

# БОЕВОЙ КОМАНДИР

Дизайнер Чед Дженсен

## КНИГА ПРАВИЛ

### Содержание

#### ВСТУПЛЕНИЕ

#### МАСШТАБ ИГРЫ

#### СОДЕРЖИМОЕ

#### СЛОВАРЬ

#### КОМПОНЕНТЫ

1. Карточки судьбы

2. Карты

3. Части

4. Дисплей дорожек

#### ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

5. Последовательность игры

6. Игровое время

7. Условия победы

8. Группирование

9. Инициатива

10. Линия Видимости (ЛВ)

11. Вооружения

12. Радио

13. Подавление

13.1 Помещение

#### ВСТУПЛЕНИЕ

«Боевой командир» это серия игры основанных на розыгрыше карточек, посвященная тактическим пехотным боям Второй Мировой войны. В этой первой части один игрок принимает на себя роль Оси (Германия), в то время как другой игрок командует Союзниками (Америка или Россия). Эти два игрока будут делать ходы, разыгрывая одну или более карточку «Судьбы» из своего набора, чтобы активизировать свои части на карте для выполнения всевозможных военных задач. Игроки пытаются добиться победы, двигая свои боевые Части по игровой карте, чтобы атаковать части противника и занять как можно больше Целей. Степень того, в какой степени игрок преуспевает или не преуспевает, оценивается специальными фишками целей сценария, уничтожением вражеских частей и выходом своих частей с вражеского края карты.

Каждая единица измерения игрового Времени делится на непостоянное число Ходов игроков. Каждый Ход последовательность игры изменчива – Приказы могут отдаваться активным игроком, а Акции могут предприниматься обоими игроками – в зависимости от карточек в их наборах.

События, и хорошие и плохие, будут происходить в случайных интервалах, чтобы добавить немного хаоса и неопределенности в идеальный план каждого игрока.

#### МАСШТАБ ИГРЫ

Каждый гексагон карты в игре «Боевой командир» отражает приблизительно 100 футов в поперечнике (30 метров или около того). Каждый полный Ход игрока представляет произвольный сегмент игрового Времени, где каждая единица измерения игрового времени абстрактно представляет несколько минут реального времени.

Каждая часть в этой игре это приблизительно либо одиночный Командир, либо Команда из 5 человек, либо Отделение из 10 человек. Радио и отдельные Вооружения (хотя бы такие,

#### ПРИКАЗЫ (O14)

O15. Пас (Сброс)

O16. Наступление

O17. Отказ в артиллерии

O18. Запрос артиллерии

O19. Замешательство в командовании

O20. Огонь

O21. Движение

O22. Восстановление

O23. Бегство

#### АКЦИИ (A24)

В алфавитном порядке A25 – A41

#### СОБЫТИЯ (E42)

В алфавитном порядке E43 – E77

#### МЕСТНОСТЬ (T78)

В алфавитном порядке T79 – T99

#### УКРЕПЛЕНИЯ (F100)

В алфавитном порядке F101 – F106

#### АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ

которые больше, чем BAR, винтовка или пистолет) представлены своими собственными фишками.

**СОДЕРЖИМОЕ:** «Европа» включает:

- шесть надпечатанных с обеих сторон листов игровых карт 17x22 дюйма (в сумме двенадцать карт)
  - 352 больших (5/8 дюйма) вырубленных фишек
  - 280 маленьких (1/2 дюйма) вырубленных фишек
  - 220 карточек
  - один 24-страничный буклет правил
  - один 24-страничный буклет с материалами по игре
  - один Дисплей дорожек
  - четыре двусторонних вспомогательных листа
- Буквы/цифры, которые можно обнаружить в скобках – такие как [O16.4] – укажут читателю важную ссылку на другое правило. Правила предшествующие «O» относятся к Приказам, «A» к Акциям, «E» к Событиям, «T» к местностям и «F» к Укреплениям.*

#### СЛОВАРЬ

**Акция** – Способность указанная непосредственно под фото на каждой Карточке судьбы (и выше, в случае Приказа/Акции «Огонь»). Акции могут быть сыграны во время Хода любого из игроков. [A24]

**Активизировать** – Часть или игрок обычно могут быть «активизированы» каждый Ход только для одного Приказа.

**Активный** – Игрок предпринимающий в данный момент свой Ход. Любая часть или маркер принадлежащие этому игроку.

**Прилегающий** – Два гексагона делящие общую сторону гексагона считаются прилегающими друг к другу. Части или маркеры в одном из этих гексагонов прилегают к частям и маркерам в другом.

**Дезорганизовать/Дезорганизованный** – Часть, Вооружение или Радио повернутые обратной стороной вверх являются «дезорганизованными»/«сломанными». Дезорганизованная часть *может* использовать большинство способностей, хотя и

более уменьшенной эффективностью. Организованная/целая фишка, которая «дезорганизуется»/«ломается» становится дезорганизованной/сломанной (переворачивается), дезорганизованная/сломанная фишка, которая дезорганизуется/ломается снова – уничтожается. [3.2]

**Командование** – Одна из пяти основных характеристик, которую можно обнаружить только на фишке Командира. Командование это мера того, насколько хорошо Командир контролирует окружающие его свои части. [3.3.1]

**Укрытие** – Число связанное с каждой местностью. Лучшее Укрытие гексагона добавляется непосредственно к Морали каждой части занимающей этот гексагон. Множественные укрытия *не* суммируются. [Т78.3]

**Бросок кубика** – Шестигранные «кубики» в нижнем правом углу каждой Карточки судьбы. Броски кубиков никогда не могут быть осуществлены непосредственно из набора игрока, только за счет верхней карты Колоды судьбы игрока. [1.9]

**Вражеский** – Часть, Вооружение или Радио под контролем Вашего противника. Гексагон занятый вражеской частью. Гексагон Цели [2.3] под контролем Вашего противника, в котором *не* находится своя часть. Укрепления никогда не бывают «вражескими».

**Событие** – Приключившаяся случайность указанная непосредственно под Акцией на каждой Карточке судьбы. События никогда не могут быть предприняты непосредственно из набора игрока, а только с верхней карточки Колоды судьбы из-за включателя «Событие!». [1.9.1.1]

**ОМ/Огневая Мощь** – Одна из пяти основных характеристик. ОМ это мера того, какой ущерб фишка может нанести вражеским частям. [3.1.1]

**Свой** – Часть, Вооружение или Радио под Вашим контролем. Гексагон занятый своей частью. Гексагон Цели [2.3] под Вашим контролем, в котором *не* находится вражеская часть. Укрепления никогда не бывают «своими».

**Помеха** – Местность, которая уменьшает ОМ проходящую *через* нее – никогда *в* или *из* нее (за исключением Дыма). Помехи *не* суммируются. [10.3]

**Неактивный** – Игрок *не* предпринимающий в данный момент свой Ход. Любая часть или маркер принадлежащие этому игроку. Если игровая ситуация требует того, чтобы оба игрока делали что-нибудь одновременно, неактивный игрок *всегда* действует первым.

**ЛВ** – Линия Видимости. В общем, часть в гексагоне «А» имеет ЛВ в гексагон «В», если туго натянутая нить, касающаяся центральных точек обоих гексагонов, *не* касается графического отображения Препятствий местности *между* этими гексагонами. [10]

**Маркер** – Любая фишка (обычно 1/2 дюйма) *без* изображения солдата. Некоторые примеры маркеров включают Вооружения, Проволоку, Контроль, Внезапный конец или Пристрелочный выстрел.

**ПМ** – Пулемет.

**Мораль** – Одна из пяти основных характеристик. Мера того, какой ущерб часть может понести до того, как будет приведена в состояние «непригодной к бою». [3.1.4]

**Движение** – Одна из пяти основных характеристик. Движение это мера того, насколько эффективно часть может передвигаться по полю боя. [3.1.3]

**ОД** – Очко Движения.

**БР** – Боевое Расписание. Войска достающиеся каждому игроку в каждом сценарии. БР Укреплений располагается на обороте буклета с материалами по игре. У каждой страны есть свой вспомогательный лист игрока с его базовыми БР на одной стороне и БР Поддержки с другой.

**Препятствие** – Тип местности, которая блокирует ЛВ *через* нее, но никогда ни *в*, ни *из* нее. [10.2]

**Реагирующий огонь** – Способность сыграть *Акцию* «Огонь», чтобы последовательно вести огонь по Двигающимся частям противника. [A33]

**Приказ** – Способность указанная сверху каждой Карточки судьбы. Приказы могут быть сыграны только во время собственного Хода игрока. [O14]

**Артиллерия** – Любое Вооружение с белой полосой выделяющей ее характеристики. Артиллерия должна сначала выдвигаться по цели, прежде чем проводить Огневую атаку против нее, она не может быть частью Огневой группы, ее характеристики не могут быть улучшены своим Командиром в том же гексагоне. [O20.2]

**Фишка** – Любая часть, Вооружение или Радио.

**Задача** – Атака, Оборона или Разведка. Задача определяет размер набора игрока [1.1] и может составлять пары в любом сочетании (хотя Атака против Обороны, это самое распространенное).

**Случайный гексагон** – Комбинация «буква/число» в левом нижнем углу каждой Карточки судьбы, используемая, чтобы случайным образом определять, где случаются действия Снайперов и происходят определенные События. Это *число* также используется, чтобы определить, может ли сломанное Вооружение быть починено или уничтожается. [1.8]

**Дальность** – Одна из пяти основных характеристик. Мера того, насколько далеко фишка может эффективно вести огонь на поражение в разгар сражения. [3.1.2]

**ПВ** – Маркер «Пристрелочный Выстрел». [O18.2.1]

**(кубик) Включатель** – Игровой эффект связанный («включаемый») с определенными бросками кубиков. [1.9.1]

**Ход** – Один игрок предпринимает один или более Приказов или сбрасывающий одну или более Карточки судьбы. [5]

**Часть** – Любая большая (5/8 дюйма) фишка с изображением одного или более солдата. Понятие включает в себя Отделения, Команды и Командиров. [3]

**ПО** – Победное Очко. [7]

**Вооружение** – Любая маленькая (1/2 дюйма) фишка с изображением вооружения, такого как, пулемет или миномет. В отличие от других маркеров Вооружения всегда имеют ОМ и Дальность. [11]

**ВАЖНОЕ:** В «Боевом командире» девиз «правило означает именно то, что оно излагает» должен всегда быть на повестке дня. Другими словами, как утверждается в другой превосходной игре Totaler Krieg!: «**Не** подразумевайте и не воображайте более того, что утверждается в правиле. Когда находитесь в сомнении интерпретируйте его буквально».

Пример «А»: Событие «Ходячие раненые» [E76] утверждает «Верните одну уничтоженную часть в игру...». В нем *не* сказано «... **свою** уничтоженную часть», таким образом, если только Ваш противник имеет уничтоженную часть/части, когда Вы вытягиваете это событие, Вам приходится выбирать, чтобы вернуть на карту одну из его частей.

Пример «В»: Правило для кубика включателя «Заело!» [1.9.1.2] сказано *сломать* все стрелявшие Вооружения. Так оно и должно быть. В нем *не* сказано, что после этого оневая атака прекращается, так оно и должно быть. Хотя, должен сказать, что эти правила, вероятно, не могут претендовать на то, чтобы покрыть мириады ситуаций, которые могут возникнуть в ходе игры – таким образом, в тех случаях, когда всплывает необычная ситуация, изрядной дозы здравого смысла *в*купе с существующим правилом или

парочкой правил должно быть достаточно, чтобы справиться с ней.

На всем протяжении этого буклета правил Вы будете сталкиваться с многочисленными выделенными абзацами подобными этому. Эти абзацы заполнены уточнениями, игровыми хитростями, примечаниями разработчика и другим подобными мудростями, чтобы облегчить Вам жизнь.

Чтобы сыграть Вашу первую игру, Вам потребуется прочесть разделы «Компоненты», «Основные правила» и «Приказы», которые приведены ниже, наряду с правилом А33 касающимся Реагирующего Огня. Затем расставьте пример игры (приведенный в плейбуке) и следуйте ему до конца, чтобы получить общее представление о ходе игры. Последняя часть этого буклета – то, что касается Акции, События, Местность и Укрепления – ее можно просмотреть, а потом сверяться с ней, когда в этом возникает нужда во время игры.

## КОМПОНЕНТЫ

### 1. Карточки судьбы

*“A thing appears random only through the incompleteness of our knowledge.” —Baruch Spinoza*

В эту игру включены три набора Карточек судьбы, по одному цвету для Германии (серый), Америки (зеленый) и России (коричневый). Колода судьбы игрока из 72 карточек это душа и сердце этой игры. Как только игра начинается, ни одно действие не может быть предпринято ни одним из игроков – будь то Приказ, либо Акция – без Карточки судьбы на руках, которая позволяет его. Пока Карточка судьбы находится в наборе игрока, могут быть объявлены только ее Приказ или Акция, все остальное (начиная с События и ниже) игнорируется.

**ВАЖНОЕ:** Карточка инициативы [9], также как и три карточки-подсказки включенные в эту игру не являются Карточками судьбы, и, таким образом, никогда не будут считаться частью набора игрока.

Более того, каждый раз когда правило упоминает «карточку» без дополнительного определения, это всегда относится к Карточке судьбы – никогда ни к Карточке инициативы или карточке-подсказке (которые всегда так и называются).

### 1.0 Золотое правило

Эффекты некоторых карточек вступают в противоречие с одним или более правилом в этом буклете (например, Событие «Допрос» [Е61] вступает в противоречие с правилом 1.2, ниже). Когда это происходит, эффекты карточки всегда превалят над правилом.

### 1.1 Размер набора

Каждому игроку назначается определенный Размер набора, зависящий от его Задачи: либо Атака (6 карточек), либо Разведка (5 карточек), либо Оборона (4 карточки). Это определяет и число карточек, с которыми игрок начинает игру, и сколько карточек он будет вытягивать в конце каждого из своих Ходов.

### 1.2 Знание карточек

Карточки в наборе игрока содержатся в тайне от его противника. Карточки в стопке для вытягивания игрока содержатся лицом вниз и являются тайными для обоих игроков. Карточки в стопке сброшенных общедоступны и могут изучаться любым игроком в любой момент.

### 1.3 Открытие карточек

Каждый раз когда игроку предписывается «открыть» карточку – во время включателя «Событие», например [1.9.1.1] – верхняя карточка Колоды судьбы переворачивается лицом вверх, а затем помещается сверху стопки сброшенных, чтобы оба игрока видели ее.

### 1.4 Перемешивание

Во время каждого Продвижения игрового времени [6.1.2] одному игроку предписывается перемешать карточки, составляющие его стопки для вытягивания и сброшенных, вместе, чтобы создать новую стопку для вытягивания.

### 1.5 Приказы

*“They are not so hot yet, but they are learning, and they’ll make a first-class army before long.” —Josef Stalin*

Они указаны в верхней части каждой Карточки судьбы. Игрок может разыгрывать карточку ради ее Приказа только во время своего собственного Хода и никогда не может объявлять больше Приказов в Ход, чем его Число приказов [5.1]. Если карточка сыграна ради ее Приказа, она немедленно помещается в стопку сброшенных этого игрока – после этого Акция на этой карточке не может быть сыграна до тех пор, пока она не будет снова вытянута в набора игрока.

### 1.6 Акции

*“You win battles by knowing the enemy’s timing, and using a timing which the enemy does not expect.” —Miyamoto Musashi*

Акции указаны непосредственно под фото на каждой Карточке судьбы или, в случае (Реагирующего) Огня [А33], в верхней части карточки. Игрок может сыграть карточку ради ее Акции в любой момент во время Хода любого игрока, пока соблюдаются ее предварительные условия. Если карточка сыграна ради ее Акции, она немедленно помещается в стопку сброшенных этого игрока – после этого Показ на этой карточке не может быть сыграна до тех пор, пока она не будет снова вытянута в набора игрока.

### 1.7 События

*“Luck; that’s when preparation and opportunity meet.” —Pierre Elliott Trudeau*

События указаны непосредственно под Акцией на каждой Карточке судьбы. События никогда не разыгрываются из набора, добровольно или каким-либо другим способом – только с верха стопки для вытягивания, и только в случайные интервалы определяемые определенными бросками кубиков [1.9.1.1].

### 1.8 Случайные гексагоны

Это светло-зеленый «гексагон» слева внизу каждой Карточки судьбы. «Снайперы» [1.9.1.3] и некоторые События требуют определения Случайного гексагона, и, если это произошло, верхняя карточка Колоды судьбы этого игрока открывается и сверяются с этим «гексагоном». Комбинация «буква/число» внутри «гексагона» будет соответствовать одному определенному гексагону на карте, где происходит действие Снайпера/События.

Случайный гексагон также может иметь влияние на любое сломанное Вооружение в игре [11.4].

### 1.9 Броски кубика

Это пара шестигранных кубиков в нижнем правом углу каждой Карточки судьбы. «Реальные» кубики не используются в «Боевом командире», вместо них, каждый раз, когда требуется «бросок», игрок открывает верхнюю карточку своей стопки для вытягивания и сверяется только с двумя кубиками, все остальное на карточке игнорируется. Когда производится такой бросок, два кубика суммируются, чтобы получить сумму (исключение: во время Броска прицеливания кубики вместо этого перемножаются [O20.2.3]).

### 1.9.1 Кубики-включатели

Многие броски кубиков заключены в тонкую красную рамку со словом «Событие!», «Засело!», «Снайпер!» или «Время!», которое также располагается внутри нее. Эти броски называются «включателями». Эти четыре «включателя» немедленно на время приостанавливают обычный процесс игры, чтобы выполнить определенную задачу. Обычная игра

продолжается после того, как окончательно разбираются с «включателем».

**ВАЖНОЕ** – Результаты действия любого включателя, который происходит посредством *последней* карточки стопки для вытягивания игрока, определяются *после* продвижения маркера Времени [6.1.2].

**ВАЖНОЕ** – Любой бросок предпринятый *пока* определяются результаты «включателя» (такие как Событие «Подкрепления», которое требует броска по Таблице поддержки, или бросок на Внезапное окончание во время включателя «Время!») не могут сами создавать кубик-включатель.

*Другими словами, любой бросок осуществленный во время действия кубика-включателя должен игнорировать любой включатель «Заело!», «Событие!», «Снайпер!» или «Время!», связанный с ним.*

**ВАЖНОЕ** – Каждый из четырех «включателей» объясняемых ниже всегда предпринимается полностью *до того*, как применяются какие-либо результаты броска кубика включившего его.

*Таким образом, «включатель» «Время!», который всплыл, когда пытались обратить в бегство часть противника, может завершить игру посредством Внезапного окончания, до того как произойдет реальное Отступление.*

#### 1.9.1.1 Включатель «Событие!»

*“The reason the American Army does so well in wartime is that war is chaos, and the American Army practices it on a daily basis.” —from a post-war debriefing of a German General*

Каждый раз, когда игрок осуществляет бросок кубика, и этот бросок окружен красной рамкой со словом «Событие!» внутри нее, обычный игровой процесс приостанавливается, чтобы выполнить это Событие. Игрок, выбросивший включатель «Событие!», открывает верхнюю карточку своей стопки для вытягивания и, игнорируя все остальное, читает вслух, а затем выполняет Событие на этой карточке [E43-E77].

Если только не оговорено иное, то любые решения требующиеся Событием принимаются игроком, читающим его.

#### 1.9.1.2 Включатель «Заело!»

Каждый раз, когда игрок осуществляет Бросок огневой атаки [O20.3.3] (только, ни один другой бросок не включает «Заело!», включая Прицеливание [O20.2]), и этот бросок окружен красной рамкой со словом «Заело!» внутри, *все* стрелявшие Вооружения становятся сломанными [11.4]. *Заметьте, что Радио [12] и Мины [F103] это не Вооружения.*

#### 1.9.1.3 Включатель «Снайпер!»

*“I got my helmet creased and set back on my butt before I realized I was being shot at.” —Lt. Col. Robert R. Moore*

Каждый раз, когда игрок осуществляет бросок кубика, и этот бросок окружен красной рамкой со словом «Снайпер!» внутри нее, обычный игровой процесс приостанавливается, чтобы определить результаты этого броска «Снайпер!». Игрок выбросивший включатель «Снайпер!», открывает верхнюю карточку своей стопки для вытягивания и, игнорируя все остальное, читает вслух Случайный гексагон на этой карточке. Затем этот игрок *может* выбрать одну часть в *или* *прилегающую* к этому гексагону и дезорганизовать ее. В «Боевом командире» *результат* «Снайпер!» *представляет гораздо большее, чем терпеливый человек с винтовкой снабженной оптическим прицелом, этот механизм также используется для того, чтобы такие перипетии боя, как огонь своих, панику, разрыв снаряда, змеиный укус, отчаяние,*

*обезвоживание, усталость, случайный снаряд, грязь попающую в глаза и т.д., и т.п.*

#### 1.9.1.4 Включатель «Время!»

Каждый раз, когда игрок осуществляет бросок кубика, и этот бросок окружен красной рамкой со словом «Снайпер!» внутри нее, обычный игровой процесс приостанавливается, чтобы выполнить Продвижения маркера времени [6.1.2].

### 2. Карты

*“I am a soldier; I fight where I am told, and I win where I fight.” —George S. Patton*

#### 2.1 Поле боя

На каждый лист карт наложена гексагональная сетка, которая используется, чтобы регулировать движение и бой в абстрактном масштабе около 30 метров в каждом гексагоне. Каждый гексагон содержит:

- определенный тип местности [T79-T99], который может влиять на движение наряду с атаками в или через него;
- белую центральную точку для определения Линии Видимости [10] между гексагонами;
- уникальный идентификатор «буква-число» – такой например, как «С7» – используемый для определения того, где будут действовать Снайперы или определенные События.

#### 2.2 Граница карты

**2.2.1** – Верхняя правая часть каждой карты содержит **номер карты**, который используется, чтобы определить какая карта используется в том или ином сценарии.

**2.2.2** – В левой нижней части карты находится шестисторонний **«компас»**, совпадающий с ориентацией с гексагонами на листе карты. В целом, «компас» используется для изначальной ориентации карты во время расстановки, и чтобы определить случайное направления во время артиллерийских ударов [O18.2.2], также как и в случае всевозможных Событий.

*На «компасе», «1» направлено на «верх» карты, «4» на низ, «2» и «3» на правую сторону, а «5» и «6» на левую сторону.*

**2.2.3** – Два противоположных угла каждой карты содержат **Артиллерийские ячейки** используемые для содержания там маркера Радио [12] игрока.

#### 2.3 Цели

*“In whatever position you find yourself determine first your objective.” —Ferdinand Foch*

Каждая карта содержит пять «Целей» – красных кружков, в которых находятся белые цифры от «1» до «5». Цель приносит различное число ПО последней стороне, которая имела единоличный контроль над ней [7.3.1], это число определяется определенными фишками Целей находящимися в игре [7.3.2].

#### 3. Части

*“The infantry doesn’t change. We’re the only arm of the military where the weapon is the man himself.” —Major General C. T. Shortis*

**Имя/Звание** – Имя любой части используется только в целях идентификации. Подобным же образом исторические знаки различия на всех Командирах присутствуют только в эстетических целях. Они не оказывают влияния на настоящий игровой процесс.

**Фигуры** – Все части имеют картинку состоящую из одной, двух или четырех фигур солдат, чтобы отобразить их сравнительный размер: одна фигура это «Командир» представляющий одного человека, две фигуры это «Команда» из 5 человек, а четыре фигуры это «Отделение» из 10 человек.

#### 3.1 Характеристики частей



*“Morale is the state of mind. It is steadfastness and courage and hope. It is confidence and zeal and loyalty. It is elan, esprit de corps and determination.” —George C. Marshall*

Части всегда имеют одно число в правом верхнем углу и три числа напечатанными вдоль нижнего края, даже если одна или более из них это «0». Части Командиров (только) также всегда имеют число внутри черенного гексагона располагающегося в центре справа их фишки.

**3.1.1 Огневая Мощь (ОМ)** – Это первое число вдоль нижнего края, и оно является базовой силой части, когда она участвует в Рукопашной [O16.4], или когда ведет огонь по вражеской части [O20 и A33].

**3.1.2 Дальность** – Это второе число вдоль нижнего края, и оно является максимальным числом гексагонов по направлению от части, на котором она может использовать свою ОМ, чтобы вести огонь по вражеским частям [O20 и A33].

**3.1.3 Движение** – Это третье число вдоль нижнего края, и оно дает число Очков Движения («ОМ»), которое часть может потратить, чтобы Двигаться [O21] по карте из гексагона в гексагон.

**3.1.4 Мораль** – Это число в правом верхнем углу, и это базовая сила части, когда она обороняется против вражеской огневой атаки, или когда, помимо всего прочего, пытается Восстановить [O22] или Бежать [O23]. Мораль части всегда непосредственно модифицируется Укрытием [T78.3] гексагона, который она в данный момент занимает. *Дезорганизованная часть [3.2] идентифицируется тем, что имеет красную полосу вдоль верхней части фишки, а ее число Морали отображено белым вместо черного.*

**3.1.5 Командование** – Это черное число внутри очерченного черным гексагона с правой стороны всех фишек Командиров (только). Командование служит для того, чтобы активизировать дополнительные части во время Приказов и Реагирующего огня [3.3.1.1], наряду с добавлением к характеристикам определенных других частей и Вооружений, сгруппированных с Командиром [3.3.1.2 и 3.3.1.3].

**3.1.5 Характеристики в рамке** – ОМ, Дальность и/или Движение некоторых частей заключено в рамку. За исключением ОМ заключенной в рамку дающей «+1» в Рукопашной [O16.4], характеристики заключенные в рамку не имеют неотъемлемого значения, кроме как возможности позволить разыгрывать определенные Акции для этой части [A26, A39 и A40].

### 3.2 Дезорганизованные части

*“In an attack, half the men on a firing line are in terror and the other half are unnerved.” —J.F.C. Fuller*

**3.2.1 Дезорганизованные/организованные** – Часть всегда находится в одном из двух состояний: дезорганизованная или организованная. Обычно часть начинает сценарий лицом, организованной стороной, вверх, но Огневые атаки и другие неблагоприятные воздействия могут «дезорганизовать» ее – заставляя перевернуться дезорганизованной стороной вверх (отмеченной белым числом Морали и красной полоской вдоль верхней части фишки).

**3.2.2 Приданные маркеры** – Части изменяющие свое состояние с организованного в дезорганизованное или наоборот сохраняют все маркеры «Подавлены», «Ветераны» и маркеры Вооружения.

**3.2.3 Приданные Вооружения** – Дезорганизованные части не могут вести Огонь из Вооружений. Вооружение не ломается и не чинится только потому что контролирующая его часть меняет свое состояние, и наоборот.

**3.2.4 Уничтожение** – Любая дезорганизованная часть, которая дезорганизуется снова, уничтожается, начисляя свою

стоимость в ПО противнику [7.1] после помещения ее на Дорожку потерь [4.2].

**3.2.5 Сбор** – Когда дезорганизованной части предписывается «Сбор», она переворачивается обратно организованной стороной вверх. Это обычно происходит благодаря успешному броску кубиков во время Приказа «Восстановление» [O22] или благодаря всевозможным Событиям.

### 3.3 Командиры

*“I am more afraid of an army of 100 sheep led by a lion than an army of 100 lions led by a sheep.” —Charles Maurice de Talleyrand*

#### 3.3.1 Командование

**3.3.1.1 Радиус Командования** – Обычно приказ [O14.1] или Акция «Реагирующий огонь» [A33.2] активизируют только одну часть. Хотя, когда активизируется Командир, он имеет возможность сверх того активизировать все, некоторые или никакие свои части *не являющиеся Командирами* в пределах своего «Радиуса» Командования для выполнения того же Приказа/Реагирующего огня. Радиус Командования считается в гексагонах, исходящих от гексагона этого Командира. *Командир с Командованием «2» может активизировать свои части на удалении до двух гексагонов – даже через непроходимую местность. Командир с Командованием «1» может активизировать свои части в своем собственном гексагоне или прилегающих к нему гексагонах. Командир с Командованием «0» может активизировать части в своем собственном гексагоне.*

**3.3.1.2 Командование частями** – Число Командования Командира прибавляется непосредственно и ОМ, к Дальности, Движению и Морали всех своих *Отделений и Команд* (только), пока эти части находятся в *одном и том же гексагоне* с Командиром – даже если этот сам Командир и не активизирован. Это влияние не является суммирующимся, если два или более Командиров занимают один и тот же гексагон.

*Теперь должно быть ясно, что Командиры никогда не могут влиять на самих себя или других Командиров.*

**3.3.1.3 Командование Вооружением** – Число Командования Командира прибавляется непосредственно и к ОМ, и к Дальности каждого своего Вооружения *без белой полоски*, которое несет часть, не являющаяся Командиром, пока эта часть находится в *том же самом гексагоне*, что и Командир, даже если сам Командир не активизирован. Этот эффект суммируется, если два или более Командира занимают один и тот же гексагон. *Таким образом, характеристики Миномета, например, не подвергаются влиянию Командира сгруппированного с ним, и характеристики пулемета переносимого Командиром не увеличиваются.*

#### 4. Дисплей дорожек

*Дисплей дорожек это «приемная» множества игровых функций. Это «дом родной» всевозможных дорожек и прочего, которые игроки используют в ходе сценария. Ее разделы описаны ниже, также как и в правиле б.*

#### 4.1 Дорожка победы

**4.1.1 Маркер ПО** – Маркер ПО помещается на Дорожку победы в начале каждого сценария и движется вперед и назад вдоль этой дорожки – то есть по направлению к и от каждого из игроков – по мере того как ПО получают и теряются во время игры. Обратная сторона маркера ПО используется, чтобы записывать суммы ПО большие, чем «20».

#### 4.1.2 Сумма атаки

**Маркер** – Этот маркер используется только как запоминающее устройство для игроков, чтобы записывать текущую силу любой Огневой атаки/Минной атаки/Артиллерийского воздействия/Суммы Рукопашной. Это полезно, когда Броски огневой защиты игрока прерываются включателями кубиков.

#### 4.2 Дорожка потерь

*“The cemeteries are filled with indispensable men.” —Charles de Gaulle*

Каждый сценарий инструктирует игроков, в какую ячейку Дорожки потерь помещать маркер Сдачи их стороны. Дорожка потерь имеет верхний и нижний ряды, каждый из которых «направлен в сторону» игрока, который использует его. Каждый раз, когда часть не являющаяся Героем, уничтожается, она (и находившееся у нее Вооружение, если таковое вообще было) помещаются на Дорожку потерь. Вооружения помещаются в более обширную центральную ячейку. Часть располагаются по одной в каждой пронумерованной ячейке со своей стороны ячейки Вооружений, занимая ячейки в порядке возрастания номеров. Таким образом, игрок проигрывает игру, если одна из его уничтоженных частей помещается в ячейку занятую маркером Сдачи его стороны [6.3].

*Не забывайте получать Победные Очки каждый раз, когда уничтожается часть противника [7.1].*

#### 4.3 Разное

**4.3.1 Дисплей БР** – Дисплей БР занимает нижнюю левую часть Дисплея дорожек. Каждая национальность имеет маркер «Характеристик БР», который используется на Дисплее БР, чтобы отметить качество этой стороны (Элитные, Линейные или Новобранцы) и число разрешенных Приказов (от 1 до 6).

**4.3.2 Дата сценария** – Каждый сценарий оговаривает, в какую ячейку Дорожки года помещается маркер Года.

**4.3.3 Полей целей** – Поместите сюда фишки Целей [7.3.2]. Каждый игрок должен помещать свои «тайные» Цели в ближайшее к нему отделение. Все «открытые» Цели должны помещаться в центральное отделение.

**4.3.4 Информационные поля** – Семь Информационных полей вдоль нижней части Дисплея дорожек обеспечивает игрокам быстрый доступ к специальным правилам связанным с всевозможными Укреплениями и Вооружениями.

**4.3.5 Разное** – Средняя часть Дисплея дорожек служит справочным руководством для различных фишек частей и Вооружения.

### ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

#### 5. Последовательность игры

Игра в «Боевой командир» начинается с того, что один из игроков (как это указано в разыгрываемом сценарии) предпринимает свой первый «Ход». Когда он заканчивает – и добывает свой Размер набора [1.1] – противник начинает свой первый Ход. Эти Ходы затем чередуются до тех пор, пока Бросок на внезапное окончание или какой другого случай [6.3] не закончат игру.

Ход состоит из того, что игрок выбирает либо:

- осуществить один или более Приказов, разыгрывая карточки из своего набора [O14], *либо*
- сбросить любое число Карточек судьбы [O15].

#### 5.1 Число приказов

*“In the absence of orders, go find something and kill it.” —Erwin Rommel*

В «Боевом командире» ни один из игроков не может отдать Приказ без розыгрыша карточки из своего набора.

Максимальное число Приказов, которое игрок может предпринять каждый Ход либо указано в БР его стороны, либо дано в самом сценарии. Приказы не должны быть

определены заранее – они разыгрываются из набора, затем выполняются по одному за раз. Игрок может ознакомиться с результатами одного Приказа, прежде чем решить, играть ли ему другой. Различные Приказы, которые могут быть отданы игроком, объясняются в правилах O16-O23.

#### 5.2 Число Акции

Так же как и в случае с Приказами, ни один из игроков не может объявить Аксию без розыгрыша карточки из своего набора. Игроки могут предпринимать Акции каждый раз, когда надумают при условии, что соблюдено предварительное условие, если таковое вообще есть, указанное в самой Акции. Нет лимита на число Акции, которое игрок может предпринять во время Хода какого-либо из игроков, за исключением числа карточек в наборе. Различные Акции, которые могут быть предприняты игроком, объясняются в правилах A25-A41.

#### 5.3 Число сброса

Если игрок выбирает не предпринимать *никаких* Приказов в этот Ход, он может вместо этого осуществить сброс [O15] любое число карточек в пределах не превышающих число сброса нации, которой он командует (как указано на вспомогательном листе).

#### 5.4 Пополнение набора

В конце каждого Хода, *активный* игрок (только) должен тянуть Карточки судьбы сверху своей стопки для вытягивания до тех пор, пока число карточек в его наборе не сравняется с его Размером набора [1.1]. Пополнение набора может быть временно прервано Продвижением маркера времени [6.1.2], если вытянута последняя карточка из колоды этого игрока – в этом случае, оставшаяся часть Пополнения колоды выполняется *после* процедуры Продвижения маркера времени (и его стопка для сброса перемешивается, чтобы составить новую стопку для вытягивания).

### 6. Игровое время

*“Time is everything; five minutes make the difference between victory and defeat.” —Horatio Nelson*

#### 6.1 Маркер времени

##### 6.1.1 Помещение

В каждом Сценарии указано, в какую ячейку Дорожки времени (расположенной на Дисплее дорожек) помещается маркер Времени (обычно ячейка «0»).

##### 6.1.2 Продвижение

Маркер Времени продвигается на одну ячейку вперед по Дорожке времени:

- каждый раз, когда выбрасывается включатель «Время!»; *или*
- каждый раз, когда игрок открывает/вытягивает последнюю карточку из своей стопки для вытягивания.

*Он продвигается только один раз – не дважды – если последняя карточка в колоде игрока открытая ради броска кубика имеет включатель «Время!».*

Немедленно после продвижения маркера Времени, обычная игра приостанавливается, чтобы могли быть выполнены следующие шаги.

Игроки сначала должны предпринять следующие два шага в указанном порядке:

- 1) игрок, включивший продвижение маркера Времени (только), перемешивает свою колоду и стопку сброшенных, чтобы получить новую стопку для вытягивания;
- 2) игрок, включивший продвижение маркера Времени делает, если это требуется [6.2.2], бросок за Внезапное окончание.

Затем, если игра *не* закончилась из-за Внезапного окончания, предпримите следующие четыре шага в указанном порядке:

- 3) обороняющийся (только) получает 1 ПО;

- 4) включивший игрок (только) должен удалить с карты один любой маркер Дыма;
- 5) если есть одна или более частей во ячейке в данный момент занятой маркером Времени, то игрок/игроки вводят их в игру как подкрепления, помещая их в любой гексагон/гексагоны вдоль своего края карты. Лимиты группирования [8] должны соблюдаться. Любые Радио-подкрепления вместо этого помещаются в (пустую) Артиллерийскую ячейку;
- 6) оба игрока могут разыгрывать Акции «Окопы» [A32]. Как только шесть шагов приведенные выше завершены полностью, обычная игра продолжается с того момента, в который она была отложена.

## 6.2 Маркер Внезапного окончания

### 6.2.1 Помещение

Каждый сценарий указывает, в какую ячейку Дорожки времени помещается маркер Внезапного окончания.

### 6.2.2 Процедура

Каждый раз, когда маркер Времени продвигается *в или за* ячейку занятую маркером Внезапного окончания, включивший игрок должен сделать бросок кубиков – это делается *после* того, как этот игрок перемешивает свою Колоду судьбы и стопку сброшенных вместе, чтобы составить новую колоду для вытягивания. Если результат, *меньше чем* число в ячейке занятой в данный момент маркером Времени (не самим маркером Внезапного окончания), игра немедленно заканчивается [6.3, ниже]. В противном случае игра продолжается, как обычно.

### 6.3 Конец игры

*“Self and three men left. It can't be much longer. Good-bye and cheerio.” — a British officer at the battle of Sidi Nsir, Tunisia*

В целом, игра «Боевой командир» заканчивается одним из трех способов:

- 1) Игрок вынужден поместить одну из своих уничтоженных частей в ячейку Дорожки потерь занятую маркером Сдачи;
- 2) У игрока на карте не осталось частей;
- 3) Сделан Бросок на внезапное окончание [6.2.2], который *меньше чем* число в ячейке занятой в текущий момент маркером Времени.

**6.3.1** – Если происходит *первая* из приведенных выше ситуация, то этот игрок немедленно и автоматически проигрывает игру, *вне зависимости от суммы ПО*.

**6.3.2** – Если происходит *вторая или третья* из ситуаций приведенных выше, и первая ситуация не применяется, игроки должны открыть любые фишки секретных Целей и начислить их ПО тому, кто контролирует их в текущий момент. Затем, игрок с большей суммой ПО – это тот, на чьей стороне по отношению ячейки «0», находится маркер ПО – выигрывает игру. Если маркер находится в ячейке «0», то игрок удерживающий карточку Инициативы, выигрывает игру.

## 7. Условия победы

*“I want to tear out the pages of my diary where I wrote about the collapse of my will. But let them stay there as a lesson in life that it's wrong to jump to conclusions just because things aren't going so well.” — Nikolai Moskin, after the Soviet victory at Stalingrad*

Игрок обычно выигрывает игру, имея большее число ПО, чем его противник, когда игра заканчивается [6.3]. ПО зарабатываются одним из трех способов:

- Уничтожением вражеских частей;
- Выводом своих частей с края карты противника;
- Контролем над Целями на карте.

### 7.1 Победные Очки за уничтожение

Когда *часть* уничтожается – по какой-либо причине, из-за Приказа, Акции или События – противник получает за нее определенное число ПО.

*Стоимость каждой части в ПО изображена графически в Таблице стоимости части в Победных Очках, которую можно найти на вспомогательном листе.*

### 7.2 Победные Очки за вывод

Считается, что каждая карта, как только игра начинается, имеет непроницаемый барьер с левой и правой стороны от каждого игрока. Часть никогда не может покинуть карту с правого или левого фланга.

Хотя, края карты ближайšie к каждому игроку могут быть использованы в игре для вывода частей (как если бы коричневая граница была бы еще одним гексагоном). В общем, добровольный вывод своих частей с края карты противника во время Приказа «Движение» [O21] или «Наступление» [O16] будет давать Вам ПО, в то время, как свои части покидающие свой собственный край карты, будучи принуждены Отступить во время Приказа «Бегство» [O23], будут вызывать потерю Вами ПО.

#### 7.2.1 Добровольный выход

Наступающая [O16] или Двигающаяся [O21] часть может покинуть карту – за стоимость в ОД «1» – с края карты *противника*. Игрок, контролирующий часть, немедленно получает ПО за вышедшую часть (см. Таблицу стоимости части в Победных Очках на вспомогательном листе). Затем эта часть помещается в любую ячейку Дорожки времени по желанию владельца. Часть всегда помещается на Дорожку времени организованной, даже если она была дезорганизованной, когда выходила. Часть сохраняет любое Вооружение, которое она несла – которое снова становится целым, если оно было сломано, когда часть выходила – но *терит* любой маркер «Ветераны» или «Подавлены», который мог быть у нее.

*Теперь такая часть считается совершенно отличной частью-«подкреплением».*

#### 7.2.2 Принудительный выход

Отступающая часть [O23.3] часть может быть принуждена покинуть карту со своего края карты, что уничтожает ее в процессе. Такая часть помещается в следующую свободную ячейку Дорожки потерь после начисления *противнику* ПО за нее (см. Таблицу стоимости части в Победных Очках на вспомогательном листе). Уничтоженная часть *не* сохраняет своего Вооружения – которое помещается целым в сектор «Вооружения» на Дорожке потерь – не сохраняет она и никакого маркера «Ветераны» или «Подавлены», который мог быть у нее.

### 7.3 Победные Очки за Цели

Каждая из пяти целей на карте может стоить одно или более ПО, в зависимости от того, какие фишки Целей находятся в игре.

#### 7.3.1 Контроль над Целями

Двусторонние маркеры контроля над целями используются для обозначения того, какая сторона контролирует каждую Цель на карте [2.3].

Во время изначальной расстановки сценарий укажет, какие Цели начинают под контролем, какого из игроков. В некоторых случаях Цели могут начинать игру неконтролируемыми ни одной из сторон, они не должны содержать никаких маркеров контроля. В противном случае, как только игра начинается, последний игрок, который *полностью* занимал Цель, должен поместить/перевернуть маркер контроля в этой Цели, чтобы он совпал с национальностью, которой он командует.

#### 7.3.1.1 Строения-цели

Цель, располагающаяся в гексагоне строения, считается всем строением *целиком*, если строение распространяется в более



чем один гексагон. В этом случае, *каждый* гексагон этого строения должен быть свободным от вражеских частей, чтобы игрок взял контроль над ним.

### 7.3.2 Фишки Целей

Существует 22 маркера – или «фишек» – Целей включенных в эту игру. Фишки Целей обычно вытягиваются случайным образом, и используются, чтобы определить особенные дополнительные условия победы для каждого сценария, обычно в форме присвоение значения в ПО одной или более Целей на карте [2.3].

Каждая вытянутая фишка цели отображает победное условие на своей «открытой» стороне. Большинство из них представлены в форме:

*(См. оригинал, стр. 7)*

Показывая, что Цель «X» дает «Y» ПО контролирующему его. Эти значения суммируются с другими фишками Целей.

*Если бы все три фишки для Цели №3 были в игре («С», «G» и «K»), то Цель №3 стоила бы в сумме 6 ПО (1+2+3).*

Некоторые фишки Целей показывают:

*(См. оригинал, стр. 7)*

Это означает, что пять Целей на карте стоят «Y» ПО *каждая*.

Эти значения суммируются с другими фишками Целей.

Три специальные фишки Целей помеченные

*(См. оригинал, стр. 7)*

обозначают соответственно, что:

- немедленно до каждого Броска на внезапное окончание [6.2.2], если кто-либо из игроков контролируем все пять Целей, то этот игрок автоматически выигрывает игру, вне зависимости от текущей суммы ПО;
  - ПО за вывод [7.2] удваиваются для обоих игроков;
  - ПО за уничтожение [7.1] удваиваются для обоих игроков.
- Некоторые Цели могут и ничего не стоить в конце игры. Игрокам все-таки стоит пытаться взять контроль над всеми Целями на карте на тот случай, если среди секретных Целей противника затесалась одна или несколько ценных.*

### 7.3.3 Открытые и секретные Цели

Открытые фишки Целей – также как и секретные, которые открываются во время игры [E67] – должны помещаться «открытой» стороной вверх в центре Ячейки целей. Фишки секретных Целей должны содержаться лицом вниз в Ячейке целей – только соответствующий игрок может посмотреть «открытую» нижнюю сторону фишки.

*Заметьте, что несколько фишек Целей не имеют «секретной» стороны – если игрок вытягивает одну из них в качестве своей секретной Цели, крутое везение, она должна быть открыта как открытая Цель.*

Открытые Цели приносят ПО немедленно в ходе игры, в то время как секретные Цели обычно приносят свои очки в конце игры (или когда они открываются).

*Когда открытая Цель меняет своего обладателя на карте, не забудьте сначала вычестть ее стоимость у бывшего владельца, прежде чем добавить ее стоимость к Победным Очкам ее нового владельца – таким образом, Цель стоимостью в 4 ПО вызывает колебание в восемь очков, когда она меняет владельца.*

### 8. Группирование

Помещение более чем одной части или маркера в тот же гексагон называется «группированием».

*Гексагоны большего, чем обычно размера в «Боевом командире» позволяют фишкам частей числом до четырех с удобством располагаться в одном гексагоне. Даже несмотря на то, что эти фишки могут и не быть физически помещены одна на другую, они в игровых целях считаются «сгруппированными вместе» в одном гексагоне.*

#### 8.1 Группирование маркеров

Лимиты группирования применяются ко всем маркерам непосредственно сразу после помещения. Нет лимита числу маркеров, которые могут занимать одно место за исключением следующего:

**8.1.1 Маркеры частей** – Каждая *часть* в игре может иметь максимум *по одному* из следующих маркеров сгруппированных с ней:

- Подавленные
  - Ветераны
  - Вооружение (любая часть может нести Вооружение)
- 8.1.2 Радио** – Только одно Радио может быть сгруппировано в каждой из двух Артиллерийских ячеек, по одному для каждого игрока. *Первое* такое Радио превалирует.

**8.1.3 Укрепления** – Только один маркер Укреплений может в одно и то же время занимать один гексагон. *Первое* такое укрепление превалирует.

*Таким образом, если Событие «Воронки» предписывает Вам поместить маркер Стрелковых ячеек в гексагон, в котором уже содержится Проволока, то эти Стрелковые ячейки не будут помещены.*

**8.1.4 Дым** – Только один маркер Дыма может группироваться в одном гексагоне. Маркер с *набольшей* Помехой превалирует.

**8.1.5 Пламя** – Только один маркер Пламени может в одно и то же время занимать один гексагон. Пока маркер Пламени находится в гексагоне, ни один маркер указанный выше и ни одна часть не могут находиться там же.

### 8.2 Группирование частей

Число своих частей, которые могут на законном основании группироваться в одном гексагоне, основывается на числе фигурок солдат на их фишках, в одном и том же гексагоне без отрицательных последствий может быть сгруппировано то число своих частей, которое содержит до семи фигурок. Любой гексагон, в котором находится сумма в восемь или более фигурок солдат, является нарушением пределов группирования и считается «перегруппированным».

Лимиты группирования частей применяются *в конце каждого Хода*. В этот момент, владелец должен уничтожить достаточное число частей, чтобы привести любой гексагон оказавшийся перегруппированным обратно в соответствие лимитам. В каждом перегруппированном гексагоне игрок может предпочесть провести до *одного* бесплатного События «Развертывание» [E52] непосредственно до уничтожения частей подобным образом.

*Пример: Из-за Отступления игрок Оси обнаруживает, что у него два дезорганизованных немецких Отделения в одном гексагоне в конце Хода Союзного игрока. Во-первых, он выбирает Развернуть одно из них в две (дезорганизованные) Команды. Затем он уничтожает одну из этих Команд. Никаких дополнительных частей не требуется уничтожать, так как теперь в гексагоне осталось только шесть изображений солдат, что вводит его в пределы лимитов группирования.*

*Вы всегда можете свободно нарушать лимиты группирования во время Хода – чтобы, например, Наступить лишними частями в ситуации Рукопашной – но должны продумать способ исправить ситуацию к концу Хода или столкнуться с картонной катастрофой.*

### 9. Инициатива

*“Hold ‘em by the nose while you kick ‘em in the pants!” —George S. Patton, attributed*

Когда разыгрываете созданный заранее сценарий, в этом сценарии обозначено, какая сторона начинает игру с карточкой Инициативы. Во время Создания случайного сценария, число Инициативы игрока указано в приобретенном



БР его стороны, в этом случае, игрок с большим числом Инициативы начинает игру с карточкой Инициативы.  
**ВАЖНОЕ:** Карточка Инициативы *никогда не является частью набора игрока, и, таким образом, не считается в пределах лимита размера его набора.*

### 9.1 Повторный бросок

В любой момент во время игры игрок, который в данный момент контролирует карточку Инициативы может предпочесть отменить все эффекты *последнего* выполненного броска кубиков – *включая* любые кубики-включатели, связанные с ним – и заставить перебросить его. Это решение должно быть принято до того, как какие-либо включатели/результаты этого броска будут применены. Когда игрок подобным образом вызывает повторный бросок, он должен отдать карточку Инициативы своему противнику, который затем будет контролировать ее, если только и до тех пор, пока не воспользуется возможностью повторного броска, передавая ее, таким образом, обратно первому игроку. Эта передача карточки Инициативы может происходить неограниченное число раз во время игры, *даже во время одной и той же серии бросков кубиков.*

### 9.2 Ничейная игра

Когда сценарий заканчивается благодаря Внезапному окончанию, игрок удерживающий карточку Инициативы выигрывает, если окончательные ПО равны (т.е., Инициатива «разруливает» ничью). Когда сценарий заканчивается из-за того, что оба игрока Сдаются одновременно [6.3], то игрок удерживающий инициативу выигрывает игру.

*Карточка Инициативы, таким образом, действует в качестве балансирующего механизма, чтобы смягчить полосы дикого везения, которые присущи любой игре с карточками или кубиками. В общем, Инициатива будет переходить туда-сюда между двумя игроками по мере того, как военная фортуна будет исчерпываться, тем не менее это совершенно необязательно – это лишь возможно, хотя маловероятно, что игрок сможет воздержаться от ее использования на протяжении всей игры.*

## 10. Линия Видимости (ЛВ)

### 10.1 Проверки ЛВ

В общем, часть в одном гексагоне должна быть способна «видеть» часть в другом гексагоне, чтобы вести огонь по ней. «Проверка» ЛВ производится путем тугого натягивания нитки между центральной точкой «целящегося» гексагона и центральной точкой гексагона «цели». Если нить касается физического изображения местности Препятствия или Помехи в *промежуточном* гексагоне, то ЛВ заблокирована [10.2] или ограничена [10.3], соответственно. Такая проверка ЛВ может быть осуществлена *каждым игроком в любой момент.*

Любое Препятствие или Помеха, которая находится в – или является частью подобно Ограде или Стене [Т84, Т97] – «целящегося» гексагона или гексагона цели не влияет на ЛВ. Таким образом, *сторона гексагона со Стеной, которая не является одной из шести сторон гексагона целящегося или гексагона цели, блокирует ЛВ между ними, даже если ЛВ прослеживается точно вдоль стороны гексагона со Стеной.* ЛВ всегда обоюдна, если часть «А» может видеть часть «В», то часть «В» также может видеть часть «А».

### 10.1.1 Части и ЛВ

Части – свои или вражеские – в промежуточных гексагонах никоим образом не блокируют и не ограничивают ЛВ.

### 10.2 Препятствия и ЛВ

Любая местность [Т79-Т99] с символом «☉» в колонке ЛВ Таблицы местности называется «Препятствием».

Часть в одном гексагоне не может видеть часть в другом гексагоне, если ЛВ заблокирована Препятствием.

### 10.2.1 Препятствия «Пламя»

Маркер Пламени [Т79] считается заполняющим полностью гексагона, который он занимает. Другими словами, ЛВ прослеживаемая через любую точку гексагона с Пламенем – включая непосредственно вдоль его стороны – блокируется этим маркером.

### 10.3 Помехи и ЛВ

Некоторая местность очень редка или слишком низка, чтобы считаться полным препятствием для ЛВ, и, соответственно, называется «Помехой», так как она ограничивает огонь ведущийся *через* нее в другой гексагон, вместо того, чтобы полностью исключить возможность выстрела.

### 10.3.1 Прицеливание и Помехи

Любая ЛВ Точности [О18.2.2] или Прицеливания [О20.2] прослеживаемая через промежуточную Помеху будет *уменьшать* свой бросок на число равное указанному в колонке ЛВ этой местности Таблицы местности. Если Радио/Вооружение попадает, то любое последующий Бросок воздействие артиллерии/огневой атаки не подвергается влиянию Помехи..

*Помеха уже была учтена посредством понижения шансов попадания в намеченную в первую очередь цель.*

### 10.3.2 Огневые атаки и Помехи

Любые Неартиллерийские Огневые атаки [О20.3] прослеженные через промежуточную Помеху *уменьшают* свою ОМ на число равное указанному в колонке ЛВ этой местности Таблицы местности.

**10.3.2.1 Минимальная ОМ** – Огневая атака, которая уменьшается до ОМ «0» или меньше из-за Помехи не может быть проведена, требуется окончательная ОМ, хотя бы «1» для того, чтобы предпринять Бросок огневой атаки. Акции, которые увеличивают силу Огневой атаки могут быть использованы, чтобы повысить ОМ выстрела до «1» или более.

### 10.3.3 Модификаторы Помех

Помехи *не* суммируются, используется один наибольший модификатор, и этот модификатор не становится больше, если число Помех между целящимся гексагоном и гексагоном цели больше, чем одна.

*Отделение ведет огонь по Команде в трех гексагонах от него. Оба гексагона между ними содержат Кустарник. Сумма ОМ Отделения уменьшается на «-3» за одну Помеху «Кустарник», не на «-6» за обе. Если бы в одном из двух промежуточных гексагонах также находился бы маркер Дыма «4», то ОМ уменьшалась бы **вместо** этого на «-4» за Дым. Если бы в **обоих** промежуточных гексагонах находились бы маркеры Дыма «4», то модификатор по-прежнему был бы «-4».*

### 10.3.4 Помехи «Дым»

Маркер Дыма [Т94] считается заполняющим полностью гексагона, который он занимает. Другими словами, ЛВ прослеживаемая через любую точку гексагона с Пламенем – включая непосредственно вдоль его стороны – ограничивается этим маркером.

*Физическое помещение маркера Дыма/Пламени в гексагон неважно, это «неотъемлемая» местность, и она считается влияющей на весь гексагон – включая все шесть сторон – пока она там остается.*

Более того, Дым ограничивает любую ЛВ прослеживаемую в или из него, не только *через* него, как в случае с напечатанными на карте Помехами.

Продолжая пример из [10.3.3], если бы гексагон Отделения содержал маркер Дыма «5», то его ОМ уменьшалась бы вместо этого на «-5».

## 11. Вооружения

### 11.1 Эффекты

Так же как и в случае частей, Вооружения имеют и ОМ, и Дальность – иногда заключенные в рамочку – и возможно «ущербный» модификатор (**жирным красным**, как в примере приведенном выше) Движения несущей части. Каждый раз, когда часть активизируется [O14.1] любое Вооружение, которое она несет активизируется вместе с ним. Только организованная, неподдавленная [13] часть может вести огонь из своего Вооружения, и может делать это, как отдельно, так и как часть Огневой группы [O20.3.1].

Во время тестирования мы обнаружили, что бывает небезопасно поворачивать Вооружение на 90°, когда владеющая им часть дезорганизована, как напоминание о том, что она не может вести огонь из него.

### 11.2 Ношение

Каждая часть может «нести» одно выданное Вооружение, что отмечается тем, что Вооружение буквально помещается поверх этой части. Любое Вооружение полученное посредством Таблицы поддержки этой страны должно быть выдано части указанной вместе с этим Вооружением.

Вооружения удобно размещаются на фишке части, будучи сдвинутыми немножко вверх и влево, оставляя видимыми все характеристики части.

### 11.3 Удаление и передача

Вооружение может быть передано другой части посредством траты 1 ОД во время Приказа «Движение» [O21.1.1].

Вооружение может быть добровольно уничтожено своим текущим владельцем в любой момент.

Если часть с Вооружением уничтожается или выходит с карты, то Вооружение отправляется вместе с ним.

Вооружение несомое Отделением, которое Развертывается [E52], выдается одной из двух замещающих его Команд.

### 11.4 Сломанные Вооружения

Когда Вооружение ломается, оно переворачивается его «Сломанной» стороной вверх. Сломанное Вооружение, которое ломается снова, уничтожается.

Каждый раз, когда игрок проверяет Случайный гексагон [1.8] – будь то из-за включателя «Снайпер!», либо из-за определенного События – число гексагона сравнивается с числами на каждом сломанном Вооружении в игре. Это происходит до того, как выполняется сам результат События/включателя.

- Если число попадает в диапазон этого Вооружения «Починено», оно переворачивается обратно его целой стороной вверх, доступное для немедленного использования.
- Если число попадает в диапазон этого Вооружения «Уничтожено», оно уничтожается и помещается в ячейку «Вооружения» Дорожки потерь.
- В противном случае Вооружение остается сломанным.

### 11.5 Артиллерия

Некоторые Вооружения – те, что с белой полоской поверх их характеристик, как те, что изображены ниже – называются «Артиллерией». Артиллерия:

- должна сначала добиться попадания путем Прицеливания, прежде чем предпринимать Бросок огневой атаки [O20/2];
- не может быть частью Огневой группы [O20.3.1];
- и не может быть использована во время Реагирующего огня [A33].

### 11.6 Специализированные Вооружения

Огнемет и коктейль Молотова автоматически опускают Укрытие [T78.3] своей цели до «0», без каких бы то ни было возможных модификаторов.

Взрывчатка и коктейль Молотова это одноразовое Вооружение, и из-за этого должно немедленно уничтожаться после того, как за него предпринимают Бросок огневой атаки [O20.3].

Коктейли Молотова будут введены во второй части.

### 12. Радио

Радио это маркеры представляющие артиллерийские батареи, находящиеся за пределами карты. Каждое имеет ОМ в диапазоне между «8» и «13». Если игрок получает Радио, он помещает его в ближайшую к нему Артиллерийскую ячейку (в одном из двух углов карты). Каждый игрок может иметь в игре только одно Радио в один момент. Радио это не Вооружение.

См. O17 и O18 в поисках правил по использованию Радио.

### 13. Подавление

#### 13.1 Помещение

Маркер «Подавленны» может быть помещен на часть посредством Событий «Малодушие» [E51], «Перехват» [E60] или «Подавляющий огонь» [E75], или посредством «ничейного» результата во время Бросков огневой защиты [O20.3.4], Сбора [O22.3] или Бегства [O23.2].

#### 13.2 Эффекты

Часть с маркером «Подавленны» на ней имеет свои ОМ –1, Дальность –1, Движение –1 и мораль –1.

Командование не подвергается влиянию состояния «Подавленны».

Сами по себе Вооружения не могут стать «Подавленны», но Подавленная часть не может вести огонь из Вооружения, которым она обладает.

Значок «О Wpn» в верхнем левом углу маркера «Подавленны» находится там, как напоминание об этом.

#### 13.3 Удаление

Маркер «Подавленны» может быть удален с части только в начале приказа «Восстановление», или если часть уничтожается или выходит с карты. Подавленное отделение, которое осуществляет Развертывание [E52] передает свое состояние «Подавленны» только одной из двух замещающих Команд.

### ПРИКАЗЫ

*“Do, or do not. There is no try.” —Yoda*

### O14. Общие правила

**O14.1 Активизация** – Чтобы предпринять – или «отдать» – Приказ, активный игрок (только) должен открыть карточку из своего набора и объявить о том, что он выполняет Приказ указанный в верхней части. Затем эта карточка помещается в стопку сброшенных этого игрока. Затем он активизирует одну свою часть **или игрока** (в зависимости от того, что свойственно Приказу – например «Восстановление» [O22] или «Бегство» [O23] активизируют игроков, не части), *которые еще не были активизированы в этот Ход*, чтобы выполнить Приказ. Если подобным образом активизирован Командир, он, в свою очередь, может активизировать все, несколько или ни одной из своих частей, *не являющихся Командиром*, в пределах своего Командного радиуса [3.3.1], чтобы выполнить тот же приказ – ни одна из них не может быть активизирована ранее в тот же ход. Все части, которые будут активизированы по Приказу, должны быть обозначены до того, как Приказ будет осуществляться.

**ВАЖНОЕ** – Ни один Приказ не может быть отдан без розыгрыша карточки Судьбы из набора *и* с названием этого Приказа указанным в верхней части.

**O14.2** – Объявленный Приказ должен быть выполнен полностью до того, как будет отдан следующий Приказ или до того, как игрок объявит конец своегохода. Это включает в себя любые Акции, которые требуют того, чтобы этот Приказ действовал.

*Вы не можете активизировать части для Движения, двинуть одну, сыграть Приказ «Бегство» на Вашего противника, чтобы убрать с дороги вражескую часть, затем вернуться и двинуть другую часть.*

**O14.3** – Любое число Акции может быть объявлено любым игроком во время Приказа, пока соблюдены предварительные условия этих Акции. Также во время Приказа случайным образом может произойти любое число Событий.

*Если Вы активизируете Командира и Отделение для Движения, Отделение может сначала двинуться и сыграть одну или более акций «Дымовые гранаты» до того, как Командир начнет двигаться.*

**O14.4** – Как только Приказ отдан, хотя бы одна из активизированных по этому Приказу частей должна физически осуществить его.

*Если отдан приказ «Движение», хотя бы одна активизированная часть должна физически пересечь сторону гексагона, чтобы войти в другой гексагон – Вы не можете отдать приказ «Движение» с единственной целью розыгрыша Акции «Штурмовой огонь», например.*

#### **O15. Пас (Сброс)**

Если игрок выбирает не отдавать Приказов во время своегохода, он может вместо этого сбросить любое число карточек в пределах Лимита сброса его национальности (как это показано на вспомогательном листе игрока).

*Всевозможные Приказ подробно описаны ниже и перечислены в алфавитном порядке для простоты получения справки.*

#### **O16. Наступление**

*“My center is giving way, my right is in retreat; situation excellent. I shall attack.” —Ferdinand Foch*

##### **O16.1 Процедура**

Часть, которая активизирована для Наступления, может войти в один из шести прилегающих к тому, который она в данный момент занимает, гексагонов, где она должна остановиться. Это может быть проделано, даже если гексагон занят врагом. Это наилучший способ вступить в Рукопашную с частями противника.

Од и Стоимость движения за местность игнорируются во время Наступления. Вдобавок, неактивный игрок не может использовать «Реагирующий огонь» [A33] против наступающих частей.

*Вы получаете возможность продвинуться только на один гексагон, за то в процесс неуязвимы для Огневых атак.*

##### **O16.2 Возможности**

Наступающая часть может:

- входить в занятый врагом гексагон;
- входить с вражеского края карты;
- пересекать сторону гексагона с Обрывом [T83], если она не несет Вооружение.

##### **O16.3 Ограничения**

Наступающая часть не может:

- входить в непроходимый гексагон [T79; T98];
- входит или выходит из гексагона Капитального моста [T80.1] через что-либо другое, нежели стороны гексагона с Дорогой/Железной дорогой;
- выходить с левого, правого или своего края карты.

##### **O16.4 Рукопашная**

*“The essence of war is violence. Moderation in war is imbecility.” —John Arbuthnot Fisher*

По завершении любого Приказа, Акции, События или Включения кубиков – хотя, наиболее вероятно, что после Приказа «Наступление» – если в каком-либо гексагоне находятся части *обеих* сторон, то там происходит Рукопашная. Если более чем в одном гексагоне происходит Рукопашная, то активный игрок выбирает порядок, в котором будут определяться их результаты, по одной за раз.

Если в любой момент во время Рукопашной у одной или обеих сторон в этом гексагоне не осталось частей, то Рукопашная заканчивается без каких бы то ни было дополнительных последствий.

##### **O16.4.1 Сила рукопашной**

После того, как *оба* игрока сыграли и определили результаты каких-либо Акции «Засада» [A25], каждый складывает текущую ОМ каждой из своих оставшихся частей – не Вооружения – в гексагоне Рукопашной, затем прибавляет «+1» за каждую из этих частей с ОМ заключенной в рамку, чтобы выяснить свою «ОМ рукопашной».

##### **O16.4.2 Бросок рукопашной**

Неактивный игрок делает бросок кубика и прибавляет его к своей ОМ рукопашной, чтобы выяснить свою «Сумму рукопашной». Затем активный игрок делает бросок кубика и прибавляет его к своей ОМ рукопашной, чтобы выяснить свою Сумму рукопашной.

*Эти броски – хотя якобы и одновременные – разбиты по порядку, чтобы легче было иметь дело с включениями кубиков и возможным использованием Карточки инициативы после каждого броска.*

##### **O16.4.3 Результат Рукопашной**

Сторона с более низкой Суммой рукопашной уничтожает все участвовавшие части. В случае ничьи, обе стороны уничтожаются, если только один игрок не начал Рукопашную в Бункере [F101] или в ДОСе [F104], в каком случае уничтожается только другая сторона.

*Иногда бывает выгодно превысить группирование, когда наступаете в Рукопашную, чтобы иметь лучшие шансы выиграть ее (или чтобы иметь «Страховку от засады»™), даже несмотря на то, что скорее всего Вы потеряете одну или более из этих частей из-за превышения группирования в концехода.*

#### **O17. Отказ в артиллерии**

*“Beagle calling Doghouse, come in Doghouse. Beagle calling Doghouse, come in Doghouse. Doghouse this is Beagle, do you copy? Come in, please!” —Lieutenant Foley*

Когда отдан Приказ «Отказ в артиллерии», этот игрок просто заставляет Радио [12] своего противника сломаться. Если Радио уже было сломано, уничтожьте его вместо этого. Уничтоженное Радио всегда помещается обратно в набор фишек, вместо Дорожки потерь.

Ни одна часть не активизируется по Приказу «Отказ в артиллерии», хотя в игре должно быть вражеское Радио, чтобы этот Приказ был объявлен.

*Также, имейте в виду, что радио не «ломается» само по себе. Уничтоженное или сломанное радио скорее представляет неготовность командира батареи далеко за линией фронта оказать поддержку **Вашему** сражению именно в этот конкретный момент, другие участки фронта (вне карты) могут испытывать более насущную необходимость в поддержке и, таким образом, добиваются выполнения своих заданий по ведению огня в первую очередь.*

#### **O18. Запрос артиллерии**

*«Артиллеристы верят, что мир состоит из двух типов людей: других артиллеристов и целей.» —неизвестный*

Когда отдан Приказ «Запрос артиллерии», этот игрок должен решить предпринять что-то *одно*, либо «Доступ к батарее», либо «Действенный огонь». Доступ к батарее может быть выбран, только если у него в игре есть *сломанное* Радио [12]. Действенный огонь может быть выбран, только если у него в игре есть и целое Радио, и организованный Командир, который еще не был активизирован в этот ход. Если ни то, ни другое условие не существует, то Приказ не может быть отдан.

#### 018.1 Доступ к батарее

Если выбран Доступ к батарее, то активный игрок просто «чинит» свое сломанное Радио, переворачивая его обратно целой стороной вверх, готовое к немедленному использованию.

*Подобно акции «Отказ в артиллерии», ни одна часть не активизируется, когда Вы выбираете этот вариант, активному игроку просто требуется иметь в игре сломанное Радио. Это означает, что если активный игрок может в своем наборе второй «Запрос артиллерии», он может использовать его в качестве своего следующего приказа и выбрать Действенный огонь.*

#### 018.2 Действенный огонь

Если выбран Действенный огонь, то активный игрок активизирует одного из своих *организованных* Командиров (только). Этот Командир действует в качестве «Корректировщика» для предстоящего обстрела. Затем активный игрок выполняет следующие три шага, точно в приведенном порядке:

- 1) Корректировка;
- 2) Точность;
- 3) Воздействие.

Каждый шаг подробно объяснен ниже.

*Запрос артиллерии представляет Командира вызывающего «Действенный огонь», чтобы подвергнуть несколько гексагонов обстрелу. Радист считается занимающимся запросом, наблюдением и корректировкой пристрелочных выстрелов между приказами «Запрос артиллерии».*

##### 018.2.1 Корректировка

Во-первых поместите Корректировочный Выстрел (КВ) в любой гексагон в пределах ЛВ Корректировщика, это укажет гексагон, который будет намеченным центром артиллерийского обстрела. Этот гексагон *может* находиться в непроходимом в других случаях гексагоне (таких как Пламя или Водная преграда).

**018.2.1.1 Дымовые выстрелы** – Большинство Радио способны помещать Дым в выбранные в качестве цели гексагоны *вместо* осуществления Бросков воздействия против них. Эта способность доступна любому Радио со словом «Дым» справа от картинки Радио. Если активный игрок желает поместить Дым, то сейчас он должен вслух объявить об этом решении *до* осуществления попытки определения Точности.

##### 018.2.2 Точность

Как только КВ был помещен, сделайте обычный Бросок прицеливания [020.2.3] используя дальность между Корректировщиком и текущим гексагоном КВ. Этот бросок как обычно модифицируется любыми Помехами на пути [10.3.1].

**018.2.2.1 Попадание** – Если Бросок прицеливания обеспечивает «попадание», то Артиллерия точна, откройте верхнюю карточку Колоды судьбы и игнорируйте все за исключением двух кубиков. Используя компас на карте, каждый кубик задается *направление*, в котором будет отклоняться КВ, КВ двигается на один гексагон в

направлении белого кубика, *затем* он двигается на один гексагон в направлении цветного кубика.

*Да, это может вернуть КВ обратно в тот же гексагон – хороший выстрел!*

**018.2.2.2 Промех** – Если Бросок прицеливания был «промахом», то Артиллерия неточна, откройте верхнюю карточку Колоды судьбы и игнорируйте все за исключением двух кубиков. Используя компас на карте, первый (белый) кубик задает *направление*, в котором КВ будет отклоняться. Второй (цветной) кубик это *дистанция* в гексагонах, на которую КВ отправится в этом направлении.

*Да, это может занести КВ назад прямо на Ваши собственные войска – плохой выстрел!*

**018.2.2.3 За пределы карты** – Любой КВ, который отклоняется за пределы карты, даже если совсем ненамного, удаляется без каких бы то ни было дополнительных эффектов и Приказ заканчивается. И из-за артиллерийского семигексагонного радиуса разрывов (см. ниже), КВ *может* занимать непроходимый в других случаях гексагон (такой как Пламя или Водная преграда).

##### 018.2.3 Воздействие

Гексагон, в который в конечном итоге «приземляется» КВ становится *центральным* гексагоном района воздействия активизированной Радио артиллерией, другими словами, гексагон КВ и *каждый прилегающий гексагон* будет затронут его действием. Активный игрок определяет порядок, в котором эти семь гексагонов атакуются, хотя против каждого из них может быть осуществлен только один такой Бросок воздействия.

*ОМ каждого Радио заключена в шестиугольник, как напоминание о семигексагонном радиусе разрывов.*

**018.2.3.1 Дымовая завеса** – Если во время шага Корректировки активный игрок объявил «Дым» вместо обычного артиллерийского обстрела, он просто помещает семь *случайных* маркеров Дыма на карту, один в гексагон занятый КВ и по одному в каждый прилегающий гексагон. Это заканчивает Приказ, удалите КВ с карты.

**018.2.3.2 Артиллерийский обстрел** – Если это была *не* дымовая завеса, то против каждого гексагона в районе воздействия, в котором находится *хотя бы одна часть или Укрепление*, должен быть осуществлен Бросок воздействия артиллерии.

*Гексагоны внутри радиуса разрывов без частей/Укреплений не могут быть атакованы.*

Бросок воздействия артиллерии следует тем же правилам и ограничениям, Бросок огневой атаки [020.3.3 и 020.3.4], но из-за того, что Радио это *не* Вооружения, включатель «Заель!» не ломает Радио.

**018.2.3.3 Против Укреплений** – Артиллерийская ячейка на Дисплее дорожек указывает число «Уязвимости укрепления» для каждой ОМ Радио. Если Бросок воздействия артиллерии *равен* числу «Уязвимости укрепления» связанного с этой ОМ Радио, то любое Укрепление в гексагоне цели уничтожается *до* того, как любые части в нем осуществляют свои Броски огневой защиты.

*Также заметьте, что большинство Укреплений (Стрелковые ячейки, например) имеют модификатор «+1» к своему Укрытию, когда являются целью артиллерии.*

#### 019. Замешательство в командовании

*“Never interrupt your enemy when he is making a mistake.” — Napoleon Bonaparte*

Эта карточка не может быть сыграна как Приказ. Она действует как «пустышка» в Вашем наборе – *надеюсь, что у Вас на этой карточке есть пристойная Акция.*

#### 020. Огонь



*“No bastard ever won a war by dying for his country. He won it by making the other poor dumb bastard die for his country.” — George S. Patton*

### **О20. Подходящие цели**

Для того, чтобы объявить Приказ «Огонь», хотя бы одна из активизированных частей (или Вооружение) должна иметь вражескую часть в пределах и ЛВ, и Дальности. Вы можете активизировать Командира «А», чтобы вести огонь, который затем активизирует Отделение «В». Это законно, если отделение «В» единственное из них двоих, которое имеет и ЛВ и Дальность до вражеской части. Вы также можете активизировать для ведения огня Команду с Дальностью «2», даже если ближайшая вражеская часть находится на расстоянии три или более гексагонов, **если эта Команда несет Вооружение способное вести огонь по этой вражеской части.**

### **О20.2 Артиллерия и Прицеливание**

Все Артиллерийские вооружения [11.5] должны сначала добиться попадания по гексагону цели, до того как делать Бросок огневой атаки против него. Всем остальным Вооружениям – и всем частям – **не требуется предпринимать Броска прицеливания, они сразу переходят к следующему этапу [О20.3].** В общем, определяется дальность между стреляющей Артиллерией и гексагоном цели, затем производится Бросок прицеливания, чтобы узнать попало ли Вооружение и, если так оно и есть, то затем производится Бросок огневой атаки [О20.3.3], используя ОМ Вооружения.

*И помните, что характеристики на белой полосе никогда не модифицируются числом Командования Командира [3.3.1.3].*

#### **О20.2.1 Дымовые выстрелы**

Некоторые Вооружения способны помещать маркер Дыма в гексагон цели (что указано словом «Дым» справа от картинки Вооружения) вместо осуществления обычного Броска огневой атаки. Артиллерии разрешается выбрать в качестве цели любой гексагон в пределах его Дальности – даже тот, в котором нет вражеских частей – **если** это поместит таким способом Дым. Активный игрок должен объявить об этом решении вслух, когда выбирает гексагон цели, до осуществления Броска прицеливания.

Если помещение дыма объявлено подобным образом, то успешный Бросок прицеливания просто помещает случайный маркер Дыма в гексагон цели вместо использования ОМ Вооружения, чтобы предпринять Бросок огневой атаки против него.

#### **О20.2.2 Дальность прицеливания**

Определите дальность, подсчитав число гексагонов от ведущей огонь части до гексагона цели – **включая** гексагон цели, но **исключая** гексагон ведущей огонь части. *Заметьте, что Минометы также имеют минимальную дальность, на которую они могут вести огонь. Например, русский легкий миномет имеет дальность «...-1», таким образом он не может вести огонь в прилегающий гексагон.*

#### **О20.2.3 Бросок прицеливания**

*“Nothing in life is so exhilarating as to be shot at without result.” —Winston Churchill*

Как только дальность определена, активный игрок должен осуществить бросок кубиков – **но перемножая** два кубика, вместо складывания их вместе, как в других бросках – который **больше** чем дальность, чтобы поразить гексагон цели. Любой другой результат это промах, и эта атака прекращается без какого бы то ни было эффекта. *Таким образом, Бросок прицеливания «1» «6» (результат «6») дает промах на дальности 6 или больше, и обеспечивает попадание на дальности 5 или меньше. Бросок прицеливания*

*«6» «6» это «36» и обеспечивает поражения всего, а бросок «1» «1» это «1» и всегда дает промах.*

**Прицеливание и Помехи** – Броски прицеливания всегда модифицируются любой существенной Помехой на пути [10.3.1].

*Артиллерия, ведущая огонь по цели в 5 гексагонах с одним или более гексагонами Кустарника в промежутке (Помеха «-3»), нуждается в том, чтобы физически выбросить «9» или больше, чтобы попасть, а не «6» и больше.*

### **О20.3 Огневая атака**

*“It is even better to act quickly and err than to hesitate until the time of action is past.” —Karl von Clausewitz*

Каждая фишка, которая активизирована для ведения Огня, может сделать **один** выстрел по любому гексагону и в пределах ее Дальности, и ЛВ, как в одиночку, так и как часть Огневой группы [О20.3.1]. И, если только не выстреливает Дым [О20.2.1], в гексагон цели должна быть хотя бы одна вражеская часть, чтобы выстрел состоялся.

**ВАЖНОЕ** – Части (свои или вражески) в *промежуточном* гексагоне не подвергаются воздействию Огневой атаки, которая проходит через их гексагон.

В общем, ОМ части – модифицированная и Командованием, и любыми Помехами между ведущей огонь частью и целью – добавляется к «Броску огневой атаки», чтобы выяснить «Сумму атаки». Затем каждая часть в гексагоне подвергшемся атаке прибавляет свою Мораль – модифицированную Командованием/Укрытием – к Броску огневой защиты, чтобы выяснить «Сумму защиты». Если Сумма атаки ведущего огонь «побивает» Сумму защиты части, то эта часть дезорганизуется [3.2]. Если Суммы равны, то Двигающаяся цель дезорганизуется, в то время как не Двигающаяся цель становится Подавленной [13]. Любой другой результат не будет иметь никакого эффекта.

*Вот как мы делаем движение немножко более опасным, чем стояние на месте, если по Двигающимся частям Активного игрока стреляют [A33] они дезорганизуются при равном результате вместо того, чтобы просто стать Подавленной.*

#### **О20.3.1 Огневые группы**

Две или более активизированные части/Вооружения (или «фишки») могут стрелять вместе, собираясь в Огневую группу. Каждая фишка в Огневая группа должна иметь и неблокированную ЛВ до гексагона цели, и в быть пределах Дальности от этого гексагона для того, чтобы Бросок огневой атаки был осуществлен. Более того, если части в Огневой группе занимают более одного гексагона, каждый такой гексагон должен прилегать хотя бы к одному другому (таким образом, что они составляют «цепочку» прилегающих частей ведущих огонь).

**О20.3.1.1 Артиллерия** – Вооружения с белой полоской всегда должны вести огонь в одиночку и, таким образом, никогда не могут быть назначены в состав Огневой группы.

*Создание Огневых групп никогда не являются обязательным – фишки, которые могут составить Огневую группу, могут предпочесть вести огонь по отдельности, или составить более мелкие Огневые группы, по решению владельца. Часть и ее Вооружение могут даже вести огонь по отдельности в тот же или в разные гексагоны.*

**О20.3.1.2 ОМ Группы** – Суммарная ОМ Огневой группы это X+Y, где «X» это ОМ одной ведущей огонь фишки, а «Y» число других ведущих огонь фишек [см. случай «С» в примере Огневой атаки на следующей странице].

#### **О20.3.2 Помехи атаки**

Если ЛВ от любой фишки ведущей огонь до гексагона цели затруднена [10.3], то ОМ этого выстрела уменьшается наибольшей такой Помехой. Если это модифицирует сумму

ОМ атаки до нуля или меньше, выстрел не может быть даже предпринят, хотя стреляющая фишка/фишки по-прежнему могут попытаться предпринять другой выстрел с меньшей (или вообще без) Помехой.

*Помните, что Акции, такие как Перекрестный огонь [A30] или Меткие стрелки [A37], могут увеличить силу Огневой атаки до числа больше «0», позволяя, таким образом, случиться затрудненному выстрелу.*

### О20.3.3 Бросок огневой атаки

Как только окончательная ОМ определена, стреляющий игрок осуществляет бросок и прибавляет его к окончательной ОМ, чтобы выяснить «Сумму атаки».

**О20.3.3.1 Включатель «Заело!»** – Если Бросок огневой атаки выдает в результате включатель «Заело!», все Вооружения ведущие огонь ломаются. Это не прекращает атаку, никоим образом не уменьшает ее эффективность (за исключением самого того факта, что Включатели «Заело!» находятся на самых низких бросках...).

### О20.3.4 Бросок огневой защиты

Игроку приходится осуществлять Бросок огневой защиты – по одному за раз в любом порядке по желанию – за каждую из своих частей, которые находились в гексагоне, когда против него был осуществлен Бросок огневой атаки. Все Броски огневой защиты для одной атаки должны быть осуществлены до того, как объявлена следующая атака, даже если тот же самый гексагон снова будет выбран в качестве цели.

*Поскольку дезорганизованный Командир имеет Командование «0», Вы обычно пожелаете бросать Защиту за Командира в последнюю очередь (на тот случай, если он дезорганизуется), чтобы дать возможность другим частям в гексагоне получить повышение Морали за счет его Командования.*

Мораль части выбранной в качестве цели – модифицированная и за Укрытие [T78.3], и за Командование [3.3.1.2] – прибавляется к броску кубиков, чтобы выяснить «Сумму защиты».

Если Сумма защиты меньше чем Сумма атаки, то часть дезорганизуется [2.2]

Если Сумма защиты равна Сумме атаки, то часть становится Подавленной [13], если только она не была в данный момент активизирована для Движения [O21] – в каком случае она дезорганизуется вместо того, чтобы стать Подавленной.

Если Сумма обороны больше чем Сумма атаки, то часть не подвергается никакому воздействию.

## О21. Движение

*“Fuehrer, we are on the march! Victorious Italian troops crossed the Greco-Albanian frontier at dawn today!” —Benito Mussolini*  
Части, которые активизированы для Движения, могут двигаться по карте из гексагона в гексагон, тратя ОД в каждом новом гексагоне, в который они входят. Часть может потратить столько ОД во время Приказа «Движение», сколько составляет ее текущее число Движения, которое может быть модифицировано, помимо всего прочего, Командованием [3.3.1.2] или входом в гексагон Дороги [T93].

### О21.1 Стоимость движения

Для каждой местности перечислена «Стоимость движения». Чтобы войти в прилегающий гексагон во время Приказа «Движение», активизированная часть должна потратить число ОД равное Стоимости движения местности в этом гексагоне. Дополнительные стоимости могут наложены, если часть пересекает определенные стороны гексагонов (Стену, например) или движется на более высокое возвышение.

**ВАЖНОЕ** – Часть не может входить в гексагон, если только у нее нет столько оставшихся ОД, сколько составляет суммарная стоимость входа в этот гексагон.

*Частям без достаточных ОД, чтобы войти хотя бы в один гексагон – возможно из-за того, что они дезорганизованы или несут тяжелое Вооружение – придется подождать Приказа «Наступление» (или «Бегство!»), чтобы получить возможность двигаться.*

**О21.2 Передача Вооружения** – Часть, активизированная для Движения, может передать свое Вооружение своей части сгруппированной с ней за стоимость в «1» ОД. Получающая часть не должна быть активизирована для Движения, но не может уже обладать Вооружением.

### О21.2 Совместное движение

Движение одной части должно быть завершено полностью до того, как другая активизированная часть может начать двигаться. Единственным исключением является случай, когда активизированные части начинают Приказ «Движение» в том же гексагоне и могут двигаться вместе при том условии, что они остаются вместе на всем протяжении этого Приказа «Движение».

*Таким образом, эти части всегда заканчивают свое движение в одном и том же гексагоне, а части с наименьшим модифицированным значением Движения будут определять, как далеко эта группа сможет продвинуться. Если одна из этих частей дезорганизуется по дороге, то обычно она вслед за собой останавливает всю группу.*

### О21.3 Реагирующий огонь и Движение

Неактивный игрок может использовать «Реагирующий огонь» [A33] против двигающихся частей активного игрока каждый раз, когда они входят в новый гексагон.

*См. пример Реагирующего огня на стр. 16.*

### О21.4 Ограничения Движения

Двигающаяся часть никогда не может:

- входить в занятый врагом или непроходимый гексагон [T79; T98];
- пересекать сторону гексагона с Обрывом [T83];
- входит или выходит из гексагона Капитального моста [T80.1] через что-либо другое, нежели стороны гексагона с Дорогой/Железной дорогой;
- выходить с левого, правого или своего края карты.

*Хотя, выход части с вражеского края карты даст Вам победные очки [7.2.1].*

### О21.5 Этикет Движения

Каждый раз, когда активный игрок двигает часть или группу частей в новый гексагон, он должен четко объявить суммированную трату ОД вплоть до этого момента, затем сделать паузу в секунду или две. Это дает неактивному игроку немного времени, в течении которого решить, будет ли он объявлять Реагирующий огонь в этот гексагон (или, если это Обороняющийся, играть Акцию «Мины» [A35.2] или «Проволока» [A35.5]).

Более того, это накладывает на неактивного игрока обязанность внимательно следить за игроком и говорить «стоп!» каждый раз, когда у него может быть Акция для розыгрыша, или Огневая атака в ответ на движение активного игрока.

*Двигающиеся игроки могут пожелать взять себе в привычку спрашивать «Акция?» после входа в каждый гексагон, или может быть, просто, приостанавливаться, чтобы быстро спросить о том же своего противника взглядом.*

### О21.6 Время и Движение

После траты каждого ОД, неактивный игрок может сыграть все Акции, которые он пожелает до того, как активный игрок сможет сыграть свою первую.

*Таким образом, если двигающийся игрок хочет сыграть Акцию «Дымовые гранаты» или «Штурмовой огонь» после входа в новый гексагон, неактивному игроку всегда разрешается сыграть сначала Акцию «Мины» или*

«Проволока», и/или получить возможность предпринять Реагирующий огонь в этот гексагон.

## 022. Восстановление

*“I don't measure a man's success by how high he climbs but how high he bounces when he hits bottom.” —George S. Patton*

### 022.1 Активизация

Когда объявлен Приказ «Восстановление» этот игрок выбирает «активизировать» **самого себя** при условии, что у него в игре есть хотя бы одна дезорганизованная и/или Подавленная часть и он еще не был активизирован для Приказа «Восстановление» или «Бегство» [O23] ранее в этот же Ход.

**ВАЖНОЕ** – Дезорганизованные/Подавленные части сами по себе не активизируются во время Приказа «Восстановление», активизируется только сам игрок.

*Таким образом, не более одного Приказа «Восстановление» может быть сыграно каждый Ход, так как игрок будет уже активизированным. Также, часть, подвергшаяся влиянию Приказа «Восстановление», может быть активизирована следующим Приказом этого игрока, или наоборот.*

### 022.2 Процедура Восстановления

Во-первых, игрок, осуществляющий Приказ «Восстановление», удаляет все маркеры «Подавленные» со своих частей.

Затем он предпринимает Бросок сбора за каждую свою часть, которая была дезорганизована в момент, когда был объявлен этот Приказ.

Если активный игрок имеет более одной дезорганизованной части, он выбирает порядок, в котором эти части будут подвергаться влиянию Приказа.

### 022.3 Бросок сбора

Бросок сбора может иметь на дезорганизованную часть один из трех эффектов:

- если бросок *меньше* чем ее Мораль, Соберите ее [3.2.5];
- если бросок *равен* ее текущей Морали, она становится Подавленной [13] и остается дезорганизованной;
- если бросок *больше* чем ее текущая Мораль, нет никакого эффекта, и часть просто остается дезорганизованной.

*Таким образом, для дезорганизованной части с текущей Моралью «7» – уже принявшей во внимание модификаторы за Командование и/или Укрытие – Бросок сбора «5» заставит ее Собраться, Бросок сбора «7» просто Подавит ее, а Бросок сбора «9» не будет иметь никакого влияния.*

## 023. Бегство

*“They've got us surrounded again, the poor bastards.” —Creighton W. Abrams*

### 023.1 Активизация

Когда объявлен Приказ «Бегство», этот игрок выбирает **игрока**, который будет «активизирован» (самого себя или противника) при условии, что у выбранного игрока в игре есть хотя бы одна дезорганизованная часть [3.2] и это игрок еще не был активизирован для Приказа «Восстановление» или «Бегство» [O23] ранее в этот же Ход.

**ВАЖНОЕ** – Дезорганизованные части сами по себе не активизируются во время Приказа «Бегство», активизируется только сам игрок.

*Таким образом, не более двух Приказов «Бегство» может быть сыграно каждый Ход – по одному направленному на каждого игрока. Также, своя часть, за которую только что предпринимался Бросок бегства, может быть активизирована следующим Приказом этого игрока, или наоборот.*

### 023.2 Бросок бегства

Активный игрок осуществляет бросок за каждую часть принадлежащую выбранному игроку, которая была дезорганизована в момент, когда был объявлен этот Приказ. За части, которые становятся дезорганизованными из-за Событий **во время** Приказа «Бегство» нельзя предпринимать Бросок бегства.

Если выбранный игрок имеет более одной дезорганизованной части, то активный игрок выбирает порядок, в котором эти части будут подвергаться влиянию Приказа.

Бросок бегства может иметь на дезорганизованную часть один из трех эффектов:

- если бросок *меньше* чем ее Мораль, нет никакого эффекта, и часть просто остается там же где она есть;
- если бросок *равен* ее текущей Морали, она становится Подавленной [13], если уже не была таковой;
- если бросок *больше* чем ее текущая Мораль, она должна «Отступить» на число гексагонов равное разнице.

*Таким образом, для дезорганизованной части с текущей Моралью «7» – уже принявшей во внимание модификаторы за Командование и/или Укрытие – Бросок бегства «9» будет означать Отступление на 2 гексагона, Бросок сбора «7» просто Подавит ее, а Бросок сбора «5» не будет иметь никакого эффекта.*

### 023.3 Отступление

*“We were a cocky bunch, sauntering down the country road as we were. Then that first machine gun burst dropped Sergeant Jackson and I became an uncocky bastard, running full-bore in the direction we had just come.” —Private Patrick Eriksen*

Когда Бросок бегства *больше* чем Мораль дезорганизованной части, она должна Отступить на число гексагонов равное разнице. Игрок всегда сам Отступает своими частями, даже если его противник отдавал Приказ «Бегство». Каждый гексагон Отступления должен быть *ближе* к краю карты контролирующего часть игрока, чем тот который он только что покинул, или, если часть уже прилегает к своему краю карты, она должна отступить за край карты (становясь уничтоженной в процессе).

**023.3.1 Местность** – ОД не считаются во время Отступления, таким образом, все Стоимости движения игнорируются.

**023.3.2 Реагирующий огонь** – Реагирующий огонь не разрешается против Отступающих частей.

**023.3.3 Проволока** – Отступление всегда *разрешено* в или из Проволоки без того, чтобы быть обязанными остановиться.

**023.3.4 Минны** – Минны атакуют Отступающие части обычным образом, и когда те входят, и/или когда те покидают гексагон, в котором находится маркер Мин.

**023.3.5 Уничтожение** – Отступающая часть немедленно уничтожается, если она вынуждена Отступить:

- за свой край карты владельца;
- в занятый врагом гексагон (она сдается ему);
- в непроходимый гексагон [T79; T98];
- через сторону гексагона с Обрывом [T83].

## АКЦИИ

*“There are no absolute rules of conduct, either in peace or war. Everything depends on circumstances.” —Leon Trotsky*

### A24. Общие правила

**A24.1** – Акции могут быть объявлены любым игроком в любой момент посредством карточки Судьбы сыгранной из своего набора, покуда соблюдаются указанные условия и предпосылки этой Акции. Многочисленные Акции могут быть проведены в ответ на одну и ту же игровую ситуацию. Все эффекты последовательно сыгранных Акции суммируются.

**A24.2 Время** – Если оба игрока желают предпринять одну или более Аксию (включая Реагирующий огонь) в одно и то же



время, то *неактивный* игрок может предпринять любые или все Акции первым.

**A24.3 Активизация** – За единственным исключением Реагирующего огня [A33], Акции, которые затрагивают части *не* активизируют эти части подобно тому, как это делал бы Приказ. Наоборот, часть которая уже была активизирована по Приказу/Акции «Реагирующий огонь» *может* быть целью любого числа (не являющихся Реагирующим огнем) Акции. *За исключением раздела A33 Реагирующий огонь следующие правила для отдельных Акции [A25-A41] нет нужды читать и запоминать, когда Вы первый раз читаете правила, большинство Акции объяснено на самих карточках. Таким образом, этот раздел может быть без последствий проигнорирован до тех пор, пока не возникнет нужда уточнить что-либо во время настоящей игры. Акции для простоты получения справки перечислены в алфавитном порядке.*

#### A25. Засада

*“Always mystify, mislead and surprise the enemy if possible.” — Thomas J. Jackson*

«Засада» может быть сыграна только *до* того, как будут брошены кубики во время Рукопашной, и разыгрывается (и выполняется) по одной за раз.

**Эффект** – Противник должен выбрать одну из своих частей, которые участвуют в этой Рукопашной, и дезорганизовать ее [3.2].

**ВАЖНОЕ** – Все эффекты Засады определяются *до* того, как будет подсчитана ОМ Рукопашной.

*Заметьте, что оба игрока могут объявлять Акции «Засада». Заметьте, что для обеих сторон возможным является быть полностью уничтоженными посредством Засады до того, как в противном случае предпринимались бы Броски рукопашной.*

#### A26. Штурмовой огонь

*«В бою один на один, победителем является тот, у кого на один патрон в магазине больше» –Эрвин Роммель*

«Штурмовой огонь» может быть сыгран только, если хотя бы одна часть, активизированная в данный момент для Движения (или ее Вооружение), имеет ОМ заключенную в рамку и имеет вражескую часть, по которой можно стрелять, в пределах своей Дальности и ЛВ.

**Эффект** – Каждая Акция Штурмовой огонь позволяют предпринять *одну* Огневую атаку. Для этой атака можно создавать Огневую группу, используя любые или все двигающиеся части и/или их Вооружения, *которые имеют ОМ заключенную в квадрат*. Атака должна придерживаться всех правил и ограничений относящихся с обычной Огневой атаке, как если бы производилась во время Приказа «Огонь» [O20].

*Заметьте, что Вы можете объявить Аксию Штурмовая атака до, во время или после того, как будет выполнено какое-либо физическое движение – стреляющие фишки должны быть лишь активизированы для Движения, чтобы воспользоваться этой Аксией.*

#### A27. Пристрелка

Пристрелка может быть сыграна только Обороняющимся в сценарии – никогда Атакующим или проводящим Разведку игроком – и только непосредственно перед тем как осуществить Бросок огневой атаки, в которой участвует Вооружение с *напечатанной* ОМ хотя бы «5» (до каких-либо модификаций).

**Эффект** – Увеличьте ОМ Огневой атаки на «+2».

#### A28. Замешательство в командовании

*“Tricky business, this war stuff. I shall have to sleep on it. Good night, gentlemen.” —General Jarod Parisot*

Эта карточка не может быть сыграна как Акция.

*Надеюсь, что у Вас на этой карточке есть пристойный Приказ.*

#### A29. Маскировка

Маскировка может быть сыграна только непосредственно до того, как игрок осуществит Бросок защиты.

**Эффект** – Определите Укрытие в гексагоне цели и уменьшите Сумму огневой атаки на это число. Если ведущий огонь игрок использует Огонь очередями [A40], может быть использовано Укрытие любого из выбранных в качестве цели гексагонов.

Все модификаторы за Укрытие – такие как за Дороги [T93] или Миномет атакующий Стрелковые ячейки [F102] – учитываются *до* уменьшения.

*Да, «Маскировка» используется после того, как выбранный целью игрок знает сумму атаки. Может быть ведущий огонь только думает, что он видел вспышки выстрелов среди деревьев...*

#### A30. Перекрестный огонь

Перекрестный огонь может быть сыгран только непосредственно до того, как игрок осуществит Бросок огневой атаки, и только когда ведет огонь по одной или более двигающимся [O21] частям.

**Эффект** – Увеличьте ОМ Огневой атаки на «+2».

#### A31. Подрывные заряды

Подрывные заряды могут быть сыграны, только когда противник сбрасывает одну или более карточек из-за «паса» [O35].

*Вынужденные сбросы карточек из-за События [E57 и E61] не считаются.*

**Эффект** – Уничтожьте одно Укрепление в любом гексагоне, в котором находится своя часть.

#### A32. Окопы

«Окопы» могут быть сыграны только в конце Продвижения игрового времени [6.1.2].

**Эффект** – Поместите маркер Стрелковых ячеек [F102] в гексагон, в котором находится своя часть. Этот гексагон не может быть Водной преградой и не может уже содержать Пламя или Укрепление какого-либо типа.

#### A33. Огонь (Реагирующий огонь)

*“No plan of battle ever survives contact with the enemy.” —Heinz Guderian*

##### A33.1 Предпосылки

Акция «Огонь» может быть сыграна во время Приказа противника «Движение», и только сразу после траты одного или более ОД, когда двигающаяся часть входит в новый гексагон. Этот тип огня называется «Реагирующий огонь».

*Заметьте, что Акции «Огонь» указаны в верхней части любой Карточки судьбы, там же где и Приказ «Огонь». Как напоминание о двойных способностях карточки, слову «Огонь», когда оно появляется в верхней части Карточки судьбы, всегда предшествуют слова «Приказ/Акция».*

##### A33.2 Процедура Реагирующего огня

В общем, когда активный игрок выполняет Приказ «Движение», он должен *вслух считать* накапливающиеся траты ОД своих частей в каждом гексагоне, в который они входят. Каждый раз, когда такая трата происходит, *неактивный* игрок имеет возможность с пафосом воскликнуть «постойте!» и временно остановить движение. Если он поступает подобным образом, он *может* выбрать сделать что-либо одно или оба сразу из следующего:

- сыграть Аксию «Огонь» из своего набора и активизировать одну или более частей для ведения огня в этот гексагон (в точности также, как если бы он активизировал части по Приказу «Огонь» [O14.1 и O20.1]); *и/или*



- предпринять *одну* Огневую атаку против этого гексагона любыми своими частями, которые были активизированы для ведения Реагирующего огня в любой момент во время *того же самого* Приказа «Движение».

После того, как любая такая Огневая атака была проведена – или возможность провести ее была отвергнута («ничего, продолжай двигаться») – активный игрок может продолжить свой Приказ «Движение».

### A33.3 Исключения Реагирующего огня

Части (и их Вооружения), которые активизированы для Реагирующего огня, следуют всем обычным правилам Приказа «Огонь» [O22] с тремя важными исключениями:

- 1) Артиллерийское Вооружение [11.5] не может воспользоваться Реагирующим огнем (хотя часть располагающая им может вести огонь обычным образом).
- 2) Они *не* ограничены тем, чтобы вести огонь только один раз и, таким образом, остаются активизированными и способными к ведению огня по двигающимся целям *на всем протяжении этого Приказа «Движения»* (только).

*Заметьте, что части активизируются для Реагирующего огня, таким образом, они не могут быть активизированы для Реагирующего огня снова в этот же Ход, если активный игрок объявит другой Приказ «Движение».*

- 3) *За каждую трату ОД* активным игроком неактивным игроком может быть осуществлено не более *одной* Огневой атаки.

*Часть, входящая в ручей, тратит 3 ОД, чтобы проделать это, но это только одна трата (хотя и значительная). Таким образом, движение в гексагон – хотя и затратное – всегда является разовой тратой «Х» ОД и может вызвать только одну атаку Реагирующим огнем против него. Если другая часть впоследствии двигается в этот гексагон Ручья в тот же Приказ «Движение», она может быть целью другой атаки Реагирующим огнем – даже той же ведущей Реагирующий огонь частью/частями.*

### A34. Ручные гранаты

*“Mr. Hand Grenade is your friend.” —Lt. Dave Farrow, 82nd Airborne*

«Ручные гранаты» могут быть сыграны непосредственно до того как игрок осуществит Бросок огневой атаки, и только если хотя бы одна фишка ведет огонь в прилегающий гексагон.

*В случае Огневой группы располагающейся в нескольких гексагонах, только одному из этих гексагонов нужно быть прилегающим к гексагону цели.*

**Эффект** – Увеличьте ОМ Огневой атаки на «+2».

### A35. Скрытые (название)

*“War brings about strange, sometimes ridiculous situations.” — Dwight D. Eisenhower*

**ВАЖНОЕ** – Следующие пять «Укрытых» Акции могут быть сыграны только Обороняющимся в сценарии – никогда Атакующим или проводящим Разведку.

#### A35.1 Скрытые окопы

«Скрытые окопы» могут быть сыграны только непосредственно перед тем, как Обороняющийся в сценарии игрок осуществит Бросок защиты. Гексагон затронутый атакой не может быть гексагоном Строения или Воды, не может уже содержать Укрепление какого-либо типа.

**Эффект** – Поместите маркер Стрелковых ячеек [F102] в этот гексагон.

#### A35.2 Скрытые мины

«Скрытые мины» могут быть сыграны только Обороняющимся в сценарии сразу *после* того, как одна или более частей Двигается или Наступает (*не* Отступает) в

гексагон. Этот гексагон не может быть Водной поверхностью, не может уже содержать Укрепление какого-либо типа.

**Эффект** – Поместите маркер Мин [F103] в этот гексагон. Затем обороняющийся предпринимает Минную атаку [F103] против каждой из этих двигающихся/наступающих частей. *Любые части, которые уже находятся в этом гексагоне будут неуязвимы для этой изначальной атаки на минном поле.*

#### A35.3 Скрытый ДОС

«Скрытый ДОС» может быть сыгран только непосредственно перед тем, как Обороняющийся в сценарии игрок осуществит Бросок защиты в атаке направленной против гексагона Цели, и *только*, если ДОС уже не находится в игре. Выбранный в качестве цели гексагон не может быть Водной поверхностью, не может уже содержать Укрепление какого-либо типа.

**Эффект** – Поместите маркер ДОСа [F102] в этот гексагон.

#### A35.4 Скрытая часть

Скрытая часть может быть сыграна только, когда противник сбрасывает одну или более карточек из-за «паса» [O15]. *Вынужденные сбросы карточек из-за События [E57 и E61] не считаются.*

**Эффекты** – Обороняющийся в сценарии предпринимает следующие шаги в указанном порядке:

- 1) Делает бросок по Таблице поддержки его страны;
- 2) Из колонки совпадающей с броском, выбирает одну (*не Радио*) позицию – без стоимости – которая доступна для года этого сценария;
- 3) Помещает выбранную часть (вместе с ее Вооружением, если таковое имеется) в любой гексагон, который находится в его изначальной зоне развертывания, и не содержит частей ни одной из сторон, и имеет Укрытие хотя бы «1».

#### A35.5 Скрытая проволока

«Скрытая проволока» может быть сыграна только Обороняющимся в сценарии сразу *после* того, как одна или более частей Двигается или Наступает (*не* Отступает) в гексагон. Этот гексагон не может быть Водной поверхностью, не может уже содержать Укрепление какого-либо типа.

**Эффект** – Поместите маркер Проволоки [F106] в этот гексагон.

*Заметьте, что это закончит Движение части, так как часть должна потратить все свои очки движение, чтобы выйти из гексагона Проволоки, и была обязана потратить хотя бы одно, чтобы оказаться в нем.*

### A36. Легкие ранения

*«Санитар!»*

«Легкие ранения» могут быть сыграны только в тот самый момент, когда свое *Отделение* – будь то дезорганизованное или организованное – должно дезорганизоваться [3.2].

*«Легкие ранения» могут быть использованы на Отделение, которое дезорганизуется, но не на то, которое бесповоротно уничтожается – как, например, из-за События «Убиты в бою» или в результате Рукопашной.*

**Эффект** – Потеряйте 1 ПО. Затем, *вместо* дезорганизации этого Отделения, поместите его обратно в набор фишек, достав оттуда же Команду – того же качества, что и в БР этого игрока: Новобранцы, Линейные или Элитные – и поместите ее в гексагон, из которого было взято Отделение. Если Отделение было дезорганизовано, когда оно было удалено, то заменяющая его Команда вступает в игру дезорганизованной. Если у Отделения было Вооружение, маркер «Подваленны» или «Ветераны», то Команда сохраняет маркер. Наконец, состоянием активизации новой Команды в этот ход совпадает с состоянием Отделения, которое она заменила.

### A37. Меткая стрельба

*“Untutored courage is useless in the face of educated bullets.” — George S. Patton*

«Меткая стрельба» может быть сыграна только непосредственно до того как игрок осуществит Бросок огневой атаки. Атака должна включать хотя бы одно ведущее огонь Отделение или Команду указанной национальности.

**Эффект** – Увеличьте ОМ Огневой атаки на «+2».

#### **A38. Не давать пощады**

*“Even pirates, before they attack another ship, hoist a black flag.” —General Bela Kiraly*

«Не давать пощады» может быть сыграно только по завершении Рукопашной немецким игроком, если противник играет за Россию, или русским игроком, вне зависимости от национальности противника. Более того, «Не давать пощады» может быть сыграно только, если игрок имеет хотя бы одну пережившую Рукопашную часть.

**Эффект** – Игрок получает 2 ПО.

#### **A39. Дымовые гранаты**

«Дымовые гранаты» могут быть использованы частью с Движением заключенным в рамку, и должны быть сыграны пока эта часть активизирована для Движения.

**Эффект** – Выберите случайным образом один маркер Дыма и поместите его в гексагон этой части или прилегающий гексагон, при том условии, что этот гексагон это не Водная поверхность, и уже не содержит Пламени.

*И помните, что два или более маркера Дыма не группируются вместе, таким образом, после помещения Дыма на Дым, останется только один маркер с наибольшим Укрытием.*

#### **A40. Огонь очередями**

«Огонь очередями» может быть сыгран только непосредственно до того, как игрок осуществит Бросок огневой атаки. Все ведущие огонь фишки должны иметь Дальность заключенную в рамку. Два гексагона выбранных целью должны прилегать друг к другу и в обоих должны находиться вражеские части. Для определения возможных Препятствий и Помех в промежуточных гексагонах ЛВ должна проверяться от *всех* ведущих огонь фишек до *обоих* гексагонов.

*Заметьте, что Огонь очередями не суммируется: на карточке написано «2 гексагона», а не «дополнительный гексагон».*

**Эффект** – Огневая атака будет воздействовать на оба гексагона цели одновременно. Осуществляется только один Бросок огневой атаки, хотя, *все* части в *обоих* гексагонах должны осуществить Бросок огневой защиты основанный на единой Сумме атаки.

*Вы можете представить себе эти два прилегающие гексагона как один большой гексагон (в котором, так уж случилось, находятся две точки ЛВ), возможно, с разным Укрытием, затрагивающим разные защищающиеся части.*

#### **A41 Беглый огонь**

*“You hit somebody with your fist, not with your fingers spread.” —Heinz Guderian*

«Беглый огонь» может быть сыгран только непосредственно до того, как игрок осуществит Бросок огневой атаки, в которой ведет огонь хотя бы один Миномет или Пулемет.

**Эффект** – Увеличьте ОМ Огневой атаки на «+2», но если Бросок огневой атаки даст в результате «дубль», то один ведущий огонь Миномет или Пулемет ломается (по выбору ведущего огонь игрока). Будьте осторожны с этим – недостаток Беглого огня **суммируются** с другим Беглым огнем и/или «Заело!», что может вызвать поломку Вооружения, затем немедленно поломку снова, что уничтожает его бесповоротно.

## **СОБЫТИЯ**

*“Once again, it was a tactical situation which was beyond my capacity to envisage, but which just had to be accepted since it was there—along with all the other unexpected and apparently impossible situations which had confronted us throughout the campaign and which were dealt with or avoided on the spur of the moment.” —Major Robert Crisp, Brazen Chariots*

#### **E42. Общие правила**

События никогда не разыгрываются из набора: они происходят только из-за определенных бросков, вследствие чего обычный игровой процесс немедленно приостанавливается, чтобы, таким образом, этот игрок мог открыть верхнюю карточку своей Колоды судьбы, а затем прочесть вслух и выполнить указанное Событие.

**ВАЖНОЕ** – Игнорируйте любую часть События, которую невозможно выполнить, учитывая данные игровые обстоятельства, в то же время осуществляя те части, которые возможно, если таковые наличествуют. Когда в Событии указано предпринять более одного действия, они предпринимаются в порядке указанном в самом Событии. Включатели кубиков игнорируются во время всех бросков кубиков происходящих *во время* События.

*Следующие правила для отдельных Событий [E43-E77] нет необходимости читать при первом прочтении правил.*

*Большинство событий сами объясняют себя на самих Карточках судьбы, таким образом, этот раздел, может без ущерба игнорироваться, пока не возникнет необходимость в уточнении во время реальной игры. Ниже подробно описаны всевозможные события и для простоты получения справки перечислены в алфавитном порядке.*

#### **E43. Поддержка с воздуха**

*«Аэропланы интересные игрушки, но не имеют никакого военного значения.» — Фердинанд Фош*

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен определить Случайный гексагон [1.8]. Если этот гексагон содержит одну или более частей, он *может* предпочесть дезорганизовать все эти части. Если в гексагоне нет частей, то затронутым оказывается ближайший к нему гексагон, в котором находится одна или более часть (своя или вражеская), игрок *может* дезорганизовать все части в этом гексагоне. В случае равноудаленных занятых гексагонов, игрок вытянувший событие выбирает какой из них будет затронут.

#### **E44. Закаленные в бою**

*“Americans love to fight. All real Americans love the sting of battle.” —George S. Patton*

Когда происходит это событие, получивший его игрок выбирает одну из своих частей без маркера «Ветераны», и помещает этот маркер на нее.

##### **E44.1 Маркер «Ветераны»**

**Эффекты** – Часть с маркером Ветеранов имеет «+1» ОМ, «+1» Дальность, «+1» Движение и «+1» Мораль. Статус Ветеранов не влияет на Командование.

**Удаление** – Маркер Ветеранов остается на части, если только и пока эта часть не уничтожается или не выходит с карты. Ветеранское отделение, которое Развертывается [E52] передает свой статус Ветеранов только *одной* из двух заменяющих его Команд.

#### **E45. Боевые потери**

Когда происходит это событие, получивший его игрок считает общее число вражеских частей на Дорожке потерь, а затем получает это число ПО.

#### **E46. Пламя**

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен определить Случайный гексагон [1.8]. Если этот гексагон не

является Водной поверхностью и уже не содержит Пламя, поместите в него *случайный* маркер Пламени [10.2.1]. Удалите какой бы то ни было маркер Дыма или Укрепления из этого гексагона. Любые части в этом гексагоне должны быть удалены владельцами и помещены в прилегающий гексагон, в котором нет непроходимой местности. В противном случае они уничтожаются.

#### **E47. Мина-ловушка**

*«Не трогайте ничего без необходимости. Остерегайтесь симпатичных девушек в танцевальных залах и парках, они могут быть шпионками, также как и велосипедов, револьверов, деталей униформы, оружия, мертвых лошадей и людей, лежащих на дорогах – они находятся там неслучайно.»* – Советское пехотное наставление *приблизительно середины 1930-х годов*

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен определить Случайный гексагон [1.8]. Если этот гексагон не является Водной поверхностью и уже не содержит Пламя или Укрепление, поместите в него маркер Мин [F103]. *Части, которые уже находятся в этом гексагоне, не будут затронуты Минами, если только и до тех пор, пока не Двигаются/Наступают из него.*

#### **E48. Ветер**

Когда происходит это событие, удалите *все* маркеры Дыма с карты. Затем поместите *случайный* маркер Пламени в каждый гексагон, который и прилегает и располагается «по ветру» к существующему маркеру Пламени. Направление по ветру оговорено в Событии в виде числа между 1 и 6, которое согласуется с компасом на каждой карте. Любые части в этом гексагоне должны быть удалены владельцами и помещены в прилегающий гексагон, в котором нет непроходимой местности. В противном случае они уничтожаются.

#### **E49. Командование и контроль**

*“Courage is fear holding on a minute longer.”* —George S. Patton  
Когда происходит это событие, получивший его игрок считает число Целей [2.3], которое он контролирует в данный момент, и получает столько ПО.

#### **E50. Комиссар**

*«Надо быть очень храбрым человеком, чтобы не стать Героем Советского Союза.»* – Иосиф Сталин

Когда происходит это событие, русский игрок должен выбрать *одну* из своих дезорганизованных частей [3.2] и сделать бросок кубика за нее:

- Если бросок *больше* чем ее Мораль, она уничтожается.
- Если бросок *меньше или равен* ее Морали, она Собирается [3.2.5].

#### **E51. Малодушие**

*“In battle the unusual is met usually, and the abnormal becomes the normal. Soldiers may act like lions and then like scared hares within the passage of a few minutes.”* —S.L.A. Marshall

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен поместить маркер «Подавлены» [13] на каждое свое Отделение, у которого его нет, и которое находится вне пределов Радиуса командования [3.3.1.1] какого-нибудь своего Командира.

#### **E52. Развертывание**

*«Внимание! Мне требуется пять добровольцев.»*

**E52.1** – Когда происходит это событие, активный игрок может выбрать одно свое отделение на карте. Если он делает это, то это Отделение удаляется из своего гексагона, помещается обратно в набор фишек и заменяется двумя Командами того же качества (Новобранцы, Линейные или Элитные), что и в БР этого игрока.

**E52.2** – Эти Команды вступают в игру дезорганизованными, если Отделение было дезорганизовано [3.2]. Если там было

Вооружение, маркер «Подавлены» и/или «Ветераны», только *одна* из двух Команд сохраняет маркер. Наконец, эти Команды рассматриваются как та же самая часть, из которой они были созданы. Таким образом, если Отделение был активизирован по Приказу ранее в этот ход, они также считаются активизированными, и любые незаконченные результаты направленные против Отделение (такие как, стать Подавленными, дезорганизованными или уничтоженными) немедленно в равной степени будут затрагивать *обе* Команды. *Превращение одного Отделения в две Команды делает Вас немного более гибким с точки зрения движения, группирования и занятия Целей – и также может увеличить ОМ, когда они являются частью большой Огневой группы. Отрицательной стороной являются более слабые характеристики, потеря характеристик в рамке и – из-за того, что там где было одно стало два – они становятся более сложными для контроля без своего Командира поблизости.*

#### **E53. Пыль**

*“I couldn't see my hand in front of my face. Lucky for me, the enemy couldn't see my hand in front of my face, either.”* —Private Adamson

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен определить Случайный гексагон [1.8]. Если этот гексагоне не является Водной поверхностью и уже не содержит маркер Пламени, он выбирает случайный маркер Дыма и помещает его туда.

#### **E54. Élan**

*“Either I will find a way, or I will make one.”* —Philip Sidney

Когда происходит это событие, получивший его игрок двигает свой маркер Сдачи в следующую ячейку с более высоким значением на своей стороне Дорожки потерь.

#### **E55. Окопы**

Когда происходит это событие, получивший его игрок помещает маркер Стрелковых ячеек в любой занятый своими, не являющийся Водной поверхностью гексагон, в котором уже не находится Укрепление.

#### **E56. Производство на поле боя**

*“The officers of the Italian Army are not qualified for the job.”* —Count Galeazzo Ciano

Когда происходит это событие, получивший его игрок *может* поместить «Рядового» (тот, который с Моралью «6» и Командованием «2») своей страны, если его уже нет на карте, в гексагон занятый одной из его *дезорганизованных* частей [3.2].

#### **E57. Неопределенности войны**

*“Battle is an orgy of disorder.”* —George S. Patton

Когда происходит это событие, каждый игрок *случайным* образом выбирает одну карточку из набора противника. Эти карточки помещаются в соответствующие стопки сброшенных карточек своих владельцев.

#### **E58. Герой**

*“A true knight is fuller of bravery in the midst, than in the beginning of danger.”* —Philip Sidney

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен поместить свою часть «Герой» [E58.1], если его уже *нет* на карте, в какой-либо свой гексагон. Если он делает это, он может Собрать [3.2.5] *одну* дезорганизованную часть в этом гексагоне.

#### **E58.1 Герои**

Герои это Командиры [3.3] во всех отношениях, с двумя исключениями:

- Герой *никогда* не приносит своему владельцу ПО за выход, не получает ПО и противник за его уничтожение. Вышедший с карты/уничтоженный Герой всегда



помещается обратно в набор фишек, никогда не на Дорожку потерь.

- Герой может быть активизирован более одного раза каждый Ход, позволяя ему, таким образом, предпринимать более одного Приказа каждый Ход.

*Героям нравится мчаться на полной скорости по простреливаемой дороге к гексагону Цели. Они также любят атаковать пулеметные точки, чтобы захватить их в ближнем бою. Игроком хорошо сведущим в Голливудских военных картинах без сомнения обнаружат другие полезные задачи для Героев.*

#### **E59. Просачивание**

*“When I began to use my cricket, the first man I met in the darkness I thought was a German until he cricketed. We threw our arms around each other, and from that moment I knew we had won the war.” —Maxwell D. Taylor*

Когда происходит это Событие, получивший его игрок предпринимает следующие шаги:

- 1) Делает бросок по Таблице поддержки своей страны;
- 2) Из колонки совпадающей с броском, выбирает одну (*не Радио*) позицию – без стоимости – которая доступна для года этого сценария;
- 3) Определяет случайный гексагон [1.8];
- 4) Помещает выбранную часть (вместе с ее Вооружением, если таковое имеется) *в или прилегая* к этому гексагону. Лимиты группирования [8] должны соблюдаться, и часть не может быть помещена в непроходимый гексагон (такой как Пламя или Водная преграда).

*Это Событие может вызвать Рукопашную.*

#### **E60. Перехват**

*“Mussolini is quite humiliated because our troops have not moved a step forward. Even today they have not succeeded in advancing and have halted in front of the first French fortification which put up some resistance.” —Count Galeazzo Ciano*

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен выбрать одну *неподавленную* часть (вражескую или свою, дезорганизованную или организованную), которая занимает гексагон с Укрытием *меньше чем* «1», и поместить маркер «Подавленные» [13] на нее.

#### **E61. Допрос**

*“‘Counter intelligence’ means that you hope you’re smarter than your adversary but won’t know for certain unless one of you ends up dead.”*

Когда происходит это Событие, противник должен показать получившему его игроку все карточки из своего набора.

Получивший его игрок *может* выбрать одну из этих карточек. Если он делает это, то эта карточка помещается в стопку сброшенных карточек противника.

#### **E62. Убиты в бою**

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен выбрать одну *дезорганизованную* часть (вражескую или свою) и уничтожить ее.

#### **E63. Неисправности**

*“Every regiment had already lost 500 men to frostbite ... the machine guns were no longer able to fire.” —Heinz Guderian*

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен определить Случайный гексагон [1.8]. *Исправное* Вооружение (вражеское или свое), которое находится ближе всего к этому гексагону, ломается. В случае равноудаленных Вооружений, игрок вытянувший событие выбирает, которое из них пострадает.

#### **E64. Санитар!**

*“No guts, no glory.”*

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен выбрать одну *дезорганизованную* часть (вражескую или свою) и Собрать ее [3.2.5].

#### **E65. Цель миссии**

*“Don’t fight a battle if you don’t gain anything by winning.” —Erwin Rommel*

Когда происходит это событие, получивший его игрок вытягивает одну (тайную) фишку Цели определенную случайным образом.

*Эта новая фишка Цели не замещает любую существующую фишку Цели – она используется совместно с ними – и может содержаться в тайне от противника, если только у нее есть «тайная» сторона.*

#### **E66. Военнопленные**

*“We shall show mercy, but we shall not ask for it.” —Winston Churchill*

Когда происходит это событие, получивший его игрок должен выбрать одну из своих *дезорганизованных* частей [3.2], которая *прилегает* к вражеской части, если таковые наличествуют, и уничтожить ее.

*Если до этого каким-то образом это и не казалось хорошей идеей, то отныне постарайтесь держать Ваши дезорганизованные части подальше от вражеских частей.*

#### **E67. Разведка**

*“Many intelligence reports in war are contradictory; even more are false, and most are uncertain.” —Karl von Clausewitz*

Когда происходит это событие, противник должен выбрать и открыть одну из своих неоткрытых фишек Цели, если таковые имеются. Открытая фишка становится открытой Целью до конца игры.

*Не забудьте сразу начислить ПО соответствующие Цели/Целям этой фишки на карте их текущему обладателю.*

#### **E68. Подкрепления**

*“If the General insists on my counterattacking immediately then I must insist on receiving some armor and artillery assets sooner than immediately.” —Colonel Melvin Hale*

Когда происходит это Событие, получивший его игрок предпринимает следующие шаги:

- 1) Делает бросок по Таблице поддержки своей страны;
- 2) Из колонки совпадающей с броском, выбирает одну позицию – без стоимости – которая доступна для года этого сценария;
- 3) Если выбрано *Радио*, он помещает его в свою (пустую) Артиллерийскую ячейку. Если выбрана *часть*, он помещает ее (вместе с ее Вооружением, если таковое имеется) в любой гексагон вдоль своего края карты. Лимиты группирования [8] должны соблюдаться, и часть не может быть помещена в непроходимый гексагон (такой как Пламя или Водная преграда).

*Это Событие может вызвать Рукопашную.*

#### **E69. Обломки**

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен определить Случайный гексагон [1.8]. Если этот гексаgone не является Водной поверхностью и не содержит уже Пламени или Укрепления какого-либо вида, поместите в него маркер Проволоки [F106].

#### **E70. Саперы**

Когда происходит это Событие, получивший его игрок *может* удалить с карты либо один маркер Мин, либо один маркер Проволоки.

#### **E71. Запчасти**

Когда происходит это Событие, получивший его игрок *может* выбрать одно уничтоженное Вооружение (вражеское или свое) на Дорожке потерь и вернуть его в игру под контроль одной из своих частей, у которой нет Вооружения.



**E72. Психологический шок**

Когда происходит это Событие, получивший его игрок определяет Случайный гексагон [1.8]. Часть (вражеская или своя), которая находится ближе всего к этому гексагону, дезорганизуется [3.2]. В случае равноудаленных самых близких частей, игрок вытянувший Событие выбирает, которая из них пострадает.

**E73. Воронки**

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен определить Случайный гексагон [1.8]. Если этот гексагон не является Водной поверхностью и не содержит уже Пламя или Укрепление какого-либо вида, поместите в него маркер Стрелковых ячеек [F102].

**E74. Стратегическая цель**

Когда происходит это Событие, случайным образом вытягивается одна фишка Цели и помещается лицом вверх («в открытую») в центральный сектор Поля целей, чтобы оба игрока видели ее.

*Эта новая фишка Цели не замечает любую существующую фишку Цели – она используется совместно с ними. И если эта новая фишка упоминает одну или более Цели на карте, не забудьте сразу начислить эти ПО их текущему владельцу.*

**E75. Подавляющий огонь**

Когда происходит это событие, получивший его игрок помещает маркер «Подавленные» [13] на одну вражескую часть, у которой его нет, и которая находится и в пределах Дальности и ЛВ от одного из его действующих пулеметов – это означает, что ни сам пулемет не может быть сломан, ни часть владеющая им не может быть дезорганизована или Подавлена.

**E76. Ходячие раненые**

*“With amazement and disappointment, we discovered in late October and early November that the beaten Russians seemed quite unaware that as a military force they had almost ceased to exist.” —General Blumentritt*

Когда происходит это Событие, получивший его игрок должен предпринять следующие шаги:

- 1) Выбирает одну уничтоженную часть (вражескую или свою) на Дорожке потерь;
- 2) Определяет случайный гексагон;
- 3) Помещает выбранную часть *в или прилегая* к этому гексагону. Лимиты группирования [8] должны соблюдаться, и часть не может быть помещена в непроходимый гексагон (такой как Пламя или Водная преграда).

*Это Событие может вызвать Рукопашную.*

**E77. Белый фосфор**

Когда происходит это Событие, получивший его игрок может вытянуть случайный маркер Дыма, затем поместить его в гексагон прилегающий к одному из его организованных Отделений (только). Выбранный гексагон не может быть Водной поверхностью или содержать Пламя. Если он делает это, то каждый игрок, который контролирует часть в этом гексагоне, должен выбрать одну такую свою часть и дезорганизовать ее [3.2].

**МЕСТНОСТЬ**

*“The roads that were nice and red and thick on the map turned out to be tracks.” —Gerd von Rundstedt*

**T78. Общие правила**

*Когда Вы первый раз читаете эти правила, Вам на самом деле нужно прочесть только следующие четыре раздела, описывающие Типы, Движение, Укрытие и ЛВ. Со многими правилами касающимися Холма, также как и с теми, которые относятся к отдельным типам местности [T79-T99], можно*

*будет сверяться по мере надобности, в зависимости от того, какая карта используется в определенном сценарии.*

**T78.1 Типы и детали**

Каждый гексагон на каждой карте в игре «Боевой командир» различается по «типу местности», которая в нем находится. Тип местности гексагона это тот, который является доминирующим в нем, будь то Лес, Строение или Кустарник, например. Некоторые стороны гексагона также содержат местность, которая может влиять на огонь или движение, такую как Обрыв, Изгородь, Стена или Живая изгородь, например. Дороги, Железные дороги и Тропы также могут занимать гексагон, модифицируя обычно движение части внутри него. Маркеры Дыма или Пламени также до определенной степени функционируют как местность. «Типы» местности отражены на Таблице местности с зеленым фоном. «Детали» местности отражены с коричневым фоном и обычно только модифицируют тип местности, с которой они делят гексагон.

В Таблице местности перечислены всевозможные типы местности в иерархическом порядке – это означает, что если гексагон содержит два различных типа местности, то тот, который указан ближе к верхней части таблицы превалирует. Так, например, Капитальный мост через Ручей это во всех отношениях «гексагон Капитального моста», а не «гексагон Ручья» (и, таким образом, также и не Водный гексагон). Это также означает то, что гексагон является «гексагоном Открытой местности», **только** если не содержит никаких типов (тех, что с текстом на зеленом фоне) местности перечисленных выше него – он **может** содержать **детали** (те, что с текстом на коричневом фоне) местности приведенные ниже него и по-прежнему быть «гексагоном Открытой местности», хотя и с некоторыми модификациями.

**T78.2 Стоимость движения**

Для каждой местности указана «Стоимость движения», которая является числом ОД, которое часть должна потратить, чтобы Двинуться [O21] в этот гексагон или пересечь эту сторону гексагона.

**T78.3 Укрытие**

Для каждой местности в виде целого числа, которое может быть отрицательным, указано «Укрытие». Всегда и во всех отношениях Укрытие непосредственно модифицирует Мораль каждой части в том же гексагоне. Хотя, Укрытие никогда не бывает суммарным, и, таким образом, игрок, чтобы применять его должен выбрать только один, если представлено более одного, случай Укрытия.

*Отделение «А» стреляет по Команде «В» с напечатанной Моралью «7» в гексагоне Кустарника. Текущая Мораль Команды на самом деле «8» из-за Укрытия «1», предоставляемого Кустарником. Если бы эта Команда была сгруппирована с маркером Стрелковых ячеек, то владелец мог бы предпочесть игнорировать Укрытие Кустарника и вместо него добавить Укрытие Стрелковых ячеек «3», что дало бы ему Мораль «10».*

**T78.4 ЛВ**

Для каждой местности указано, является ли она Препятствием, Помехой или Чистой.

- Препятствия блокируют ЛВ на том же уровне. Препятствия обычно создают один Гексагон мертвой зоны [T88.4.1] для находящегося на более высоком уровне наблюдателя.
- Помехи уменьшают ОМ огневых атак на том же уровне прослеживаемые через них.
- Чистая местность не влияет на ЛВ.

См. правила ЛВ [10], где приведены подробности.

Всевозможные типы местности подробно описаны ниже и перечислены в алфавитном порядке для простоты получения справки. Следующая информация также отображена графически в Таблице местности расположенной на одной из сторон вспомогательного листа игрока.

**T79. Пламя**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** Непроходимо

**УКРЫТИЕ:** Непроходимо

**ЛВ:** Препятствие (на всех уровнях)

**T80. Мост**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** (см. ниже)

**УКРЫТИЕ:** «2», но заметьте, что Дорога [T93] обычно уронит до окончательного Укрытия «1».

**ЛВ:** Помеха «1»

**T80.1 Капитальный мост**

Капитальный мост различается как тот, который простирается целиком на один или более гексагонов с *небольшой* частью простирающейся через самые крайние стороны гексагонов (не Моста) в противоположные гексагоны.

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** Непроходимо, или «1», если непосредственно по начертанию Дороги/Железной дороги.

Также части могут *покидать* гексагон Капитального моста только через один из его двух сторон гексагона с Дорогой/Железной дорогой.

**T80.2 Второстепенный мост**

Второстепенный мост различается как тот, который лежит полностью в границах одного гексагона.

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «1», если проходить через сторону гексагона с Дорогой/Железной дорогой, в противном же случае используйте стоимость другой местности в этом гексагоне.

**T81. Кустарник**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «2»

**УКРЫТИЕ:** «1»

**ЛВ:** Помеха «3»

**T82. Стреленне**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «2»

**УКРЫТИЕ:** «3»

**ЛВ:** Препятствие, создает один Гексагон мертвой зоны [T88.4.1]

**T83. Обрыв**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** Непроходимо

**ПРЕОДОЛЕНИЕ:** Часть без Вооружения может Наступать [O16] через сторону гексагона с Обрывом.

**УКРЫТИЕ:** «0»

**ЛВ:** Чистая

**T84. Изгородь**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «+1» при пересечении

**УКРЫТИЕ:** «0»

**ЛВ:** Помеха «1», или Чистая, если Изгородь это одна из шести сторон гексагона наблюдающего или гексагона цели.

**T85. Поле**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «1»

**УКРЫТИЕ:** «0»

**ЛВ:** Помеха «1»

**T86. Канавы**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «2»

**УКРЫТИЕ:** «1», хотя часть в Канаве не может быть видна, кроме как из соседнего гексагона или гексагона более высокого уровня [T88], и наоборот.

**ЛВ:** Чистая

**T87. Живая изгородь**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «+1» при пересечении

**УКРЫТИЕ:** «0», или «1», если Огневая атака пересекает Живую изгородь, когда она входит в гексагон цели (не применяется при защите от Минометов или Артиллерии).

**ЛВ:** Препятствие, или Чистая, если Живая изгородь это одна из шести сторон гексагона наблюдающего или гексагона цели.

**T88. Холмы**

*Из-за сравнительной сложности Холмов, новички могут пожелать сыграть первые свои несколько сценариев на тех картах, на которых нет Холмов.*

Про стандартный гексагон Открытой местности темно-желтого цвета в игре «Боевой командир» говорится, как о гексагоне на «нулевом» или «наземном уровне». Холмы же можно представить как находящиеся на 1 (бежевый), 2 (светло-коричневый), 3 (коричневый) или 4 (темно-коричневый) уровнях. Следовательно, часть на Холме находится выше любой местности, которая занимает гексагон «нулевого» уровня или гексагон Холма более низкого уровня. Гексагон Холма функционирует в точности также, как и любой другой гексагон «нулевого» уровня за исключением приведенных ниже модификаций.

**T88.1 Движение вверх по холму**

Двигающаяся часть должна потратить «+1» ОД, чтобы войти в гексагон на *более высоком* возвышении чем тот, который она покидает.

*Часть,двигающаяся из гексагона Холма 1 уровня, в котором есть Лес, в гексагон Холма 2 уровня, в котором есть Лес, должна потратить 3 ОД (2 за Лес плюс 1 за смену возвышения). Обратное движение вниз с холма будет стоить всего 2 ОД.*

**T88.2 Преимущества высоты**

Огневая атака получает «-1» ОМ, если атакуют гексагон цели на более высоком возвышении, чем *какая-либо* ведущая огонь фишка. И наоборот, Огневая атака получает «+1» ОМ, если гексагон цели находится на более низком возвышении, чем *какая-либо* ведущая огонь фишка.

**T88.3 Холмы и ЛВ****T88.3.1**

Гексагон, в котором отображено более одного уровня называется гексагоном «Гребня». Уровень, на котором располагается центральная точка гексагона Гребня, это настоящий уровень. В каждом гексагоне Гребня физический край более высокого Холма называется «Грядой».

**T88.3.2 Вертикальная ЛВ**

Часть может проследивать ЛВ только в изначальный гексагон Гребня каждого возвышения выше нее. Подобным же образом, часть на Холме может проследивать ЛВ в гексагон на более низком возвышении, только если эта ЛВ никогда не проходит через Гряды той же или большей высоты в *промежуточном* гексагоне.

**T88.3 Холмы как «Препятствия»**

Сам по себе Холм блокирует ЛВ прослеживаемую между любыми двумя гексагонами на *более низком* возвышении. *Часть на Холме 2 уровня могут видеть за промежуточный Холм 2 уровня только другой Холм 2, 3 или 4 высоты. Если этот промежуточный Холм был бы вместо этого 3 уровня, то гексагон цели должен был бы быть на 4 уровне, чтобы быть видимым (и даже тогда он должен быть на Гребне 4 уровня).*

**T88.4 Холмы и Препятствия**

ЛВ в или из гексагона Холма блокируется, только если она бесспорно соприкасается с какой-либо частью физического изображения Препятствия на *той же или более высоком* возвышении, что и этот гексагон Холма. Другими словами, ЛВ в или из гексагона Холма не блокируется Препятствиями,

которые располагаются на *более низком* возвышении (исключение: см. Гексагоны мертвой зоны, ниже).  
Часть на Холме 1 уровня может видеть за (через) промежуточное здание на 0 уровне другую часть на отстоящем Холме 1 уровня. Хотя, если бы строение также находилось на Холме, то эта ЛВ была бы заблокирована. Хотя, маркер Пламени всегда блокирует ЛВ через его гексагон, вне зависимости от возвышения наблюдателя или цели.

#### **T88.4.1 Гексагоны мертвой зоны**

Часть на Холме может видеть в гексагон Леса или Строения более низкого уровня как обычно, но не может видеть в следующий гексагон за этим, если этот следующий гексагон также находится на уровне или более ниже чем возвышение гексагона Леса/Строения. Другими словами, Леса и Строения более низкого уровня создают за собой наблюдателю на более высоком возвышении мертвую зону в один гексагон – все гексагоны позади этой мертвой зоны видны с Холма (исключая новые Леса/Строения по пути).  
Часть на Холме 1 уровня может видеть за строение 0 уровня, за исключением гексагона 0 уровня непосредственно за строением. И наоборот, часть на Холме 1 уровня может видеть часть на 2 уровне или выше за промежуточным строением 1 уровня, **если только** это строение не находится в **первом** промежуточном гексагоне вдоль ЛВ.

#### **T88.5 Холмы и Помехи**

Любая местность Помехи на карте, которая находится на более низком уровне не мешает ЛВ в или из гексагона Холма. Помеха на Холме мешает ЛВ между двумя другими гексагонами Холма на том же уровне, что и Помеха. Хотя, маркер Дыма всегда мешает ЛВ через его гексагон, вне зависимости от возвышения наблюдателя или цели.  
Помеха, которую создает маркер Дыма считается достаточно высокой, чтобы влиять на любые возможные ЛВ, которые могут быть представлены в этой игре. Заметьте, что все приведенные выше правила касающиеся Холмов, основываются на той предпосылке, что в игре «Боевой командир» каждое возвышение **выше** чем Препятствие на карте, а каждое Препятствие на карте **выше** чем Помеха на карте.

#### **T89. Болото**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «3»

**УКРЫТИЕ:** «0»

**ЛВ:** Помеха «1»

**ВОДНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ:** Никакое Вооружение не может вести огонь из гексагона Болота. Никакое Пламя, Дым или Укрепление не может занимать гексагона Болота.

#### **T90. Открытая местность**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «1»

**УКРЫТИЕ:** «0»

**ЛВ:** Чистая

#### **T91. Сад**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «1»

**УКРЫТИЕ:** «1»

**ЛВ:** Помеха «2»

#### **T92. Железная дорога**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «1», если передвижение происходит вдоль изображения Железной дороги (таким образом, что двигающаяся часть пересекает сторону гексагона с Железной дорогой, когда входит в гексагон), в противном же случае зависит от другой местности в гексагоне.

**УКРЫТИЕ:** Зависит от другой местности в гексагоне.

**ЛВ:** Помеха «1», или Чистая, если ЛВ проходит непосредственно вдоль изображения Железной дороги.

#### **T92. Дорога**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «1», если передвижение происходит вдоль изображения Дороги (таким образом, что двигающаяся часть пересекает сторону гексагона с Дорогой, когда входит в гексагон), в противном же случае зависит от другой местности в гексагоне.

Часть получает «+1» к своему числу Движения как только она в какой-либо момент во время Приказа «Движение» входит в гексагон, в котором находится Дорога. Этот бонус прекращает действовать по завершении Приказа «Движение».

*Части не надо входит в гексагон Дороги через сторону гексагона с дорогой, чтобы получить этот бонус – здесь мы можем считать, что пересечение дороги также быстро и легко осуществимо.*

**УКРЫТИЕ:** Реальное Укрытие внутри любого гексагона, в котором находится Дорога, *уменьшается* на 1.

*Таким образом, гексагон Строения с идущей через него Дорогой имеет Укрытие «2» («3» за Строение, модифицированное «-1» за Дорогу).*

*Немецкая часть с напечатанной Моралью «7» в гексагоне Открытой местности, в котором находится Дорога, будет находиться в Укрытии «-1» и, таким образом, во всех отношениях имеет Мораль «6». Если бы Стрелковые ячейки [F102] были помещены в этот гексагон, то на имела бы Мораль «9» («7», «+3» за Стрелковые ячейки, «-1» за Дорогу).*

**ЛВ:** Чистая, если ЛВ проходит непосредственно вдоль изображения Железной дороги, в противном случае зависит от другой местности в гексагоне.

#### **T94. Дым**

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Перед началом игры, все маркеры Дыма/Пламени должны быть помещены в непрозрачную емкость, таким образом, чтобы они могли быть вытянуты случайным образом, когда это потребуется во время игры.

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** Зависит от другой местности в гексагоне.

**УКРЫТИЕ:** Зависит от другой местности в гексагоне.

**ЛВ:** Помеха «1», «2», «3», «4», «5», «6», «7», «8», «9» или «10» в или из, или через [10.3.4] гексагон.

*Реальное значение Укрытия Дыма напечатано на отдельных маркерах.*

#### **T95. Ручей**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «3»

**УКРЫТИЕ:** «-1»

**ЛВ:** Чистая

**ВОДНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ:** Никакое Вооружение не может вести огонь из гексагона Болота. Никакое Пламя, Дым или Укрепление не может занимать гексагона Ручья.

#### **T96. Тропа**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «1», если передвижение происходит вдоль изображения Тропы (таким образом, что двигающаяся часть пересекает сторону гексагона с Дорогой, когда входит в гексагон), в противном же случае зависит от другой местности в гексагоне.

**УКРЫТИЕ:** Зависит от другой местности в гексагоне.

**ЛВ:** Зависит от другой местности в гексагоне.

#### **T97. Стена**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «+1» при пересечении.

**УКРЫТИЕ:** «0» или «2», если Огневая атака пересекает Стену, когда входит в гексагон цели (не применяется, когда огонь ведут Минометы или Артиллерия).

**ЛВ:** Препграда, или Чистая, если Стена является одним из шести сторон гексагона наблюдателя или цели.

#### **T98. Водная преграда**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** Непроходимо

**УКРЫТИЕ:** Непроходимо

**ЛВ:** Чистая

**НЕПРОХОДНАЯ ВОДНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ:** Никакая часть, маркер Пламени, Дыма или Укрепления какого-либо вида никогда не могут занимать гексагон Водной поверхности.

**T99. Леса**

**СТОИМОСТЬ ДВИЖЕНИЯ:** «2»

**УКРЫТИЕ:** «2»

**ЛВ: Препятствие,** создает один Гексагон мертвой зоны [T88.4.1]

**ДЕТОНАЦИЯ В ВОЗДУХЕ:** Сумма Огневой атаки любого Миномета или Артиллерии против гексагона Леса всегда увеличивается на 2.

*Таким образом, Миномет с ОМ «6», который ведет огонь по гексагону Леса и делает Бросок огневой атаки «7», будет иметь Сумму атаки «15», вместо «13.*

*Снаряды выпущенные по высокой траектории – такие, как снаряд минометов или удаленных артиллерийских батарей – имели тенденцию разрываться в верхушках деревьев. Когда это происходило, войска находящиеся под ними становились объектами поражения обломками и ветвями деревьев, наряду с воздействием самого взрыва, который не глушился контактом с землей.*

**УКРЕПЛЕНИЯ**

*«Тот, кто защищает все, не защищает ничего.» – Фридрих II*

**F100. Общие правила**

*Следующие разделы [F101-F106] нет нужды читать и запоминать, когда Вы в первый раз читаете эти правила. Они могут без ущерба игнорироваться до тех пор, пока Укрепление на самом деле не войдет в игру – игроки могут просто заглянуть в правила, касающиеся конкретного маркера.*

**F100.1 Приобретение** – В этой игре существует шесть «Укреплений»: Стрелковые ячейки, Траншеи, Мины, Проволока, Бункеры и ДОС. Обычно укрепление привносится в игру в начале сценария, хотя, они также могут вступить в игру из-за всевозможных Акции и Событий.

**F100.2 Удаление** – Обычно укрепления могут быть уничтожены во время розыгрыша всевозможных Событий, Акции «Подрывные заряды» [A31] или Бросок воздействия артиллерии [O18.2.3.3].

**F100.3 Группирование** – Не более одного маркера Укрепления какого-либо типа может занимать один гексагон. Первое Укрепление помещенное в гексагон превалирует. Никакое Укрепление никогда не может занимать гексагон Воды (т.е., Болота, Ручья или Водной преграды без Моста). Всевозможные Укрепления подробно описаны ниже и перечислены в алфавитном порядке для простоты получения справки. Для легкости же получения справки сжатую версию следующей информации также можно обнаружить на Дисплее дорожек.

**F101. Бункер**

Бункер дает гексагону, который он занимает альтернативное Укрытие «6» (вместо этого «7» против Минометов и Артиллерии). Как обычно это не суммируется с другим Укрытием в гексагоне. Во время Рукопашной стороны, которая была последним обладателем гексагона Бункера, выигрывает, если суммы Рукопашной равны.

**F102. Стрелковые ячейки**

Маркер Стрелковых ячеек дает гексагону, который он занимает альтернативное Укрытие «3» (вместо этого «4» против Минометов и Артиллерии). Как обычно это не суммируется с другим Укрытием в гексагоне.

**F103. Мины**

**F103.1 Общие правила**

Маркер Мин занимающий гексагон будет атаковать любую часть (вражескую или свою), которая Двигается, Наступает или Отступает в или из этого гексагона. Частидвигающиеся вместе атакуются единым броском, в противном случае отдельные Минные атаки должны быть проведены против каждой части, которая входит или собирается покинуть гексагон, в котором находятся Мины. Части, которые уже находятся в гексагоне Мин на момент, когда другая часть Двигается/Наступает/Отступает в или из него, неуязвима для Минной атаки.

**F103.2 Минная атака**

Сила Минной атаки по умолчанию имеет ОМ «6», если только Обороняющийся в сценарии не получил (или приобрел) Минное поле с характеристиками ОМ «7» или «8». Для Минной атаки автоматически устанавливается Укрытие «0», и не может быть модифицировано никоим образом. Бросок минной атаки следует тем же общим правилам, что и Бросок огневой атаки [O29.3.3 и O20.3.4] за исключением того, что только двигающимся/наступающим/отступающим частям в гексагоне необходимо делать Бросок огневой защиты. Игрок контролирующей такие части осуществляет Бросок защиты, в то время как его противник предпринимает Бросок атаки

**ВАЖНОЕ** – Часть, которая становится дезорганизованной [3.2], пока покидает Заминированный гексагон по-прежнему помещается в гексагон, в который она входила. Она делает это, но вероятно получает потери, с которыми предстоит справиться.

**F104. ДОС**

ДОС дает гексагону, который он занимает альтернативное Укрытие «5» (вместо этого «6» против Минометов и Артиллерии). Как обычно это не суммируется с другим Укрытием в гексагоне. Во время Рукопашной стороны, которая была последним обладателем гексагона ДОСа, выигрывает, если суммы Рукопашной равны.

**F105. Траншеи**

**F105.1 Общие правила**

Маркер траншей дает гексагону, который он занимает альтернативное Укрытие «4» (вместо этого «5» против Минометов и Артиллерии). Как обычно это не суммируется с другим Укрытием в гексагоне.

**F105.2 Траншеи и движение**

Часть Двигающаяся из одного гексагона, в котором находятся Траншеи, в прилегающий гексагон, в котором находятся Траншеи, Бункер или ДОС (или наоборот), тратит только 1 ОД, чтобы сделать это, вне зависимости от местности в этих двух гексагонах (ИСКЛЮЧЕНИЕ: стороны гексагонов с Обрывом [T83], которые не могут быть пересечены во время Приказа «Движение»). Это действует, даже если часть двигается вверх по холму или пересекает сторону гексагона, которая обычно увеличивала бы стоимость движения. Более того, эта часть не может быть целью Реагирующего огня [A33] в гексагоне, в который она двигается.

**F106. Проволока**

**F106.1 Общие правила**

Маркер проволоки, который находится в гексагоне вместе с одной или более частями, влияет на эти части, уменьшая их числа ОМ, Дальности и Морали на «-1» каждую. Командование не страдает от Проволоки.

**F106.2 Проволока и движение**

Двигающаяся часть теряет все свои оставшиеся ОД немедленно после входа или выхода из гексагона, в котором находится Проволока.

*Таким образом, если часть начинает Движение в гексагоне Проволоки, она должна прекратить двигаться в первом*



гексагоне, в который она вошла – даже если в этом гексагоне находится Дорога или Командир. Если же она движется в гексагон Проволоки, то ее движение также автоматически останавливается там.

Части могут Наступить или Отступить в или из гексагона Проволоки обычным образом, так как ОД не используются во время этих видов деятельности.

### **F106.3 Проволока и Огневые атаки**

Части в гексагоне, в котором находится Проволока, не могут составлять Огневую группу [O20.3.1] с фишками за пределами этого гексагона.

Ни из одного Вооружения нельзя вести огонь из гексагона Проволоки.

### **АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ**

Разработка – Чед Йенсен

Доводка – Чед и Кей Йенсен

Доводка серии – Джон А. Фоли

Арт-директор – Роджер МакГован

Иллюстрация на коробке и дизайн упаковки – Роджер МакГован

Карточки – Марк Симонич и Чед Йенсен

Фишки – Ли Бримикомб-Вуд и Чед Йенсен

Карты – Лиланд Майрик и Чед Йенсен

Правила и вспомогательные материалы – Чед Йенсен

Корректура – Рик Янг, Трой Николз, Дэвид Фристром, Джефф

Пол, Джерри Трезман, Ричард Вэгонер, Джейк Торнтон, Крис

Адамсон и Джо Келлер

Тестирование – Марк Бейяк, Алекс Остроумов, Крис

Адамсон, Сэмюэль Фаринато, Дасти Дивайн, Джо Уайт, Джон

Зрайм, Трой Николз, Джордан Николз, Дерек Николз, Стив

«Сол» Солкович и Мартин Скотт

Координатор производства – Тони Кёртис

Продюсеры – Джин Биллингсли, Тони Кёртис, Энди Льюис,

Роджер МакГован и Мартин Скотт