два условия:

- В атаке принимает участие хотя бы одна пехотная часть, начавшая союзный ход в гексагоне, прилегающем к большой реке, и не двигавшаяся. Вторая часть может подвигаться к первой и участвовать в атаке. Для атаки, нужна хотя бы одна недвигавшаяся часть, начинавшая союзный ход рядом с рекой.
- В момент атаки, с пехотной частью должна быть сгруппирована инженерная часть.

Примечание: это правило заставляет немецкого игрока гадать, в каком месте будет форсироваться река.

Если оба условия выполнены, поместите маркер форсирования реки, чтобы отметить, что любая часть из гексагона может принимать участие в атаке через реку. Атака может быть проведена в любой момент фазы боя по обычным правилам боя. Если атака прошла успешно, все пехотные части, сгруппированные с инженерной частью (а также сама инженерная часть), могут (не обязаны) продвинуться через большую реку после боя. Первым гексагоном продвижения должен быть освобожден обороняемый гексагон.



Пример: пехотная часть А начинает ход в гексагоне, прилегающем к большой реке, так что на неё можно положить маркер форсирования реки. Танковая часть В подъезжает к части А, чтобы принять участие в атаке. Поскольку часть В не пехотная, она не сможет продвинуться через реку после боя. Инженерная часть также движется в гексагон с частью А, чтобы атака была возможной. Часть С подходит в соседний гексагон, и не сможет принять участие в атаке, т.к. не сгруппирована с инженерной частью.

Напоминание: без маркера форсирования реки (то есть, по сути без инженерной части, атака через большую реку без моста невозможна).

10. Боевые модификаторы

10.1 Деление пополам и удвоение

Сила каждой части может удвоиться или поделиться пополам только один раз. Деление пополам проводится индивидуально для каждой части, а не для общей боевой силы атакующих частей. Округление проводится вверх до ближайшего целого числа. **Исключение:** сложите все части с боевой силой 1, а затем поделите сумму пополам, округлив вверх.

Примеры: две части с боевой силой 5 после деления пополам будут иметь общую силу 6 ($3 + 3 = 6$). Три части с силой обороны 1 будут иметь общую силу 2 ($3 \times 0.5 = 1.5 = 2$). Часть, обороняющаяся в городе за рекой, удвоится лишь один раз.

Последовательность: если сила части должна и удвоиться, и поделиться пополам, сначала поделите её пополам (округлите вверх), а затем удвойте. Это может привести к тому, что сила части станет больше, чем значение, напечатанное на фишке.

10.2 Управление войсками и соединения

10.2.1 Ведущее соединение

В каждой атаке только одно соединение атакует в полную силу, а все остальные атакуют в половину силы. Соединение, атакующее в полную силу, называется ведущим соединением. Ведущее соединение может иметь одну подчинённую часть (10.2.3), которая также атакует в полную силу.

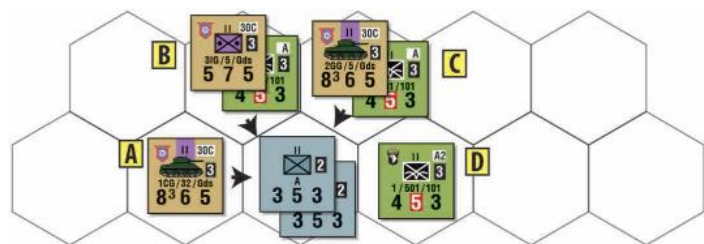
10.2.2 Соединения

Соединения обозначаются цветом символа типа части, либо цветовой маркировкой размера части. Обычно каждая союзная дивизия или независимая бригада представляют разные соединения, в то время как у немцев соединения бывают следующие:

- | | |
|--------------------------|---------|
| • Дивизия фон Теттау | Желтый |
| • 15-я армия | Серый |
| • 1-я парашютная армия | Синий |
| • Корпус Фельдта | Зеленый |
| • 2-й танковый корпус СС | Красный |

10.2.3 Подчинённые части

Одна любая часть из другого соединения может быть подчинена ведущему соединению, чтобы принять участие в атаке в полную силу. Подчинённая часть должна быть сгруппирована с частью из ведущего соединения (исключение: 10.2.4).



Пример: гвардейская бронетанковая дивизия выбрана в качестве ведущего соединения, а батальон из 101-й дивизии (гексагон В) выбран в качестве подчинённой части. Две других части 101-й дивизии атакуют в половину силы. Соотношение сил 29 к 10 становится 3-1 после применения танкового сдвига.

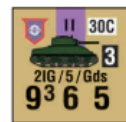
10.2.4 Союзные части корпусного подчинения

Части с белым цветом соединения являются частями корпусного подчинения. Части корпусного подчинения

считаются единым соединением, но с особой возможностью подчинения – они не должны быть сгруппированными с ведущим соединением, чтобы считаться подчинёнными.

10.3 Танковый сдвиг

10.3.1 Сдвиг в пользу атакующего



Если позволяет местность (10.3.4), атакующий игрок получает сдвиг колонки соотношения сил по ТРБ в свою пользу (вправо), если в его ведущем соединении (10.2) есть танковая часть, а в обороняемом гексагоне либо нет частей с классом брони, либо класс брони всех частей ниже лучшего класса брони среди атакующих. Класс брони не складывается – просто сравнивается лучший с каждой стороны.

10.3.2 Сдвиг в пользу обороняющегося

Обороняющийся игрок получает сдвиг колонки соотношения сил по ТРБ в свою пользу (влево), если в ведущем соединении атакующего нет части с классом брони, а в обороняющемся гексагоне есть танковая. Обратите внимание на то, что наличие лучшего, чем у атакующей части, класса брони, не приводит к танковому сдвигу в пользу обороняющегося.

10.3.3 Противотанковые части

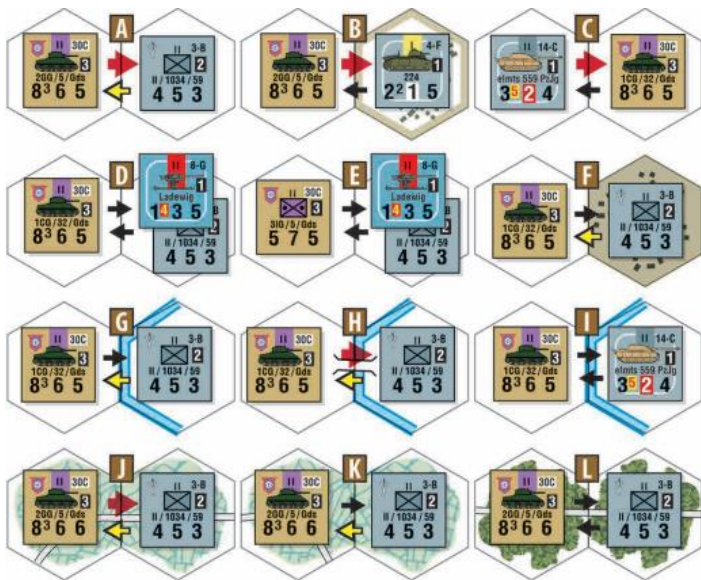


Все части с классом брони в красном или желтом квадрате считаются противотанковыми частями. Класс брони противотанковых частей уменьшается на 1, если они атакуют. JgPz IV и Ягдпантеры считаются одновременно и танковыми, и противотанковыми частями – они могут получить танковый сдвиг, но в атаке имеют класс брони, уменьшенный на 1. Части Flak не могут получить танковый сдвиг.

10.3.4 Местность и танковые сдвиги

Атакующий не может получить танковый сдвиг, если атакует лесной, болотный или городской гексагон. Танковая часть не может получить танковый сдвиг, если атакует через непроходимый для себя гексагон (например, река или канал без моста, польдер).

Важно: даже если атакующий не может получить танковый сдвиг, наличие в его ведущем соединении танковой части может отменить танковый сдвиг обороняющегося.



Примеры танковых сдвигов: на этих 12 диаграммах показано 24 примера атак. Стрелка, указывающая вправо, соответствует атаке слева направо. Стрелка, указывающая влево, соответствует атаке справа налево. Красная стрелка показывает танковый сдвиг получает атакующая часть, желтая – танковый сдвиг получает обороняющаяся, а черная – отсутствие танкового сдвига.

Примечания: танковый сдвиг возможен против городка (B), но не против города (F). Танковый сдвиг можно получить при атаке через мост (H). Танковый сдвиг в лесу невозможен (L). Части Flak не являются танковыми частями, поэтому не могут получить танковый сдвиг (E).

10.4 Противотанковый модификатор

Если лучший класс брони среди обороняющихся частей выше, чем лучший класс брони среди атакующих частей, то все атакующие бронетанковые части в данном бою атакуют в половину силы. Местность не влияет на данный модификатор.

Пример: немецкая часть Flak 88мм с классом брони 4, обороняясь в городском гексагон, ополовинит все атакующие союзные бронетанковые части.

10.5 Технические части и танковые части без поддержки

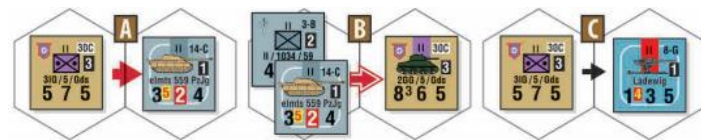
10.5.1 Технические части

Технические части (2.3.14) не удваиваются при обороне городка или города.

10.5.2 Танковые части

У танковых частей (2.3.15), несгруппированных хотя бы с одной своей пехотной частью, отсутствует поддержка. Если танковые части без поддержки атакованы хотя бы одной пехотной частью (во вражеском ведущем соединении), то атакующий сдвигает колонку соотношений сил по ТРБ в свою пользу (вправо).

Примечание: в обратную сторону сдвиг не работает.



Примеры: В примере A, атакующий получает сдвиг вправо, поскольку атакует пехотной частью гексагон только с танковой частью. Тем не менее, обороняющийся получает танковый сдвиг в свою пользу, так что сдвиги друг друга компенсируют и соотношение 5 к 2, так и остаётся 2-1. В примере B, атакующий получает и танковый сдвиг, и сдвиг за обороняющуюся танковую часть без поддержки, что приводит к соотношению 3-1 (6 к 6, с двумя сдвигами). В примере C сдвигов нет, т.к. часть Flak не является танковой; соотношение 5 к 3 соответствует колонке 1-1.

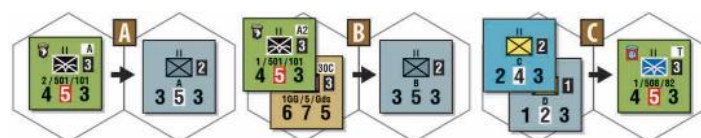
10.6 Сдвиг за класс морали

Элитные части: если большинство уровней ведущего соединения (включая подчинённую часть) являются элитными, то атакующий получает сдвиг колонки соотношения сил по ТРБ в свою пользу (вправо). Наличие вражеских элитных частей в обороняемом гексагоне не играет роли. Если в результате атаки, в которой использовался сдвиг за класс морали, выпало A1, A1/Eng, A1/DR или A1/D1, то атакующий обязан потерять уровень элитной части.

Части низкого качества: если все обороняющиеся части низкого качества, то атакующий получает сдвиг колонки соотношений сил по ТРБ в свою пользу (вправо).

Эти два сдвига могут применяться одновременно, если элитные войска атакуют группу частей низкого качества.

Примечание: в игре нет отрицательных сдвигов за атаку частей с лучшим классом морали.



Примеры: атакующий получает два сдвига в бою А. В примере В всё зависит от того, будет ли подчинена ведущему соединению гвардейская часть – если да, то в ведущем соединении не будет большинства элитных уровней, и атакующий не получит сдвиг вправо. В примере С, никто не получает сдвиг за класс морали.

10.7 Авиационная поддержка



Союзный игрок получает одну или две авиационные части во время облачной или ясной погоды, соответственно. Авиационные части можно использовать для получения сдвига колонки соотношения сил по ТРБ вправо. В каждом отдельно взятом бою можно использовать только одну авиационную часть. Авиационную поддержку можно задействовать только в атаке, проходящей в пределах четырёх гексагонов от не воздушно-десантной британской части. Маркер удаляется с карты после проведения боя. Авиационные части нельзя накапливать. Неиспользованные авиационные части сгорают. Авиационную поддержку нельзя задействовать в обороне.

Примечание: британские парашютисты не могут получать авиационную поддержку до тех пор, пока к ним не пробились британские части с южного края карты.

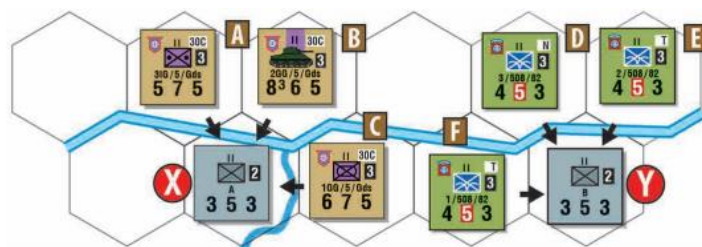
10.8 Модификаторы местности

10.8.1 Таблица влияния местности

Полный список влияния местности на бой указан в ТВМ.

10.8.2 Реки и каналы

Боевая сила технических частей, атакующих через любую реку или канал, делится пополам. Сила атаки технической части делится пополам, даже если она атакует через малую реку по мосту. Сила всех остальных частей делится пополам только при атаке через большую реку или канал. Сила атаки всех частей, атакующих через большую реку, делится пополам, даже если в атаке участвуют инженеры. Сила обороняющихся частей удваивается, если все атакующие части атакуют из болота, через любую реку или канал (в любой комбинации). Если хотя бы одна часть атакует не из болота и не через реку/канал, то сила обороняющихся частей не удваивается.



Примеры: сила атаки частей А и В делится пополам, т.к. они атакуют через канал, сила обороны немецкой части X удваивается, т.к. все части атакуют её через канал/реку. Соотношение сил 13 к 10 (1-1). Части D, E и F атакуют часть Y. Сила атаки частей D и E делится пополам, но сила обороны немецкой части не удваивается. Соотношение сил 8 к 5 со сдвигом за класс морали даёт 2-1.

Примечание: если местность позволяет, то при атаке через мост можно получить танковый сдвиг.

10.8.3 Болото

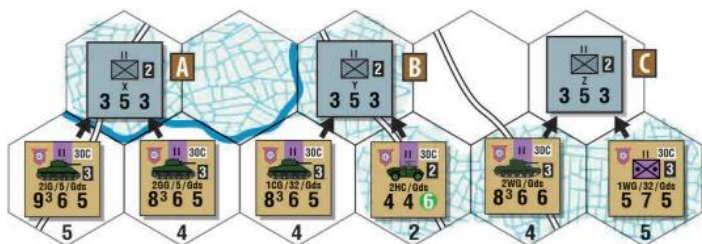
Сила атаки технических частей, атакующих из/в болотный гексагон, делится пополам. Танковые части не могут получить танковый сдвиг, атакуя болотный гексагон (10.3.4). Не забывайте про учет болота в правиле 10.8.2.



Примеры: в каждом из трёх указанных выше случаев, сила атаки танковых частей делится пополам, т.к. они атакуют либо в болото, либо из болота. В случаях В и С, сила обороны удваивается, согласно правилу 10.8.2. В примере В только атакующий получает танковый сдвиг.

10.8.4 Польдеры

Польдеры не влияют на боевые характеристики пехотных частей. Сила атаки технических частей, атакующих из/в польдер, делится пополам. Танковые части могут получить танковый сдвиг, атакуя из/в польдер, если атакуют по дороге.



Примеры: британские части атакуют три немецкие части, помеченные А, В и С. Сила атаки каждой части после деления пополам за польдер указана под фишкой. Бой А проходит с соотношением 9 к 10 + танковый сдвиг = 1-1. Бой В: 6 к 5 = 1-1. Бой С: 9 к 5 = 1-1.

10.9 Другие модификаторы боя

- Обороняющийся дезорганизован (14.2)
- Артиллерийская поддержка (17.6)
- Атакующий скован боем (11.5) или рассеян (22.3.6).
- Атакующий без снабжения (18.4).

11. Результаты боя

12.1 Расшифровка результатов боя

Термины «атакующий» и «обороняющийся» относятся только к частям, участвующим в бою, а не к общей стратегической ситуации.

DS = обороняющийся разбит: обороняющийся теряет один уровень. Оставшиеся обороняющиеся части не могут прибегнуть к упорной обороне (12.0), обязаны отступить на два или три гексагона (по выбору обороняющегося) и помечаются маркером беспорядочного отступления. Атакующий получает увеличенное продвижение после боя (15.2) и может развивать успех (16.0).

DMR = обороняющийся обязан отступать: обороняющиеся части не могут прибегнуть к упорной обороне (12.0), обязаны отступить на два или три гексагона (по выбору обороняющегося) и помечаются маркером беспорядочного отступления. Атакующий получает увеличенное продвижение после боя (15.2) и может развивать успех (16.0).

D1 = обороняющийся теряет один уровень по своему выбору. Оставшиеся обороняющиеся части обязаны либо отступить на два гексагона и стать дезорганизованными, либо прибегнуть к упорной обороне. Если обороняющиеся части отступают, то атакующий может продвинуться после боя.

A1/D1 = каждая сторона теряет по одному уровню (по выбору владельцев). Оставшиеся обороняющиеся части обязаны либо отступить на два гексагона и стать дезорганизованными, либо прибегнуть к упорной обороне. Если обороняющиеся части отступают, то атакующий может продвинуться после боя.

DR = обороняющиеся части обязаны либо отступить на два гексагона и стать дезорганизованными, либо прибегнуть к упорной обороне. Если обороняющиеся части отступают, то атакующий может продвинуться после боя.

A1/DR = то же, что и DR, только атакующий несёт один уровень потерь.

DRX = каждая сторона теряет по одному уровню (потеря выбирается противником). Оставшиеся обороняющиеся части обязаны либо отступить на два гексагона и стать дезорганизованными, либо прибегнуть к упорной обороне. Если обороняющиеся части отступают, то атакующий может продвинуться после боя.

EX = обмен: каждая сторона теряет по одному уровню (потеря выбирается противником). Обороняющийся не отступает. Если в обороне участвовал всего один уровень, то атакующий может воспользоваться ограниченным продвижением (15.2).

ENG = обороняющиеся части скованы боем: никто не несёт потери, не отступает и не продвигается. Обороняющиеся части помечаются маркером «скованы боем» (11.5).

A1/ENG = то же, что и ENG, только атакующий несёт один уровень потерь. Обороняющиеся части помечаются маркером «скованы боем», даже если все атакующие части были уничтожены.

A1 = атакующий несёт один уровень потерь. Отступления и продвижения после боя не происходит.

11.2 Выбор потерь

Игроки сами решают, какие их части несут потери, при любых результатах боя, кроме EX и DRX. В случае выпадения EX или DRX, потерю выбирает противник. При выборе потерь (своих или вражеских), выбор должен подчиняться ряду ограничений:

- Любую потерю атакующего должна понести часть из ведущего соединения или подчинённая часть (10.2). Более того, потерю должна понести та часть, которая может продвинуться в обороняемый гексагон (если такая имеется).
- Если атакующий получал сдвиг за класс морали и должен понести потерю вследствие результата A1,

A1/ENG, A1/DR или A1/D1, то потерю должна понести часть одна из частей, позволившая применить этот сдвиг.

- Нельзя выбирать артиллерийские части, оказывавшие артиллерийскую поддержку (как в атаке, так и в обороне).
- Источник снабжения воздушного десанта можно вы брать, только если не осталось других частей.

11.3 Отображение потерь

Чтобы отобразить то, что часть понесла потери, переверните её фишку на обратную сторону. Если потерю понесла одноуровневая часть или ослабленная двухуровневая часть, то фишка помещается в стопку уничтоженных частей. Если трёхуровневая часть понесла вторую потерю, то она формирует остатки (11.4).

11.4 Остатки и планшет остатков



Любая трёхуровневая часть, понесшая второй уровень потерь, формирует остатки. Поместите фишку трёхуровневой части на планшет остатков, напечатанный на карте, а вместо неё поставьте на карту фишку остатков соответствующего типа. Остатки отступают и становятся дезорганизованными так же, как отступала бы трёхуровневая часть. Если остатки уничтожены, то фишка остатков помещается в стопку уничтоженных частей, и больше не может быть использована. Если на планшете остатков нет доступной фишки остатков, а заменить нужно союзную воздушно-десантную часть, то часть помещается в стопку уничтоженных частей, а дивизия получает одно очко пополнений (22.7). Если часть не воздушно-десантная, то её последний уровень сгорает, и часть помещается в стопку уничтоженных частей.

11.5 Маркеры «скованы боем»



11.5.1. Результат ENG касается только обороняющегося (атакующий не обязан повторно атаковать в этом бою на следующий ход). Части, скованные боем, подвергаются следующим ограничениям:

- **Движение:** части, скованные боем, могут воспользоваться тактическим передвижением, и либо пройти один гексагон и остаться скованными боем, либо пройти два гексагона и стать дезорганизованными.
- **Бой:** сила атаки частей, скованных боем, делится пополам. Части не могут атаковать через большую реку

или канал (9.5). Они могут продвигаться после боя обычным образом.

- **Артиллерия:** они не могут оказывать артиллерийскую поддержку (17.6).
- **Мостовые части:** не могут ремонтировать мосты (5.8).
- Части, скованные боем, не могут получать пополнения (20.2) и вернувшихся десантников (22.7).

11.5.2 Скованность боем и дезорганизованность

Если часть, скованная боем, двигается на два гексагона или вынуждена отступать, замените маркер «скованы боем» на маркер дезорганизованности. Если дезорганизованная часть должна быть скована боем, не помечайте её маркером «скованы боем» - маркер дезорганизованности имеет более высокий приоритет.

11.5.3 Удаление маркера

Маркеры «скованы боем» удаляются во время своей фазы восстановления.

12. Упорная оборона (УО)

Упорная оборона представляет собой контрудары местного значения и приказы «удержать любой ценой».

12.1 Общая информация

12.1.1. Обороняющийся игрок может попытаться отменить отступление своих боевых частей при выпавших результатах боя A1/DR, DR, D1, DRX или A1/D1, бросив кубик по таблице упорной обороны, если в бою выжила хотя бы одна обороняющаяся часть. При результатах DS и DMR, прибегать к упорной обороне нельзя. Потери от броска по ТРБ наносятся до броска на упорную оборону. Успешный результат по таблице упорной обороны позволит обороняющимся частям остаться в обороняемом гексагоне, не становиться дезорганизованными и отменить вражеское продвижение после боя.

12.1.2 Ведущая часть

Если в обороняемом гексагоне осталось несколько частей, то обороняющийся игрок выбирает одну из них, в качестве ведущей. Если осталась только одна часть, то она и становится ведущей. Ведущая часть определяет возможные модификаторы к броску по таблице упорной обороны, и именно она должна будет нести потери, если этого потребует результат броска.

Ограничение. Перечисленные далее части не могут быть назначены ведущими частями при упорной обороне: артиллерийские части, дезорганизованные части и источники снабжение воздушного десанта. Часть из гексагона с превышенным пределом группирования (6.4) может быть выбрана ведущей при упорной обороне.

12.1.3 Определение колонки

Колонку, используемую при броске по таблице УО, определяет местность обороняемого гексагона.

Колонка Город используется только если оборона ведётся в городе, колонка Чистая/Польдер используется, если оборона ведётся на чистой местности или в польдере, во всех остальных случаях используется колонка Другие (в том числе, в городке на чистой местности/польдере).

Исключение: технические части, обороняющиеся в болотном гексагоне, используют колонку Чистая/Польдер.

Бросок кубика	Чистая/Польдер	Другие	Город
≤ 1	0/1	0/1	0/1
2	-	-	-
3	-	-	● 0/1
4	-	● 0/1	● 1/1
5	● 0/1	● 1/1	● 0/0
6	● 1/1	● 0/0	● 0/0
≥ 7	● 1/0	● 1/0	● 1/0

Модификаторы к броску кубика:

- +1 за оборонительную артиллерийскую поддержку (17.6.3).
- +1, если ведущая часть - элитная (2.3.6)
- -1, если ведущая часть – низкого качества (2.3.6).

Модификаторы применяются совокупно.

12.3 Расшифровка результатов

• = упорная оборона прошла успешно, отступление отменяется, а выжившие обороняющиеся части помечаются маркером «скованы боем». Если в результате броска отсутствует точка (•), то упорная оборона провалилась и обороняющиеся части обязаны отступить.

#/# = потери атакующего/обороняющегося. Атакующий сам выбирает, какая из его частей понесёт потерю.

1/1 = обе стороны несут по одному уровню потерь. Обороняющийся выбирает, какая из атакующих частей несёт потерю.

Примечание: если обороняющийся обязан понести потерю, то потерю должна нести ведущая часть. Атакующий всегда теряет уровень из ведущего соединения.

Одноуровневая часть в обороне: если у обороняющегося остался всего один уровень, который погиб при успешной упорной обороне, атакующий не может продвинуть в освободившийся гексагон.

12.4 Отчаянная оборона

Обычно, в каждом бою можно провести всего одну попытку упорной обороны. Однако, если все обороняющиеся в гексагоне части подвергаются угрозе уничтожения или нарушения пределов группирования после отступления, то им разрешается бросать на упорную оборону снова и снова, пока не будет отменено отступление, либо пока все обороняющиеся части не окажутся уничтоженными. В данной ситуации рассматривайте результат «-» (включая первый), как 0/1. Понесите уровень потери перед тем, как снова бросить кубик по таблице УО. После каждого броска можно выбирать другую ведущую часть (если предыдущая ведущая часть была уничтожена, то это обязательно нужно делать). Нельзя прибегать к отчаянной обороне при результатах боя DMR и DS.

Пример: несколько частей, общей суммой 5 уровней обороняются в городском гексагоне. Атакующий получил результат A1/D1. Обе стороны несут по одному уровню потерь за данный результат, а затем обороняющийся игрок выбрасывает 2 по таблице упорной обороны, получая «-». Он применяет данный результат, как 0/1, убирает один уровень и кидает снова, выбрасывая 1, что даёт ему очередной провал 0/1. Он убирает еще один уровень и кидает кубик снова, выбрасывая 4, что даёт ему ● 1/1. Обе стороны теряют еще по одному уровню, и отступление отменяется. Обороняющийся игрок потерял всего 4 уровня, а атакующий 2.

12.6 Одноуровневая часть в атаке

Если ГУС состоит всего из одного уровня, который уничтожается при результатах A1/DR, A1/D1 или A1/D2, то обороняющиеся части могут пренебречь отступлением.

13. Отступления

13.1 Процедура отступления

13.1.1 Основы

Если ТРБ предписывает обороняющимся частям отступить, то их владелец обязан отступить ими на соответствующее число гексагонов (2 или 3 гексагона по его выбору, при результатах DS или DMR; 2 гексагона при результатах D1, DR, A1/D1, A1/DR и DRX). Атакующий никогда не отступает. Иногда отступление можно заканчивать преждевременно (13.3). Любая часть, отступившая на два и более гексагона, становится дезорганизованной (14.1)

13.1.2 Отступление сгруппированных частей

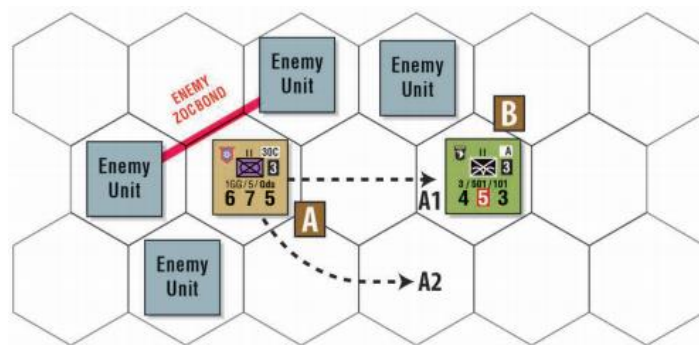
Сгруппированные части могут разделяться и отступать в различные гексагоны. Разделение может происходить в любой момент отступления. Части могут свободно отступать через другие свои части.

13.1.3 Направление отступления

Игрок может сам определить направление отступления своих частей, руководствуясь описанными правилами отступления. Правила отступления перечислены в порядке приоритета (попытайтесь удовлетворить условию №1, затем условию №2 и т.п.).

1. Если возможно, отступайте в такой гексагон, отступление в который не повлечёт за собой уничтожение частей (13.2).
2. Если возможно, закончите отступление хотя бы в двух гексагонах от обороняемого гексагона, если только свои части не остановили отступление (13.3). Если такое отступление невозможно, можно отступать «зигзагом», чтобы избежать уничтожения.
3. Если возможно, избегайте отступления через ВЗК. Части не могут заканчивать своё отступление в ВЗК (13.2). В рамках данного правила, свои неотступающие части отменяют ВЗК в занимаемых ими гексагонах. Если такое отступление невозможно, вы можете игнорировать первую ВЗК, если не пересекаете вражескую связку ЗК.
4. Если возможно, избегайте отступления в гексагон, в котором находится своя часть в соприкосновении с вражеской частью (вражеские части на другой стороне реки без моста не считаются). Если такое отступление невозможно, игнорируйте данный пункт.

5. Если возможно, отступайте в гексагон, из которого можно будет проследить линию снабжения (18.3). Если такое отступление невозможно, игнорируйте данный пункт.
6. Если возможно, избегайте заканчивать отступление так, что оно приведёт к превышению пределов группирования. Если такое отступление невозможно, см. 13.1.4.



Пример: союзная часть (А) обязана отступить на два гексагона. У неё есть два безопасных пути отступления (А1 и А2). Она обязана отступить по А2, чтобы соответствовать правилу отступления №4.

13.1.4 Превышение пределов группирования

Превышение пределов группирования по окончании отступления разрешено. Однако это нарушение должно быть исправлено до конца следующей фазы движения владельца (в конце фазы, все уровни, набившиеся в гексагон сверх девятого, будут уничтожены, 6.4).

Если гексагон, в котором превышены пределы группирования, атакован снова, см. 13.5. Если гексагон стал целью боя развития успеха (16.0), то все части сверх предела группирования (по выбору обороняющегося) не дают силу обороны, но обязаны отступать в случае успешного боя развития успеха.

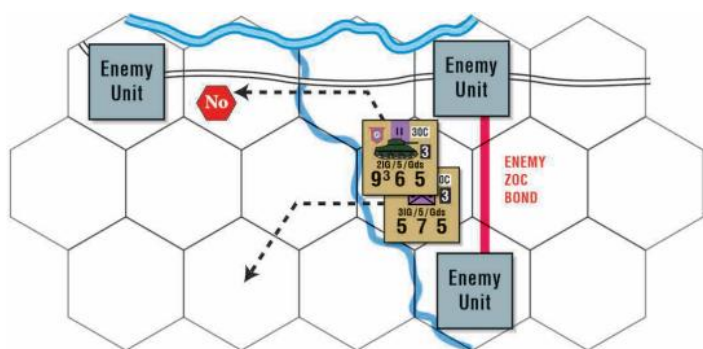
13.2 Уничтожение во время отступления

Части с НД 0 уничтожаются, если вынуждены отступать. Части с НД больше 0 уничтожаются, если:

- Отступают в область входа, через непроходимую сторону гексагона или непроходимый гексагон (см. ТВМ).
- Отступают в гексагон с вражеской частью.
- Отступают через или во вражескую связку ЗК.
- Отступают через два пустых гексагона с ВЗК подряд.

- Заканчивают отступление в гексагоне с ВЗК без своей неотступавшей части.
- Отступают через большую реку или канал без моста. Этот пункт применяется, даже если часть начинала отступление рядом с рекой или каналом. В рамках данного правила, переправы считаются сторонами гексагона без моста. Все части могут отступать через реки и каналы, используя мосты, без ограничений, а нетехнические части могут отступать через малые реки.

Важно: см. 12.4 (отчаянная оборона), чтобы избежать уничтожения при отступлении.



Пример: две британские части отступают на два гексагона. Моторизованная пехота может отступать через малую реку. Танковая часть должна отступать через мост, но будет уничтожена из-за отступления через два пустых гексагона с ВЗК подряд.

13.3 Отступление на один гексагон

Отступление можно остановить в первом гексагоне, ценой потери одного уровня (по выбору обороняющегося), если выполняются все условия:

- Части отступают в гексагон с городом, городком, деревней, лесом, или в гексагон со своими неотступавшими частями (включая неопознанные). Отступление через чистую местность, польдер или болото можно остановить только если в гексагоне есть деревня или своя неотступавшая часть.
- Части не заканчивают своё отступление в гексагоне с ВЗК, в котором нет другой своей неотступавшей части.

Части, отступившие на один гексагон, не становятся дезорганизованными.

13.4 Несостоявшиеся отступления

Если обороняющиеся части не отступили из-за того, что были уничтожены или отступили всего на один гексагон, атакующие части всё равно получают возможность полноценного продвижения после боя.

13.5 Бой против ранее отступавших частей

Если части отступили в гексагон с другими своими частями, и снова подверглись атаке в ту же фазу боя (не атаке во время развития успеха), отступившие части не добавляют свою силу обороны, не могут быть выбраны для несения потерь по ТРБ, не могут быть ведущими при УО, и, если вынуждены отступать снова, уничтожаются.

14. Дезорганизованность и восстановление

14.1 Общая информация

14.1.1 Дезорганизованность, беспорядочное отступление и полный порядок



Когда часть или группа частей становится дезорганизованной или беспорядочно отступает, положите на неё соответствующий маркер. Часть находится в полном порядке, если не дезорганизована и не беспорядочно отступает (даже если скована боем, 11.5, рассеяна, 22.3.6, помечена маркером Spent, 8.3.3, 25.3.3, без снабжения, 18.4 или получает пополнение, 20.2.5).

14.1.2 Как части становятся дезорганизованными

- Любая часть, отступавшая не менее двух гексагонов, становится дезорганизованной. Если она уже была дезорганизованной, то беспорядочно отступает (14.3).
- Если часть, скованная боем, двигается на два гексагона (11.5).
- Любая артиллерийская часть, использовавшая тактическое передвижение (17.3).

14.2 Свойства дезорганизованности

На дезорганизованные части накладываются следующие штрафы:

- **Движение:** они должны использовать тактическое передвижение (8.3).
- **Области входа:** они не могут покидать области входа.
- **Части низкого качества:** дезорганизованные части низкого качества, начавшие фазу движения в ВЗК, должны, по возможности, покинуть её. Если для движения нет доступных гексагонов без ВЗК, то часть может остаться в занимаемом гексагоне.
- **Связки ЗК:** у них есть ЗК, но они не могут формировать связки ЗК.
- **Бой:** они не могут атаковать и быть ведущими частями при упорной обороне. Их сила обороны делится пополам.
- **Артиллерия:** дезорганизованные артиллерийские части не могут оказывать артиллерийскую поддержку (17.6) или переворачиваться на активную сторону (17.8).
- **Пополнения:** они не могут получать пополнения (20.2) и вернувшихся десантников (22.7).

Возможности: дезорганизованные части сохраняют свою ЗК, класс морали и возможность получения танкового сдвига. Другие свои части могут проходить через свои дезорганизованные части, не становясь дезорганизованными.

14.3 Беспорядочное отступление

14.3.1 Общая информация



Беспорядочное отступление – это форма дезорганизованности, позволяющая частям двигаться на полную норму движения, но их сила атаки и обороны становится равной нулю. Части могут беспорядочно отступить либо добровольно, либо вынужденно:

- **Добровольно:** во время своей фазы движения, игрок может заменить любое количество маркеров дезорганизованности на маркеры беспорядочного отступления, чтобы дать возможность дезорганизованным частям двигаться на полную норму движения.
- **Вынужденно:** часть беспорядочно отступает, если подвергается результатам DS или DMR, либо была дезорганизованной и должна стать дезорганизованной второй раз. Если часть уже беспорядочно отступала, то других штрафов за повторную дезорганизованность нет.

14.3.2 Свойства беспорядочного отступления

Беспорядочно отступающие части подвергаются всем тем же штрафам, что и дезорганизованные части, с некоторыми исключениями:

- Они не обязаны использовать тактическое передвижение, и могут двигаться на свою полную норму движения (ускоренное движение запрещено).
- Сила обороны таких частей равняется нулю. Если они сгруппированы с другими частями, то не дают вообще никакого вклада в оборону (класс брони, класс морали, сила обороны). Если они не сгруппированы с другими частями, и вражеская часть подходит или продвигается в соседний гексагон (соседний гексагон за большой рекой без моста не считается), то они обязаны немедленно отступить на два гексагона, следуя правилам 13.1.3. Вражеская часть не останавливается, и может продолжить своё движение или продвижение. Беспорядочно отступающие части не могут входить в гексагоны с ВЗК, в которых нет своих частей, непомеченных маркером беспорядочного отступления.
- Беспорядочно отступающие части не имеют ЗК.
- Они дольше восстанавливаются (14.4.1).

14.4 Фаза восстановления

14.4.1 Восстановление после дезорганизованности

Во время своей фазы восстановления, активный игрок восстанавливает один уровень дезорганизованности (переворачивает маркеры беспорядочного отступления и убирает с карты маркеры дезорганизованности) со всех своих частей, не находящихся в ВЗК.

14.4.2 Восстановление в зоне боевых действий

Если дезорганизованная или беспорядочно отступающая часть находится в ВЗК, то восстановление определяется броском кубика. При результатах 4-7, часть восстанавливает один уровень дезорганизованности, а при результатах 0-3, остаётся в текущем состоянии. Бросок кубика модифицируется классом морали части:

+1, если часть элитная

-1, если часть низкого качества

14.4.3 Восстановление других состояний

В эту же фазу восстанавливаются части, находящиеся в других состояниях. Снимите все маркеры рассеяния (22.3.6), скованности боем (11.5), пополнений (20.2.5) и Spent (25.3.3), независимо от расположения частей на карте.

15. Продвижение после боя

15.1 Общая информация

Если обороняющиеся части отступили или были уничтожены, то все неартиллерийские части, участвовавшие в атаке, могут продвинуться после боя. Артиллерийские части не могут продвигаться после боя. Продвижение после боя не требует траты очков движения – вы просто продвигаетесь на указанное число гексагонов. В конце каждого продвижения необходимо следить за пределами группирования.

15.2 Протяжённость продвижения

Ограниченное продвижение: происходит, когда обороняющиеся части были уничтожены при результате EX. В случае ограниченного продвижения, атакующие части могут продвинуться только в обороняемый гексагон.

Обычное продвижение: части могут продвинуться на один гексагон в любом направлении.

Увеличенное продвижение: части могут продвинуться на два гексагона в любом направлении.

Дорожный бонус: если механизированная часть продвигается только по дороге (любого типа) и соблюдает требования группирования для получения дорожного бонуса (15.4), то она может продвинуться на один дополнительный гексагон по дороге. Таким образом, механизированная часть может продвинуться на два гексагона по дороге при обычном продвижении, и на три, при увеличенном продвижении. Части, помеченные маркером «без снабжения», не могут использовать дорожный бонус.

Таблица продвижения после боя

Результат по ТРБ	Количество гексагонов	С дорожным Бонусом*
Ограниченное Продвижение (EX)	**	Запрещено

Обычное продвижение	1 гексагон	2 гексагона
Увеличенное продвижение (DMR, DS)	2 гексагона	3 гексагона

* Только механизированные части.

** Ограниченное продвижение, если обороняющийся уничтожен.

15.3 Продвижение в любом направлении

Части могут продвигаться в любом направлении, и не обязаны входить в освободившийся атакованный гексагон (исключение: форсирование больших рек, 9.5.3).

15.4 Требования группирования для получения дорожного бонуса

Механизированные части, использующие дорожный бонус при продвижении после боя, не могут закончить своё продвижение в гексагоне с другой своей частью (если только это не «бесплатная» часть, не влияющая на пределы группирования).

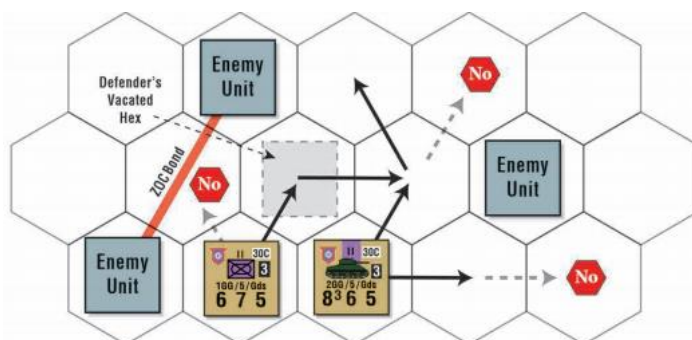
15.5 Продвижение и ВЗК

15.5.1 Связки ЗК

Атакующие части могут входить во вражеские связки ЗК или пересекать их, только если продвигаются в освободившийся атакованный гексагон. Важно помнить, что продвижение в освободившийся атакованный гексагон не позволяет пересекать или входить во вражескую связку ЗК во втором гексагоне продвижения.

15.5.2 ВЗК

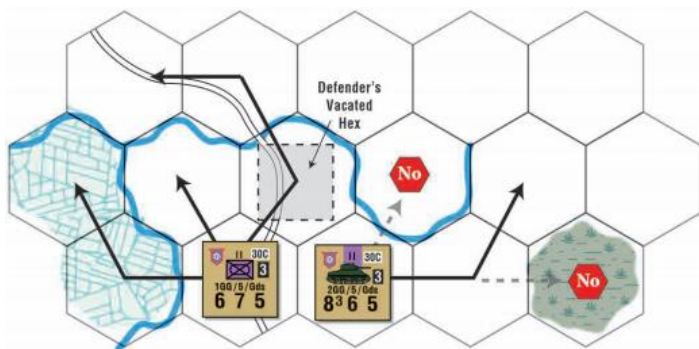
ВЗК обычно не останавливают продвижение после боя, но части могут продвигаться из одной ВЗК в другую ВЗК одной и той же вражеской части, только если это продвижение осуществляется в освободившийся атакованный гексагон или во втором гексагоне продвижения находится своя часть.



Пример: две британские танковые части получили возможность продвинуться на два гексагона. Сплошные черные стрелки показывают доступные пути продвижения после боя. Пунктирные серые стрелки и гексагоны, помеченные знаком «Нет», показывают недоступные пути продвижения.

15.6 Продвижение и местность

- Часть не может продвинуться в гексагон или через сторону гексагона, если не могла бы пройти туда во время обычного движения.
- **Малые реки:** пехотные части могут пересечь малую реку только в первом гексагоне продвижения.
- **Каналы:** пехотные части могут пересечь канал без моста только в первом гексагоне продвижения, и, если атаковали через этот канал.
- **Большие реки:** пехотные части могут пересечь большую реку без моста только в первом гексагоне продвижения, и, если атаковали через эту реку. В отличие от канала, первым гексагоном продвижения должен быть освободившийся атакованный гексагон.
- **Болото:** пехотная часть обязана остановиться и закончить продвижение в болотном гексагоне, если продвинулась в него не по дороге.



Пример: британская атака добилась увеличенного продвижения. Механизированная часть может продвинуться на 2 гексагона, либо на 3, при использовании дорожного бонуса. Британская танковая часть не может продвинуться в гексагоны, помеченные знаком «Нет», поскольку может пересекать реки без моста и болота только по дороге. Механизированная пехота может пересечь малую реку без моста, только при продвижении в первый гексагон.

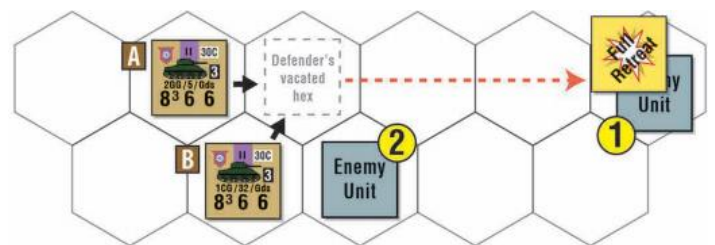
16. Бой развития успеха

16.1 Общая информация

Бой развития успеха позволяет части, продвигающейся после боя, атаковать снова. Развивать успех могут только части, получившие результаты DS (включая Auto DS) или DMR по ТРБ. Бой развития успеха использует ту же процедуру и ТРБ, как и обычный бой, за исключением некоторых дополнительных правил, указанных в 16.3. Бой развития успеха можно проводить против любых вражеских частей, включая те, что только что отступили или те, которые были атакованы другими своими частями.

16.2 Группа прорыва

Если в атаке участвовало несколько групп частей, бой развития успеха может проводить только одна из них (в дальнейшем, будем называть её группой прорыва). Остальные части, участвовавшие в атаке, могут продвигаться обычным образом после того, как группа прорыва завершила своё продвижение. Атакующий может сформировать группу прорыва в освободившемся атакованном гексагоне, заплатив 1 гексагон продвижения из доступной нормы продвижения. Группа прорыва может подбирать части, участвовавшие в той же атаке, по мере продвижения.



Пример: части A и B только что получили результат DMR против вражеской части #1, поэтому могут провести бой развития успеха. Две британские части могут продвинуться в освободившийся атакованный гексагон, чтобы сформировать там группу прорыва, а затем атаковать часть #2.

16.3 Стоимость и процедура

16.3.1 Стоимость

Для проведения боя развития успеха, группа прорыва обязана потратить один гексагон продвижения из доступной ей нормы продвижения. Если бой развития успеха заставил обороняющиеся части отступить, то группа прорыва может «бесплатно» продвинуться в

освободившийся гексагон, либо остаться в гексагоне, из которого атаковала.

16.3.2 Не более одного боя развития успеха

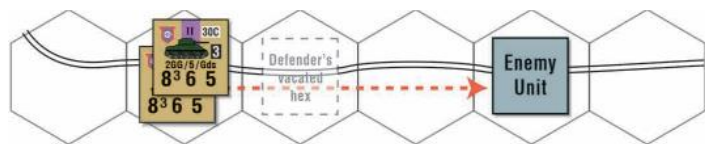
Если бой развития успеха привёл к результату DS и DMR, то группа прорыва может завершить своё первоначальное продвижение, но не может провести еще один бой развития успеха.

16.3.3 Дополнительное продвижение невозможно

Атакующий никогда не получает дополнительные гексагоны продвижения в результате боя развития успеха — он всегда продвигается согласно норме продвижения, полученной в первоначальной атаке.

16.3.4 Бой развития успеха и дорожный бонус

Если во время продвижения использовался дорожный бонус (15.2), то вражескую часть может атаковать только одна своя часть из группы прорыва (плюс часть, не влияющая на пределы группирования).



Пример: две британские танковые части добились результата DS, уничтожив вражескую часть. Это даёт им возможность провести бой развития успеха. Одна из частей может воспользоваться дорожным бонусом, чтобы продвинуться на два гексагона по дороге, а третий гексагон продвижения потратить на бой развития успеха против вражеской части.

16.3.5 Ограничения

- В каждом бою развития успеха может участвовать только одна группа частей (16.2). Много-гексагоновый бой развития успеха запрещен.
- Дорожный затор: группа прорыва не может проводить бой развития успеха из гексагона, в котором находятся части, не принимавшие участия в первоначальной атаке.
- Бои развития успеха нельзя проводить через реки и каналы без мостов, в том числе через переправы.
- Авиационная и артиллерийская поддержка недоступны во время боя развития успеха. Все остальные модификаторы (местность, сдвиги за класс морали и брони) применяются обычным образом.

16.4 Бой развития успеха против отступивших частей

Если ранее отступившие части обязаны отступать вследствие боя развития успеха, они не уничтожаются (в отличие от повторного отступления в результате обычного боя, 13.5). Все части, отступающие второй раз, помечаются маркером беспорядочного отступления (14.3.1). Части, помеченные маркером беспорядочного отступления, автоматически отступают, если к ним подходят вражеские части.

16.5 Участие группы прорыва в других атаках

Если группа прорыв продвигается в гексагон, прилегающий к цели атаки других своих частей, то группа прорыва может использовать свой бой развития успеха, чтобы участвовать в этой атаке и добавить половину своей силы атаки в этот бой (она не может стать частью ведущего соединения, даже если относится к той же дивизии). Если это происходит, то такая атака должна проводиться следующей.

17. Артиллерийские части

17.1 Общая информация



Артиллерийские части предоставляют сдвиги колонки соотношения сил по ТРБ и МБК +1 к броску по таблице упорной обороны. Артиллерийская часть переворачивается на неактивную сторону, если используется либо то, либо другое.

17.2 Свойства

Артиллерийские части обладают следующими свойствами:

- Они не влияют на пределы группирования (6.2).
- У них только один уровень.
- Их нельзя выбирать ведущими частями для УО (12.1.2).
- Их нельзя использовать во время боя развития успеха (16.0).

17.3 Движение артиллерийских частей

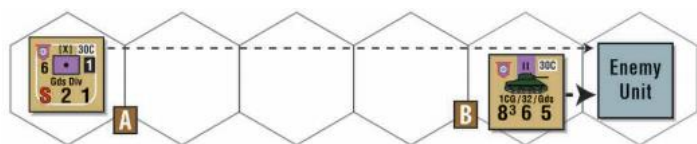
Артиллерийские части считаются техническими частями. Они могут использовать тактическое передвижение, чтобы пройти один гексагон и оказать артиллерийскую поддержку в тот же ход, либо пройти два гексагона и стать дезорганизованными.

Маркеры движения: артиллерийская часть может потратить на движение до 5 ОД, если ей был выдан маркер движения. Артиллерийская часть может использовать стоимость движения по дороге и ускоренное движение, только если помечена маркером движения. Маркер должен оставаться на части до следующей своей фазы движения, во время которой игрок может либо оставить маркер, либо переместить на другую часть, либо снять. У немецкого игрока есть два маркера движения, а у союзного – три. Это абсолютный лимит в игре. Артиллерийские части могут переворачиваться на активную сторону, будучи помеченными маркером движения. Артиллерийские части, помеченные маркером движения:

- Имеют силу обороны 1, которая не удваивается из-за влияния местности.
- Не могут оказывать артиллерийскую поддержку.
- Немедленно теряют маркер движения, если вынуждены отступить.

17.4 Дальность действия

У каждой артиллерийской части есть дальность действия. Дальность действия – это максимальная дистанция (в гексагонах), в пределах которой артиллерийская часть должна находиться от целевого гексагона, чтобы оказывать поддержку (17.6). Местность и наличие частей в промежуточных гексагонах не оказывает влияния на дальность. Расстояние измеряется до гексагона, в котором проходит бой.



Пример: артиллерийская часть А находится в пяти гексагонах от вражеской части, поэтому может оказать артиллерийскую поддержку части В.

17.5 Активная и неактивная стороны



Артиллерийские части обладают только одним уровнем. Обратная сторона фишки используется для фиксирования факта стрельбы артиллерийской частью. Артиллерийские части, находящиеся на своей неактивной стороне, не могут обеспечивать сдвиг колонки соотношения сил по ТРБ и модификатор +1 при броске по таблице УО. Артиллерийские части могут переворачиваться обратно, на свою активную сторону, во время фазы пополнения боезапаса артиллерии.

17.6 Артиллерийская поддержка

17.6.1 Общая информация

Каждая артиллерийская часть может оказывать поддержку только в одном бою за всю фазу боя. Поддержку могут осуществлять только активные артиллерийские части, находящиеся в пределах своей дальности от гексагона, в котором происходит бой. На артиллерийскую поддержку накладываются следующие ограничения:

- Рассеянные, скованные боем, дезорганизованные, беспорядочно отступающие и помеченные маркером движения артиллерийские части не могут оказывать артиллерийскую поддержку.
- Артиллерийские части не могут оказывать поддержку в занимаемом ими гексагоне.
- Артиллерия может поддерживать *атаку*, только если в ней участвует часть из того же соединения (оно может не быть ведущим). Исключение: союзная артиллерия корпусного подчинения может оказывать поддержку в *любых* боях. Артиллерия может оказывать оборонительную артиллерийскую поддержку любым своим соединениям.
- Немецкая артиллерийская часть Arko 191 (артиллерийское управление 191) может оказывать поддержку как дивизии фон Теттау, так и 2-му танковому корпусу СС, что отражено в её цветовом обозначении.

17.6.2 Наступательная артиллерийская поддержка

Каждая артиллерийская часть, оказывающая наступательную поддержку, обеспечивает атакующему один сдвиг колонки соотношения сил по ТРБ в его пользу

(вправо). Союзный игрок (только он) может получить два сдвига в одном бою, задействовав сразу две артиллерийские части: 5 AGRA и дивизионную артиллерийскую часть ведущего соединения.

17.6.3 Оборонительная артиллерийская поддержка

Одна (максимум) артиллерийская часть может быть использована для обеспечения модификатора +1 к броску по таблице УО.

17.7 Артиллерия в бою

У артиллерийских частей нет силы атаки – в атаке они могут только оказывать артиллерийскую поддержку (17.6). Если их атакуют, то они используют свою силу обороны, и не могут оказывать оборонительную артиллерийскую поддержку своему гексагону. Атакованная артиллерийская часть может оказывать оборонительную арт. поддержку другому гексагону, если в результате атаки не была помечена маркером, запрещающим оказание арт. поддержки (17.6.1).

17.8 Пополнение боезапаса артиллерии

17.8.1 Пополнение боезапаса союзной не воздушно-десантной артиллерии

Во время каждой своей фазы пополнения боезапаса артиллерии, союзный игрок может перевернуть на активную сторону любые две не воздушно-десантные артиллерийские части, способные проследить линию снабжения до области входа N.

Примечание: воздушно-десантная артиллерия приземляется в активном состоянии. Будучи использованной, она может пополнить боезапас только с помощью снабжения, выброшенного с самолётов (см. ниже). Область входа N никак не может пополнить боезапас такой артиллерии.

17.8.2 Пополнение боезапаса союзной воздушно-десантной артиллерии

В ясную погоду союзный игрок может перевернуть на активную сторону все три свои воздушно-десантные артиллерийские части. В облачную погоду, он может перевернуть одну из трёх (любую). В пасмурную погоду и ночью, воздушно-десантную артиллерию переворачивать нельзя. Для того, чтобы перевернуть воздушно-десантную артиллерийскую часть на активную сторону,

она должна проследить ЛС длиной не более 4-х гексагонов по бездорожью до своего источника снабжения, а источник снабжения, в свою очередь, должен проследить ЛС длиной не более 4-х гексагонов по бездорожью до одного из дивизионных гексагонов высадки, который:

- не находится в ВЗК (в рамках этого правила, свои части отменяют ВЗК в занимаемом ими гексагоне).
- представляет чистую местность или польдер (деревня не оказывает влияния на возможность пополнения боезапаса).

После пятого хода, гексагон, занимаемый источником снабжения воздушного десанта, а также шесть прилегающих к нему гексагонов, считаются дивизионными гексагонами высадки с точки зрения пополнения боезапаса артиллерии (если выполняются оба условия).

Примечание: воздушно-десантная артиллерия может переворачиваться на активную сторону даже после того, как источник снабжения воздушного десанта исчерпался.

17.8.3 Пополнение боезапаса немецкой артиллерии

Во время немецкой фазы пополнения боезапаса артиллерии, проходящей в утренний (AM) или дневной (PM) ход, немецкий игрок может перевернуть на активную сторону любые две свои артиллерийские части, способные проследить линию снабжения до своей области входа. Во время ночных ходов, можно перевернуть все немецкие артиллерийские части, способные проследить ЛС до своей области входа, на активную сторону.

17.8.4 Ограничения

Пополнение боезапаса артиллерии не накапливается – неиспользованные «перевороты» сгорают. Дезорганизованная или беспорядочно отступающая артиллерийская часть не может пополнить боезапас (перевернуться на активную сторону). Артиллерия, скованная боем, или помеченная маркером движения, может пополнять боезапас.

18. Снабжение

18.1 Фаза снабжения



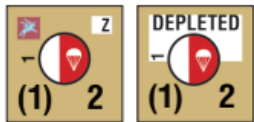
Статус снабжения всех своих проверяется во время своей фазы снабжения. Части, неспособные проследить линию снабжения (18.3) до источника снабжения (18.2) оказываются без снабжения и помечаются маркерами «Без снабжения». Если части, помеченные маркерами БС на момент проверки статуса снабжения, всё ещё неспособны проследить линию снабжения, никаких дополнительных штрафов они не получают. Если часть, помеченная маркером БС во время прошлых ходов, может проследить линию снабжения, то маркер снимается.

Примечание: маркеры БС представлены двумя цветами – каждая сторона получает маркеры своего цвета (чтобы было легко отличать принадлежность частей БС, находящихся в соприкосновении).

18.2 Источники снабжения

18.2.1. Источниками снабжения являются все свои области входа (19.2) и источники снабжения воздушного десанта.

18.2.2 Источники снабжения воздушного десанта



Это временные источники снабжения, предназначенные для частей из воздушно-десантных дивизий. Части, не входящие в состав дивизии, не могут пользоваться этим источником снабжения. В конце союзной фазы снабжения пятого хода (после того, как источники обеспечили снабжение частям из соответствующих дивизий), фишки источников снабжения воздушного десанта переворачиваются на исчерпанную сторону. После этого, они могут только помочь в пополнении боезапаса артиллерийских частей соответствующих дивизий (17.8.2), позволить вернувшимся десантникам воссоединиться со своей дивизией (22.7) и служить гексагонами высадки для своих дивизий (22.2.1). Будучи исчерпанными, источники снабжения воздушного десанта больше не переворачиваются на активную сторону, и десантные части должны проследивать линию снабжения до своей области входа.

СВОЙСТВА:

- Они считаются боевыми частями с силой обороны 1, но их сила обороны используется только в том случае, если в гексагоне нет других частей. Нельзя наносить потерю источнику снабжения десанта, если в гексагоне есть другие части.
- Они обладают только одним уровнем. Обратная сторона отображает состояние исчерпанности.
- Они не учитываются в пределах группирования.
- У них есть ЗК, но они не могут формировать связи ЗК.
- Они могут двигаться, только используя тактическое передвижение.

18.2.3 Уничтоженные источники снабжения воздушного десанта

Если источник снабжения воздушного десанта уничтожен, он возвращается в игру во время следующей союзной фазы снабжения в соответствии с рядом условий:

- Он должен быть помещен в гексагон, в котором находится хотя бы одна часть из той же дивизии. Если такого гексагона нет, он не может вернуться в игру.
- Он возвращается в игру в исчерпанном состоянии.
- Он возвращается в игру дезорганизованным, но может восстановиться во время фазы восстановления следующего хода, согласно обычным правилам.

18.3 Линия снабжения

Линия снабжения (ЛС) представляет собой непрерывную последовательность гексагонов от части до источника снабжения. Линия снабжения состоит из двух частей: дорожной и бездорожной.

18.3.1 Бездорожная часть линии снабжения

Бездорожная часть ЛС не может превышать четырёх гексагонов до источника снабжения или до дороги, соединённой с источником снабжения. Она может пересекать все виды местности, но не может:

- Пересекать большую реку без моста (если отсутствует подходящая переправа, созданная инженерной частью).
- Входить в гексагон с вражеской частью.
- Проходить через две ВЗК в пустых гексагонах подряд.
- Пересекать или проходить через вражескую связку ЗК.

Примечание: последнее ограничение позволяет проследить ЛС до не полностью окруженных частей.

18.3.2 Дорожная часть линии снабжения

Дорожная часть ЛС может быть любой длины, но должна проходить только по дороге (любого типа). Дорожная часть ЛС не может:

- Входить в гексагон с вражеской частью.
- Входить в ВЗК, даже если в гексагоне есть другая своя часть.
- Входить в пустой городской гексагон, через который последней проходила вражеская часть. Считается, что такие гексагоны заняты вражескими тыловыми службами.
- Пересекать взорванный мост или переправу (любую).
- Пересекать мост, помеченный маркером «исправный», если прослеживается немецкая ЛС.
- Пересекать мост, непомеченный маркером «исправный», если прослеживается союзная ЛС.

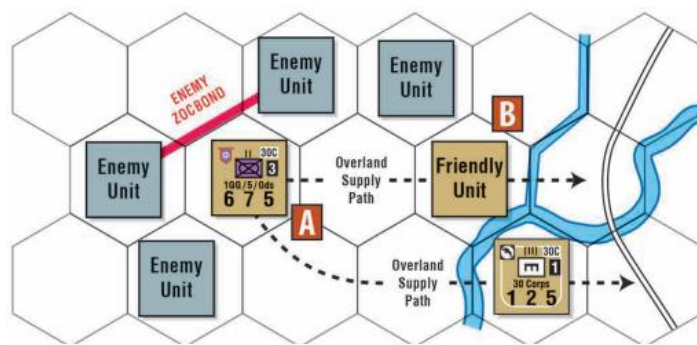
18.4 Штрафы за отсутствие снабжения

Часть, помеченная маркером БС, подвергается следующим штрафам:

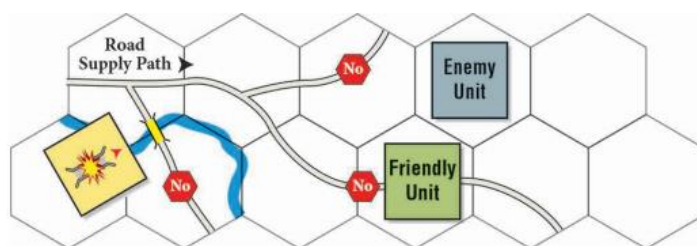
- **Бой:** сила атаки части делится пополам.
- **Движение:** часть обязана использовать тактическое передвижение (8.3).
- **Продвижение после боя:** часть не может воспользоваться дорожным бонусом.
- **Артиллерия:** не воздушно-десантные артиллерийские части без снабжения не могут переворачиваться на активную сторону, но могут оказывать арт. поддержку, будучи на активной стороне.

Возможности: части, оказавшиеся без снабжения, сохраняют свою полную силу обороны, зону контроля, возможность формировать связки ЗК, качество и класс брони.

Важно: части, помеченные маркером БС, подвергаются указанным штрафам, даже если в какой-то момент движения или боя они уже могут проследить линию снабжения. Единственный критерий наличия штрафов – наличие маркера БС.



В данном примере показано два возможных способа проследить ЛС части А по бездорожью. Обратите внимание на то, как ЛС может пересечь большую реку с помощью инженерной части, и как часть В отменяет ВЗК в своём гексагоне.



Пример: три гексагона, помеченные знаком «нет» не могут быть использованы для дорожной части ЛС, поскольку, либо находятся в ВЗК, либо лежат на пути через взорванный мост.

18.5 Снабжение воздушного десанта

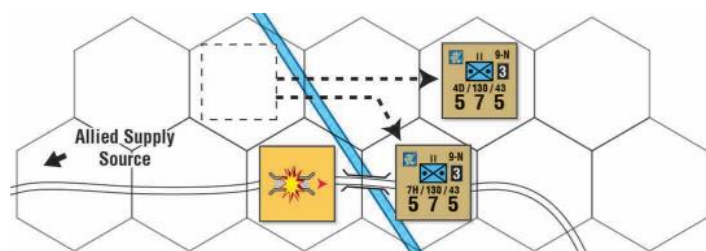
Союзные воздушно-десантные части автоматически снабжены в течение всего хода, во время которого они высаживаются, и не проверяют состояние снабжения во время фазы снабжения хода их высадки. Начиная со следующего (после высадки) хода, они должны проследить ЛС до источника снабжения воздушного десанта или своей области входа.

18.6 Спешившаяся пехота



Если во время союзной фазы снабжения, союзная механизированная или моторизованная пехота находится в снабжении, но бездорожная часть ЛС проходит через канал без моста, то часть считается спешившейся, и помечается соответствующим маркером. Если бездорожная часть ЛС пересекает переправу через большую реку, то маркер не помещается. Данная часть считается снабженной, но обязана двигаться, как немеханизированная часть с нормой движения 3. Маркер удаляется перед началом движения части, если её бездорожная часть ЛС больше не

проходит через канал без моста. Части, оказавшиеся без снабжения, не помечаются таким маркером.



Пример: две британские моторизованные пехотные части используют тактическое передвижение, чтобы пересечь канал. Во время своей следующей фазы движения, им придётся двигаться в спешенном порядке с нормой движения 3, т.к. их бездорожная часть ЛС пересекает канал не по мосту.

19. Подкрепления и области входа

19.1 не воздушно-десантные подкрепления

Перед началом своей фазы движения, не воздушно-десантные подкрепления помещаются в соответствующие области входа, указанных на фишках. Они могут войти на карту из области входа, используя всю доступную НД. Для входа в первый гексагон на карте, необходимо потратить соответствующее количество ОД. Подкрепления могут входить в ВЗК, но должны сразу же остановиться. Вместо того, чтобы войти на карту, часть может остаться в области входа, либо переместиться в соседнюю область входа (19.6).

19.2 Свои области входа

19.2.1 Союзные области входа

Области входа М, N и O всегда являются своими для союзного игрока. Области входа А и L становятся союзными, начиная с 7-го хода.

19.2.2 Немецкие области входа

Области входа от В до К всегда являются своими для немецкого игрока. Области входа А и L являются немецкими только с 1 по 6 ходы. В 7-м ходу они становятся союзными, и все немецкие части, оставшиеся в этих областях входа, должны быть перемещены в соседнюю немецкую область входа. При этом, части, бывшие в полном порядке, становятся дезорганизованными, а

дезорганизованные части помечаются маркером беспорядочного отступления.

19.3 Общая информация про области входа

19.3.1. Во время движения, отступления или продвижения после боя, можно входить в свои области входа. Во время фазы движения, движение в область входа стоит 1 ОД. После движения в область входа, часть обязана остановиться, и сможет покинуть область входа только в следующую свою фазу движения. Стоимость возврата на карту всегда определяется первым гексагоном, в который входит часть из области входа. Область входа могут покидать только части, находящиеся в полном порядке (исключение: автоматическое перемещение из областей А и L, 19.2.2). Области входа не считаются прилегающими к гексагонам на карте, с точки зрения восстановления в зоне боевых действий (14.4.2) и ускоренного движения (8.2).

19.3.2 Большие реки

Движение в области входа, и из них через большую реку запрещено (исключение: переправа Паннерден, область Н).

19.4 Свойства областей входа

- Нет пределов группирования, за исключением момента атаки из области входа в гексагон на карте (19.7).
- ЗК не распространяются в области входа, и из них.
- Нельзя атаковать части, находящиеся в области входа.
- Союзные части не могут вступать в немецкие области входа, а немецкие части не могут вступать в союзные области входа.

19.5 Отступление с карты

Часть, отступающая с карты во вражескую область входа, уничтожается. Часть, отступающая с карты, в свою область входа, помещается в эту область входа и помечается маркером дезорганизованности или беспорядочного отступления (в соответствии с результатом боя). Дезорганизованные/беспорядочно отступающие части не могут вернуться на карту, пока не восстановятся до полного порядка.

19.6 Движение между областями входа

Часть, которая начинает своё движение в области входа, может переместиться в соседнюю область входа, потратив всю свою НД. Эти две области входа должны соприкоснуться между собой – если между ними есть разрыв (как между областями Н и I), то движение между ними запрещено. Части, которые переместились из области в область, не могут атаковать части, находящиеся на карте, в этом ходу (19.7). Между областями может перемещаться любое количество частей.

19.7 Атака частей, находящихся на карте

Во время своей фазы боя, части, находящиеся в области входа, могут атаковать части, находящиеся на карте в гексагонах, прилегающих к соответствующим областям входа. Части, принимающие участие в атаке, необходимо сгруппировать на краю области входа в соответствии с обычными правилами пределов группирования. Если атака прошла успешно, и вражеские части были уничтожены, или отступили, атакующие части могут продвинуться на карту, пересекая сторону гексагона, через которую проводилась атака (они не обязаны продвигаться). Если атака не привела к уничтожению или отступлению обороняющихся, атакующие части остаются в своей области входа.

19.8 Артиллерия и области входа

Все артиллерийские подкрепления прибывают на активной стороне. Они могут войти на карту обычным образом, либо остаться в области входа и оказать арт. поддержку. При оказании арт. поддержки, определите дальность обычным образом, считая первый гексагон на карте первым гексагоном с точки зрения дальности. Артиллерийская часть не обязана находиться в определённом гексагоне области входа – считается, что за картой она находится в оптимальной позиции.



Пример: немецкая артиллерийская часть (C) может поддержать, как атаку (A), так и атаку (B).

20. Ночные ходы и пополнения

20.1 Ночные ходы

Ночные ходы в точности совпадают с утренними и дневными, за исключением нескольких правил:

- Бросок на погоду не делается.
- Союзный игрок не получает авиационные части и очки высадки воздушного десанта.
- Немецкий игрок может переправляться техническими частями (8.5.6).
- Немецкий игрок может перевернуть на активную сторону все подходящие артиллерийские части (17.8.3).
- Можно получать пополнения (20.2), начиная с восьмого хода.
- Опциональное правило: происходят потери в окружении (27.2).

Примечание: ночной ход представляет 12-часовой период с 18:00 до 6:00. Утренний и дневной ходы представляют по 6 часов.

20.2 Пополнения

20.2.1 Только во время ночных ходов

Пополнения можно получать, начиная с 8-го хода, только во время ночных ходов. Пополнения распределяются во время своей фазы движения. Каждое пополнение может восстановить один уровень ослабленной части или вернуть в игру уничтоженную часть с одним уровнем. Пополнения нельзя накапливать – все неиспользованные пополнения сгорают.

20.2.2 Количество пополнений

- **Немцы:** два пехотных пополнения каждый ночной ход: одно с западного края карты (области входа В или С), и одно с восточного или северного края карты (области F, G, H или I).
- **Британцы:** одно пополнение любого типа (за исключением воздушного десанта), каждый ночной ход из области входа N.

20.2.3 Ограничения

- Часть, находящаяся на карте, может получить пополнение, только если способна проследить линию снабжения до соответствующей области входа в момент получения пополнения.
- Часть, получающая пополнение, должна быть в полном порядке. Присутствие вражеских частей в соседних гексагонах не влияет на возможность получения пополнения.
- Немецкие элитные части, союзный воздушный десант, артиллерийские части и немецкие технические части не могут получать пополнения (союзный воздушный десант может получать вернувшихся десантников, 22.7).

20.2.4 Восстановление уничтоженных частей

Уничтоженная часть, получившая пополнение, помещается с одним уровнем в ту область входа, из которой было получено пополнение. В качестве альтернативы, её можно выставить в любом своём городском гексагоне, из которого можно проследить ЛС до области входа, являющейся источником пополнения. Гексагон не должен находиться в ВЗК. Чтобы вернуть в игру уничтоженную трёхуровневую часть, переместите часть на планшет остатков (11.4), а соответствующую фишку остатков — на карту.

20.2.5 Маркеры пополнений



Пометьте каждую часть, получавшую пополнение в данном ходу (включая восстановленные уничтоженные части), маркером пополнений. Такая часть может пройти не более одного гексагона в фазу движения, и не может атаковать в фазу боя. Если часть находится в области входа, то она может либо войти в первый гексагон на карте, либо переместиться в соседнюю область входа. Маркер пополнений снимается во время фазы восстановления. Часть с маркером пополнений воспрещает все атаки из гексагона. Как только маркер снимается в фазу восстановления, ограничение также снимается.

21. Выделение и объединение частей

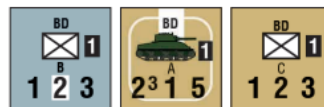
21.1 Общая информация

Оба игрока могут создавать выделяемые части, ослабляя часть большего размера. Тип выделяемой части должен соответствовать типу материнской части, а в случае воздушного десанта, еще и быть из той же дивизии. Выделение можно осуществлять во время движения или продвижения после боя. Выделяемая часть помещается в гексагон с материнской частью, материнская часть теряет уровень, а затем обе части могут двигаться или продвигаться после боя обычным образом. Выделяемые части считаются обычными одноуровневыми частями во всех отношениях. Уничтоженная выделяемая часть возвращается на планшет выделяемых частей, и может быть использована снова.



Батальон потерял один уровень, чтобы выделить часть из своего состава.

21.2 Не воздушно-десантные выделяемые части



В игре есть некоторое количество частей, которые могут выделяться из немецких частей или союзных не воздушно-десантных частей. Используйте танковые выделяемые части для выделения из британских танковых батальонов, а пехотные выделяемые части для всех остальных типов частей (включая разведку). Если материнская часть является механизированной, используйте механизированную сторону выделяемой части. Если материнская часть не является механизированной, используйте немеханизированную сторону выделяемой части.

21.3 Ограничения на выделение

Часть можно выделить перед движением, во время движения, после движения, перед продвижением и после продвижения. Считается, что выделяемая часть израсходовала столько же ОД, сколько и материнская часть на момент выделения. Снабжение, ВЗК, ускоренное движение и скованность боем никак не влияют на

возможность выделения части. Существует ряд ограничений:

- Выделять части можно только во время своего игрового хода. Во время хода противника, выделять части нельзя.
- Рассеянные, дезорганизованные и беспорядочно отступающие части не могут выделять части.
- Воздушно-десантная выделяемая часть должна быть из той же дивизии, что и материнская часть.
- Количество выделяемых частей строго ограничено компонентами игры.

21.4 Переформирование материнских частей с помощью выделяемых частей

Переформирование происходит во время своей фазы движения, как только две части закончили своё движение. Снабжение и ВЗК никак не влияют на переформирование. Если выделяемая часть помечена маркерами Spent, скованности боем, дезорганизованности или беспорядочного отступления, то переформировывающаяся материнская часть получает такой же статус. Выделяемая часть возвращается на свой планшет, а материнская часть получает один уровень. Материнская часть, поглотившая выделяемую часть, может атаковать во время фазы боя, если находится в полном порядке и не помечена маркером Spent.

Ограничения: выделяемые воздушно-десантные части могут переформировать только части из своей же дивизии (номер полка и батальона не имеет значения). Немецкие выделяемые части могут переформировать только свою материнскую часть (для того, чтобы вести учет материнских частей, может понадобиться делать заметки).

Примечание: как только выделяемая часть присоединяется к батальону, батальон получает один уровень, а выделяемая часть сразу становится доступной для использования в другом месте.

21.5 Объединение частей

Немецкая часть может потерять один уровень, чтобы восстановить один уровень другой части. Данное действие можно выполнить в любой момент своей фазы движения, если выполняются перечисленные условия:

- Обе части входят в одно и то же соединение (10.2.2).

- Обе части закончили движение в одном и том же гексагоне.
- Обе части относятся к одному и тому же типу.
- Класс морали части, теряющей уровень, не хуже класса морали восстанавливаемой части.

Если все условия выполняются, одна часть убирается с карты или ослабляется, а другая получает один уровень. Снабжение и присутствие вражеских частей не оказывают влияния на эту процедуру.



Если часть, передающая свой уровень, помечена маркерами Spent, рассеяния, скованности боем, дезорганизованности или беспорядочного отступления, то часть, восстанавливающая уровень, получает такой же статус (что может повлиять на возможность атаковать во время фазы боя).

22. Высадка воздушного десанта

22.1 Фаза высадки воздушного десанта

22.1.1. Данная фаза проводится только во время союзного хода, когда воздушно-десантные части прибывают в игру. Части помещаются в гексагоны высадки (22.2) или соседние к ним гексагоны, и союзный игрок проводит броски по таблице высадки воздушного десанта (22.3), чтобы определить результаты высадки.

22.1.2 Один раз в день

Высадка воздушного десанта может проводиться только один раз в день, при ясной или облачной погоде во время утреннего или дневного хода (ночью проводить высадку нельзя). Если союзный игрок высадил десант в утренний ход, он не может высаживать его в дневной ход.

22.1.3 Британский планерный полк

Британский планерный полк автоматически (без броска кубика) прибывает в гексагон с источником снабжения 1-й ВДД во время фазы высадки воздушного десанта второго хода.

Примечание: они прибывают на первый ход, но целый ход они собираются.

22.2 Гексагон высадки

22.2.1 Смещение

Гексагон, в который помещается воздушно-десантная часть, определяется кодом гексагона высадки, напечатанным на её фишке. Эти коды соответствуют кодам гексагонов высадки, напечатанным на карте. Величина сноса от соответствующего гексагона высадки определяется номером хода:

- **Ход 1:** части обязаны высаживаться в своих гексагонах высадки. Если два гексагона имеют один и тот же код, то части могут высаживаться в любой из них.
- **Ходы 3 и 4:** части могут высаживаться либо в гексагоны высадки, либо в соседние к ним гексагоны.
- **Ходы 6 и 7:** части могут высаживаться в гексагоны высадки, принадлежащие их дивизии, в соседние к ним гексагоны, в гексагон с источником снабжения их ВДД, либо в соседние к нему гексагоны. Исключение: только польские части могут использовать три польских гексагона высадки (22.5).
- **Ходы 9+:** части могут высаживаться в гексагоны высадки любых дивизий, гексагоны источников снабжения любых ВДД и соседние к ним гексагоны.

22.2.2 Задержанные высадки

Союзный игрок не обязан высаживать воздушно-десантные подкрепления в тот же ход — он может отложить их на любой промежуток времени. Задержанные части используют смещение того хода, во время которого они высаживаются.

22.2.3 Ограничения гексагонов высадки

- **Местность:** парашютные части обязаны высаживаться в гексагонах с чистой местностью, лесами, городками или польдерами (в городах и болотах высаживаться запрещено). Планерные и артиллерийские части обязаны высаживаться на чистой местности. Деревни не играют роли при высадке.
- **Группирование:** в каждый гексагон может высадиться не более девяти уровней за ход. Если другие свои части уже находятся в гексагоне высадки, то превышение пределов группирования разрешено (согласно 6.4), но должно быть исправлено до конца союзной фазы движения.

- **Реки:** если гексагон высадки примыкает к реке или каналу, то часть нельзя посадить за рекой или за каналом.

22.2.4 Гексагоны высадки A1 и A2

Батальон 1/501/101-й высаживается в гексагоне 4008 (A2). Запланированный гексагон его высадки (A1) указан в целях исторического интереса, но может быть использован, начиная с шестого хода (22.2.1).

22.3 Таблица высадки воздушного десанта

Бросок кубика	ВД часть
1-4	-
5	S
6-7	S1
8+	S2

22.3.1 Процедура

В первом ходу бросайте один раз за каждый гексагон высадки. При получении результата отличного от «ничего», примените его к одной пехотной воздушно-десантной части по выбору союзного игрока. После первого хода, кидайте кубик за каждую часть.

Примечание: в первом ходу один кубик бросается за весь гексагон, чтобы отразить отсутствие противодействия первоначальным высадкам.

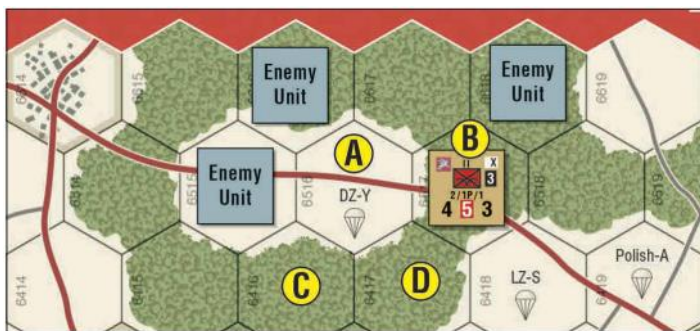
22.3.2 Модификаторы к броску кубика по таблице высадки воздушного десанта

Применяйте перечисленные ниже модификаторы, начиная со второго хода. Модификаторы складываются.

- +1, если высадка проводится в польдеры
- +2, если высадка проводится в спорный гексагон (см. ниже)
- +3, если высадка проводится во вражеский гексагон (см. ниже)
- +4, если высадка проводится в городок или лес

Спорный гексагон: гексагон, примыкающий к вражеской части (в том числе, неопознанной), но также в гексагоне высадки или соседнем к нему гексагоне есть своя часть.

Вражеский гексагон: гексагон, примыкающий к вражеской части (в том числе, неопознанной), при этом в гексагоне высадки или соседнем к нему гексагоне нет своей части.



*Пример: британская 4-я парашютная бригада высаживается в 3-й или 4-й ход (второй день) в гексагон 6516 (A) и соседние к нему гексагоны. В гексагонах высадки будут применяться следующие модификаторы: **A**: +2 (спорный гексагон); **B**: +6 (спорный лесной гексагон); **C**: +7 (вражеский лесной гексагон); **D**: +4 (лесной гексагон).*

Примечание: спорные и вражеские гексагоны определяются в начале фазы высадки воздушного десанта, и не меняются до конца этой фазы.

22.3.3 Расшифровка результатов

-: Ничего.

S: Часть рассеяна (22.3.6).

S1: Часть рассеяна и несёт один уровень потерь. Отметьте одно очко воздушно-десантных пополнений соответствующей дивизии на счетчике воздушно-десантных пополнений. * См. также 22.3.4 и 22.3.5.

S2: Часть рассеяна и несёт два уровня потерь. Отметьте одно очко воздушно-десантных пополнений соответствующей дивизии на счетчике воздушно-десантных пополнений. Один уровень безвозвратно потерян. * См. также 22.3.4 и 22.3.5.

* Воздушно-десантные части могут использовать эти пополнения для восстановления своих уровней (22.7)

22.3.4 Высадка воздушно-десантной артиллерии

Артиллерийские части, подвергшиеся результату S1, вместо того, чтобы потерять уровень, переворачиваются на неактивную сторону и помечаются маркером рассеяния. Артиллерийские части, подвергшиеся результату S2, уничтожаются. В обоих случаях, ВД пополнение не учитывается на счетчике.

22.3.5 Высадка одноуровневых воздушно-десантных частей

Если выделяемая часть A/82 подвергается результату S1 при высадке в первом ходу, то она уничтожается, и пополнение учитывается на счетчике.

22.3.6 Маркеры рассеяния



Части становятся рассеянными в результате бросков по таблице высадки воздушного десанта. Пометьте рассеянную часть соответствующим маркером. Эти маркеры снимаются в союзную фазу восстановления, даже если часть находится в ВЗК. Рассеянные части подвергаются следующим штрафам:

- Могут двигаться только, используя тактическое передвижение.
- Сила атаки делится пополам.
- Артиллерийские части не могут оказывать арт. поддержку.

22.4 Очки высадки воздушного десанта

Начиная с третьего хода, союзный игрок вводит в игру воздушно-десантные подкрепления с помощью доступных очков высадки воздушного десанта, во время фазы высадки воздушного десанта. Каждое очко позволяет высадить одну воздушно-десантную часть любого размера. Если очков высадки меньше, чем частей, то игрок может выбирать, какие из частей высаживать. Если часть не появилась в игре в ход прибытия, она может высадиться на следующий день. Очки высадки не накапливаются, все неиспользованные очки сгорают.

22.5 Польская ВД бригада

22.5.1 Ограничения

Польская ВД бригада может высаживаться только при ясной погоде, и не может высаживаться до тех пор, пока не высадились все части, поступившие на третьем ходу (но могут высадиться в том же ходу, когда высаживаются оставшиеся подкрепления 3-го хода).

22.5.2 Гексагоны высадки польской ВД бригады

Эти три гексагона высадки могут использоваться для высадки только частями польской ВД бригады. Обратите внимание на то, что польская ВД бригада относится

к 1-й ВДД, а значит может высаживаться в её гексагонах высадки.

22.6 Высадка на вражеские части

Если любая воздушно-десантная часть высаживается на вражескую часть, проведите бой во время фазы высадки воздушного десанта сразу после того, как разместите все ВД подкрепления. Проведите бой обычным образом с использованием ТРБ, удвоив силу обороняющихся, и ополовинив силу атакующих (десантников). Воздушно-десантные части не могут получить сдвиги за авиационную поддержку и артиллерию. Если атакующий не смог уничтожить обороняющиеся части или заставить их отступить, то все высаживающиеся ВД части в данном гексагоне уничтожаются. Если атака прошла успешно, то высаживающиеся части всё равно должны бросить кубик по таблице высадки.

22.7 Вернувшиеся десантники



Десантники могут рассеиваться в результате броска по таблице высадки. Рассеянные десантники могут вернуться в свои части, в качестве воздушно-десантных пополнений (20.2). Это единственный способ пополнения ВД частей. ВД пополнения нельзя использовать в тот же ход, во время которого они были получены. Воздушно-десантная часть может получить пополнение в соответствии с двумя строгими ограничениями:

- Каждая дивизия может получить не более одного уровня пополнения за игровой ход. Эти уровни можно использовать во время утреннего, дневного и ночного хода.
- Воздушная часть должна быть в полном порядке (14.1.1) и должна проследить ЛС до своего источника снабжения.

23.0 Специальные правила

23.1 Специальные правила на первый ход

23.1.1 Союзный ход

Игра начинается с союзной фазы высадки воздушного десанта в ясную погоду, причем броски по таблице высадки не делаются. Пропустите фазы мостов и пополнения боезапаса артиллерии.

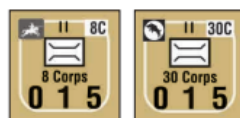
23.1.2 Ограничения немецкого движения

В первом ходу, немецкие части (включая подкрепления первого хода) могут двигаться только, используя тактическое передвижение. Немецкое движение во все области входа, кроме А и L запрещено.

22.1.3 Двойные артиллерийские сдвиги

Как отражение плановой артиллерийской подготовки, артиллерийские части 5 AGRA и Gds Div обеспечивают по два сдвига колонки, каждая (вместо одного).

23.2 Мостовые части



Ремонтировать мосты во время игры могут только две союзные мостовые части, которые входят в состав 8-го и 30-го корпусов. Правила ремонта мостов описаны в 5.8. Мостовые части не учитываются в пределах группирования (6.2).

23.3 Союзные инженерные части

23.3.1 Предназначение



Это единственные части в игре, позволяющие атаковать через большую реку без моста. Они также создают переправу, если находятся в гексагоне, прилегающем к большой реке. Инженерная часть может позволить проследить ЛС через большую реку (с помощью переправы).

23.3.2 Форсирование большой реки

Процедура подробно описана в разделе 9.5.3. Инженерная часть может двигаться (но не ускоренным движением) и обеспечить форсирование большой реки в тот же ход. Она может обеспечить только одно форсирование большой реки в ход. Союзный игрок может не использовать в бою силу атаки инженерной части, чтобы не подвергать её опасности уничтожения в результате EX или DRX.

23.3.3 Наведение переправы

Инженерная часть может служить в качестве переправы через одну прилегающую сторону гексагона с большой рекой. Такой тип переправы имеет пропускную способность 6 уровней в ход, одним из которых может быть технический уровень. Инженерная часть может двигаться и навести переправу большой реки в тот же ход. Инженерная часть может воспользоваться созданной переправой, только тактическим передвижением. При

- Как только своя часть воспользовалась переправой, наведённой инженерной частью, эта инженерная часть больше не может двигаться во время текущей фазы движения.
- Инженерную часть нельзя одновременно использовать и для наведения переправы, и для форсирования большой реки в один и тот же ход – либо то, либо другое.

Примечание: нельзя создавать переправу через каналы и малые реки. Игроки могут использовать обратную сторону фишки инженерной части, чтобы отметить, через какую из сторон гексагона наведена переправа.

На карте напечатано две разграничительных линии британских корпусов, которые разделяют между собой области действия 8-го, 12-го и 30-го корпусов. Британские части, помеченные символами 8С, 12С, 30С или соответствующих корпусам символами областей входа (N, M, O) могут переходить разграничительную линию только на один гексагон. Они могут свободно атаковать немецкие части, находящиеся за разграничительной линией. Все британские подкрепления и части 8С/12С/30С, которые оказались севернее разграничительной линии (ряд 2000) могут двигаться, как угодно, пока находятся севернее разграничительной линии. Они не могут обогнуть разграничительную линию на севере, чтобы попасть в область действия чужого корпуса южнее. Разграничительные линии никак не влияют на немецкие части. Действие разграничительных линий снимается после шестого хода.

Примечание: командование 82-й ВДД было очень обеспокоено скоростью и мощностью контратаки немецких частей. Данное правило воссоздаёт эту неопределённость.

Четвёртый ход: бросать кубик необязательно. Все оставшиеся части 406-й дивизии прибывают автоматически.

II 4301
Bloch
6 7 3

1
Traffic
+2 MPs

Маркеры дорожных заторов имеют следующие свойства:

- Увеличивают стоимость входа (по дороге и бездорожью) в гексагон на 2 ОД для всех союзных механизированных частей.
- Вынуждают все союзные механизированные части, продвигающиеся в данный гексагон после боя, остановиться и закончить своё продвижение.

Немеханизированные и механизированные части, использующие тактическое передвижение (8.3), игнорируют эти маркеры. Маркеры не оказывают влияния на бой, отступление, ЛС и немецкие части.

24.3 Фаза заторов

Во время этой фазы, немецкий игрок может поместить на карту любое количество доступных маркеров дорожных заторов. Доступные маркеры хранятся в соответствующей ячейке или прибывают со счётчика ходов.

Удаление: после размещения маркеров, немецкий игрок бросает два кубика и снимает с карты все маркеры дорожных заторов, чей номер выпал на кубиках (например, если на кубиках выпало 2 и 4, то снимаются маркеры #2 и #4). Если выпал дубль, то снимаются все маркеры только с одним соответствующим номером. Поместите удалённые маркеры дорожных заторов обратно в ячейку, где они хранятся. Маркеры дорожных заторов нельзя снять добровольно – они удаляются только по броску кубика.

24.4 Ограничения на размещение маркеров дорожных заторов

Маркеры дорожных заторов нельзя размещать:

- Друг на друга и в соседних гексагонах.
- В гексагонах, находящихся севернее всех британских механизированных частей 30-го корпуса или любой части, прибывшей с южного края карты (нельзя создать затор в гексагонах, до которых ещё не добрался 30-й корпус).

Соблюдая указанные ограничения, маркеры можно помещать в любой гексагон, независимо от наличия в нём ВЗК и вражеских частей. Размещать можно только маркеры, прибывшие со счётчика ходов, или хранящиеся в соответствующей ячейке. Перемещать или удалять маркеры, расположенные на карте, нельзя.

24.5 Ситуация на начало игры

Во время фазы заторов первого хода, немецкий игрок может разместить три маркера дорожных заторов (#1, #2 и #3). Он получает по одному дополнительному маркеру каждый ход. К фазе заторов четвёртого хода у него должен быть полный набор.

25. Неопознанные части

25.1 Общая информация



Неопознанные части представляют возможное присутствие немецких одноуровневых частей. Они начинают на своей неизвестной стороне («?»), и переворачиваются только если союзная часть входит в их гексагон или атакует его. Если на обратной стороне фишки находится гарнизон 0-0-0, то он не оказывает сопротивления союзникам и сразу удаляется из игры. Если на обратной стороне фишки находится часть с ненулевой силой обороны, она остаётся в гексагоне и обороняется против союзных частей, пытавшихся войти в гексагон.

25.2 Свойства

25.2.1. Будучи на своей неизвестной стороне, неопознанные части считаются немецкими боевыми частями и обладают следующими свойствами:

- Они не могут двигаться (исключение: 25.6).
- Они не могут атаковать.
- Они не учитываются в пределах группирования, но в гексагоне не может быть более одной такой части (6.2).
- У них есть ЗК, но они не могут участвовать в формировании связок ЗК.
- Они считаются немецкими частями с точки зрения подрыва мостов.
- Союзные части не могут использовать ускоренное движение, чтобы подойти к ним в соседний гексагон.
- Они отменяют ВЗК в своём гексагоне в рамках отслеживания ЛС и отступления своих частей. Союзные части не могут отступать через гексагоны с неопознанными частями.

25.2.2. Раскрытые неопознанные части являются обычными боевыми частями во всех отношениях. НД некоторых таких частей равна 0, и они уничтожаются, если вынуждены отступить (13.2).

25.3 Бой против отдельной неопознанной части

25.3.1 Во время фазы движения

Союзная часть может войти в гексагон с неопознанной частью (даже используя стоимость движения по дороге), если не использует ускоренное движение. Когда союзная часть входит в гексагон, занимаемый только одной неопознанной частью, фишка неопознанной части переворачивается. Если это гарнизон 0-0-0, то фишка сразу же удаляется из игры, а союзная часть может продолжить движение без какой-либо задержки. Если неопознанная часть оказалась боевой частью, то союзная часть обязана отскочить в предыдущий гексагон и немедленно атаковать опознанную часть. Следуйте обычным правилам боя, за исключением того, что авиационную и арт. поддержку задействовать в таком бою нельзя, а атаковать могут только те части, которые вошли в гексагон с неопознанной частью сгруппированными. Для атаки неопознанной части во время движения, платить +2 ОД за выход из ВЗК атакуемой части не нужно. Союзная часть, вошедшая в ВЗК опознанной части, обязана закончить движение, что не позволит ей атаковать неопознанную часть до фазы боя. Части не получают возможности продвигаться после боя, если атаковали неопознанную часть во время фазы движения.

25.3.2 Атака с марша

Если бой привёл к результату DS или DMR, то союзные части могут продолжить своё движение без всякой задержки.

25.3.3 Маркер Spent

Если бой привёл к результату отличному от DS или DMR, то союзные части обязаны закончить своё движение:

- Либо в освободившемся обороняемом гексагоне,
- Либо в гексагоне, из которого проводилась атака.

В обоих случаях, части не могут атаковать еще раз во время фазы боя, и помечаются маркером Spent. Маркеры Spent снимаются во время своей фазы восстановления.

25.3.4 Во время фазы боя

Союзная часть может атаковать неопознанную часть во время фазы боя. Во время боя, фишка неопознанной части переворачивается. Атаку нельзя отменить. Если сила обороны опознанной части больше нуля, то бой проходит обычным образом. Если опознанная часть оказалась гарнизоном 0-0-0, то гарнизон удаляется из игры, а атакующие части могут провести увеличенное продвижение после боя (считайте, что получили результат DS или DMR).

25.3.5 Во время продвижения после боя

Это разрешается делать только по правилам развития успеха. Если неопознанная часть оказалась гарнизоном 0-0-0, то часть удаляется из игры, а атакующие части могут продолжить продвижение без какой-либо задержки. Если сила обороны опознанной части больше нуля, то немедленно происходит атака по правилам боя развития успеха.

25.4 Сгруппированы с другими частями

Во время фазы движения, нельзя атаковать неопознанные части, сгруппированные с другими немецкими частями (не помеченными маркером беспорядочного отступления), если только союзный игрок не набирает гарантированное соотношение 10-1 против немецкого гексагона (предполагая неопознанную часть пехотной частью с обычным классом морали и силой обороны 2). В этом случае, немедленно переверните неопознанную часть. Беспорядочно отступающие немецкие части не предотвращают атаку неопознанной части во время союзной фазы движения.

Если гексагон атакован во время фазы боя, неопознанная часть вскрывается и добавляет силу своей обороны к силе обороны других немецких частей в гексагоне, даже если после вскрытия произошло превышение пределов группирования.

25.5 Начальное местоположение

Перед началом игры, разместите 20 неопознанных частей в их стартовые гексагоны, в закрытую. Оба игрока не могут смотреть на обратную сторону неопознанной части до тех пор, пока правила не предпишут перевернуть фишку.

25.6 Движение неопознанных частей

Начиная с третьего хода, один раз за ход, немецкий игрок может передислоцировать одну неизвестную неопознанную часть во время своей фазы движения. Немецкий игрок может переместить одну любую неизвестную неопознанную часть в любой город или городок, соблюдая следующие ограничения:

- В городе или городке, а также в соседних к нему гексагонах нет союзных частей.
- Город или городок может проследить дорожную линию снабжения до немецкой области входа.

26. Как победить

26.1 Фаза проверки победных условий

Победа проверяется во время фазы проверки победных условий каждый ход. Если один из игроков достиг автоматической победы, то игра сразу же заканчивается.

26.2 Немецкая автоматическая победа

Немецкий игрок побеждает, если во время фазы проверки победных условий, союзный игрок не выполнил свои победные условия, а немецкий игрок выполнил хотя бы одно из условий:

- Уничтожил или заставил убраться все союзные части с северной стороны Нижнего Рейна.
- Набрал 12 ПО.

26.3 Союзная автоматическая победа

Союзный игрок побеждает, если во время фазы проверки победных условий он набрал 10 или более ПО, а также имеет хотя бы одну не воздушно-десантную часть с северной стороны Нижнего Рейна. В данном случае, немецкие ПО не играют роли.

26.4 Победа в конце игры

Если ни один из игроков не достиг автоматической победы к концу игры, то игроки сравнивают количество набранных ПО. Игрок с наибольшим количеством ПО

побеждает. В случае одинакового количества набранных ПО, побеждает немецкий игрок.

26.5 Победные очки

26.5.1 Союзные ПО

Союзный игрок получает ПО за захват и контроль определённых гексагонов на карте, а также за пересечение Нижнего Рейна не воздушно-десантными частями (достижение ими северной стороны реки). Если немецкий игрок возвращает контроль над захваченным гексагоном, то союзный игрок теряет набранные ПО, пока снова не захватит гексагон. Союзный игрок получает ПО следующим образом:

- 1 ПО за каждый контролируемый городской гексагон.
- 1 ПО за контроль Оверлуна (Overloon, 3524).
- 1 ПО за контроль Венрая (Venray, 3225).
- 1 ПО за каждую не воздушно-десантную, не выделяемую союзную часть, находящуюся на северной стороне Нижнего Рейна, способную проследить линию снабжения до источника снабжения.

Примеры: союзный игрок получит 10 ПО, если контролирует Эйндховен (3 ПО), Неймеген (2 ПО) и имеет пять не воздушно-десантных частей, способных проследить ЛС до источника снабжения, на северной стороне Нижнего Рейна.

26.5.2 Немецкие ПО

Немецкий игрок получает 1 ПО за каждую уничтоженную трёхуровневую союзную часть. Союзная трёхуровневая часть считается уничтоженной, если уничтожены её остатки. Все остальные уничтоженные союзные части дают по 1/2 ПО. Исключение: немецкий игрок не получает ПО за уничтожение выделяемых частей и источников снабжения воздушного десанта.

27. Опциональные правила

Указанные ниже правила не использовались при тестировании, и не обязательны к применению. Я добавил их в буклет, т.к. посчитал, что в некоторые редкие моменты игры они могли бы быть полезными. Используйте эти правила только по договорённости.

27.1 Выход из боя

27.1.1 Общая информация

Во время фазы боя, часть или группа частей может попытаться выйти из боя, вместо того, чтобы проводить обычную атаку. Если выход из боя прошел успешно, часть/группа может отступить на 1-2 гексагона в любом направлении, следуя обычным правилам отступления, за исключением одного – часть, выходящая из боя, не может отступать в гексагон с ВЗК, если там нет другой своей части.

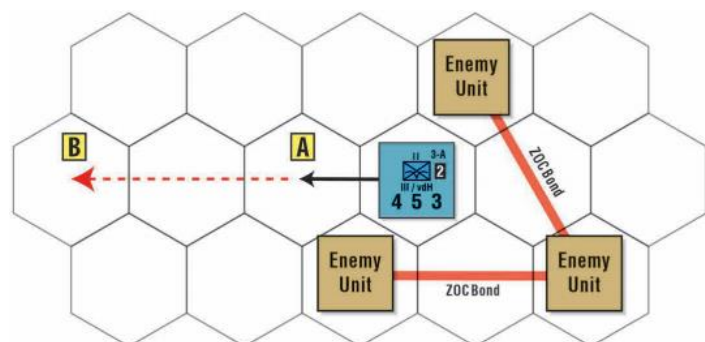
27.1.2 Процедура

Любая недезорганизованная часть, которая не атаковала во время фазы боя, может попытаться выйти из боя. Выйти из боя можно попытаться в любой момент своей фазы боя (перед или после любого количества атак). Чтобы попытаться выйти из боя, бросьте кубик по таблице выхода из боя за каждую часть. Необязательно объявлять все попытки заранее – можно смотреть на результаты выхода из боя предыдущих частей, перед тем как решить, пытаться ли выходить следующими. Боевая сила частей и сдвиги колонки по ТРБ игнорируются. Применяются следующие модификаторы:

- +1, если часть элитная
- 1, если часть низкого качества
- +1, если часть бронетанковая

Все модификаторы складываются. Считайте результаты меньше 1, как 1, а больше 6, как 6.

Результаты: результат «Нет» означает, что попытка выйти из боя провалилась, и часть остаётся на месте. Результат «Да» позволяет части отступить на 1-2 гексагона в любом направлении. Если часть отступает, она становится дезорганизованной, но снимает маркер дезорганизованности во время своей фазы восстановления, как обычно. В случае результата «Да -1», часть теряет уровень перед отступлением.



Пример: немецкая часть двигается в гексагон А во время своей фазы движения, а затем пытается выйти из боя во время своей фазы боя. Попытка прошла успешно (на кубике выпало 4), так что немецкая часть отступает в гексагон В и помечается маркером дезорганизованности.

27.2 Потери в окружении

27.2.1 Только во время ночных ходов

Во время каждого ночного хода, все свои части (кроме источников снабжения воздушного десанта), помеченные маркерами «Без снабжения» с прошлого хода, оказавшиеся в окружении, несут потери в окружении. Потери в окружении происходят только во время своей фазы снабжения.

Определение окружения: часть окружена, если не может проследить бездорожную линию снабжения любой длины до своего источника снабжения.

Источники снабжения воздушного десанта: любая часть, способная проследить ЛС до исчерпанного источника снабжения воздушного десанта, не несёт потери в окружении.

27.2.2 Процедура

Бросьте кубик за каждую окруженную часть. Если результат после применения МБК лежит в диапазоне 1-4, то часть теряет один уровень, если в диапазоне 5-6, то ничего не происходит. Часть может потерять свой последний уровень и оказаться уничтоженной.

27.2.3 Модификаторы к броску кубика

- +1 элитная или союзная часть (не складываются)
- 1 часть низкого качества
- +2 часть может проследить бездорожную ЛС любой длины хотя бы до одного городского гексагона.

Считайте результаты меньше 1, как 1, а больше 6, как 6.

Пример: окруженная элитная воздушно-десантная часть (+1), находящаяся в городском гексагона (+2) потеряет один уровень только при броске 1. Окруженная немецкая часть низкого качества, отрезанная от городских гексагонов, потеряет один уровень при бросках 1-5.

Сценарии

S1. Короткий сценарий

S1.1 Информация и расстановка

- **Продолжительность игры:** 11 ходов. Игра начинается в 1-м ходу и заканчивается во время фазы проверки победных условий 11-го хода.
- **Первый игрок:** начинает 1-й ход с фазы высадки воздушного десанта. В первом ходу нет фазы погоды, фазы пополнения боезапаса артиллерии и фазы мостов.
- **Расстановка:** используйте соответствующий планшет.

S1.2 Маркеры

- **Маркеры дорожных заторов:** маркеры #1-3 начинают игру в своей ячейке, оставшиеся три маркера помещаются в ячейки 2, 3 и 4 ходов на счетчике ходов.
- **Маркеры движения:** поместите все пять (3 британских и 2 немецких) маркеров движения в их ячейки на карте.
- **Маркеры авиационных частей:** поместите оба маркера в их ячейки. Оба можно использовать, начиная с первого хода.
- **Маркеры пополнений ВД частей:** все четыре начинают на 0.
- **Мосты, взорванные к началу игры и исправные мосты:** поместите маркеры взорванных мостов на следующие мосты: 1402/1502, 1306/1407, 1307/1408, 1109/1210. Мост 1303/1404 исправен.
- Поместите маркер хода в ячейку первого хода, поместите два маркера погоды в ячейки ясной погоды, а все остальные маркеры отложите в сторону.

S1.3 Победные условия сценария

Союзный игрок побеждает, если он привёл хотя бы четыре уровня не воздушно-десантных частей на северную сторону реки Ваал к моменту фазы проверки победных условий 11-го хода. В противном случае, побеждает немецкий игрок.

S2. Кампания

S2.1 Информация и расстановка

- **Продолжительность игры:** 20 ходов. Игра начинается в 1-м ходу и заканчивается во время фазы проверки победных условий 20-го хода.
- **Первый игрок:** начинает 1-й ход с фазы высадки воздушного десанта. В первом ходу нет фазы погоды, фазы пополнения боезапаса артиллерии и фазы мостов.
- **Расстановка:** используйте соответствующий планшет.

S2.2 Маркеры

Те же условия, что и в коротком сценарии.

S2.3 Победные условия кампании

См. раздел 26.0.