

МВТ



БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

Перевод: Д. Суших

Содержание

Введение	3	4.2 Фаза приказов Базовой игры.....	13
Масштаб	3	4.2.1 Этап «Размещение приказов».....	13
1.0 Компоненты	3	4.3 Фаза Инициативы в Базовой игре.....	14
1.1 Книги правил.....	3	4.3.1 Определение Инициативы.....	14
1.2 Геоморфные игровые поля.....	3	4.3.2 Как работает Инициатива.....	14
1.3 Карты игровой информации.....	4	4.4 Фаза Боя в Базовой игре.....	14
1.4 Карты «Расшифровка данных».....	4	4.4.1 Этап «Огонь прямой наводкой».....	14
1.5 Карты данных.....	4	4.4.2 Реагирующий огонь.....	15
1.6 Игровые фишки.....	4	4.4.3 Последовательность и правила огня ББ.....	15
1.6.1 Единицы.....	4	4.4.3.1 Сектор стрельбы.....	15
1.6.2 Маркеры «Command» (Приказы единицам).....	5	4.4.3.1.1 Техника, оборудованная башней.....	15
1.6.3 Информационные маркеры.....	5	4.4.3.1.2 Техника без башни с возможностью круговой стрельбы.....	15
1.6.4 Маркеры объектов местности.....	5	4.4.3.1.3 Техника, не имеющая башни.....	15
1.7 Карта «Дорожка хода, Перевозка и объединение и Скрытые единицы».....	5	4.4.3.1.4 Фронтальный сектор стрельбы.....	16
1.8 Сведения о подразделении (Playbook).....	5	4.4.3.1.5 Тыловой сектор стрельбы.....	16
1.9 Процентильные кубики.....	5	4.4.3.2 Определение результата огня ББ.....	16
1.10 Другие предметы (не включены).....	6	4.4.3.2.1 Значение «Диапазон ББ».....	16
2.0 Подготовка к игре	6	4.4.3.2.2 Модификаторы попадания ББ.....	17
3.0 Общие процедуры и правила	6	4.4.3.2.3 Значение попадания ББ.....	18
3.1 Определение действующего игрока.....	6	4.4.3.2.4 Определение угла попадания в Базовой игре.....	18
3.2 Определение результатов броска.....	6	4.4.3.2.5 Определение бронепробиваемости.....	18
3.3 Направление техники.....	6	4.4.3.2.6 Повреждения и эффекты применения ББ в Базовой игре.....	18
3.4 Использование маркеров и направление.....	6	4.5 Фаза движения в Базовой игре.....	20
3.5 Дистанция.....	7	4.5.1 Общие правила движения.....	20
3.5.1 Количество гексов.....	7	4.5.1.1 Порядок движения.....	20
3.5.2 Максимальная дистанция.....	7	4.5.1.1.1 Значение движения.....	20
3.6 Контроль целевых гексов.....	7	4.5.1.1.2 Стоимость движения.....	20
3.7 Модификаторы и корректировка.....	7	4.5.1.1.3 Чрезмерная стоимость движения.....	21
3.8 Объединение.....	7	4.5.1.1.4 Поворот.....	21
4.0 Последовательность игры	8	4.5.1.1.5 Движение по тропам и дорогам.....	21
4.1 Фаза Обнаружения в Базовой игре.....	8	4.5.1.1.6 Движение через мост.....	22
4.1.1 Кто может обнаружить?.....	8	4.5.1.1.7 Движение задним ходом.....	22
4.1.2 Направление обнаружения.....	9	4.5.1.1.8 Движение без выполнения движения.....	22
4.1.3 Определение дальности обнаружения.....	9	4.5.1.1.9 Движение за пределы карты.....	22
4.1.3.1 Размер техники.....	9	4.5.1.1.10 Совместное расположение техники.....	22
4.1.3.2 Переполненный гекс.....	9	4.6 Фаза Регулирования.....	22
4.1.4 Линия видимости.....	9	4.6.1 Этап «Регулирование и удаление маркеров».....	22
4.1.4.1 Особенности местности.....	9	4.6.2 Этап «Завершение хода».....	22
4.1.4.1.1 Неблокирующая местность.....	10	Словарь	23
4.1.4.1.2 Блокирующая местность.....	10	Индекс	25
4.1.4.1.3 Гексы строений.....	10	Credits	30
4.1.4.1.4 Гексы холмов.....	10	Таблица «Свойства местности»	31
4.1.4.1.5 Стороны гекса со склоном или гребнем холма.....	10		
4.1.4.1.6 Гексы оврагов, бродов и рек.....	10		
4.1.4.1.7 Гексы леса.....	11		
4.1.4.1.8 Обломки.....	11		
4.1.4.1.9 Дым от горящей техники.....	11		
4.1.4.1.10 Сторона гекса с живой изгородью.....	11		
4.1.4.2 Определение линии видимости.....	11		
4.1.4.2.1 Препятствие выше, чем обе единицы техники.....	11		
4.1.4.2.2 Препятствие занимает тот же уровень высоты, или выше.....	11		
4.1.4.2.3 Препятствие занимает тот же уровень высоты, или ниже.....	11		
4.1.4.2.4 Препятствие выше и ниже.....	11		
4.1.4.2.5 Обнаружение внутри гексов препятствий и из них.....	13		
4.1.4.2.6 Блокирующая сторона гекса.....	13		
4.1.5 Ненужные маркеры «Обнаружение».....	13		



Введение

«Вы начинаете с полным мешком удачи и пустым мешком опыта. Хитрость заключается в том, чтобы заполнить мешок опыта прежде, чем опустеет мешок удачи».

~ Неизвестный

«МВТ» это игра, изображающая конвенциональное, преимущественно наземное, сражение в 1987 году. Она моделирует гипотетическую войну между войсками НАТО и ОВД, находившихся в тот период на территории Западной и Восточной Германии, Чехословакии и прилегающих к ним районах. Она предназначена для проверки тактического искусства двух или более игроков.

Так как игра относится к тактическому уровню, бои (сценарии) в ней изображают действия небольших подразделений. Таким образом, любые силы теоретически могут победить любые другие силы. В этом заключается преимущество тактических игр над стратегическими.

Эти правила могут показаться слишком большими, но на самом деле, как только игрок уяснит механику игры, игровая система станет интуитивно понятной и простой. Чтобы облегчить их усвоение, правила разбиты на пронумерованные разделы, облегчающие быстрое ознакомление. Информация, используемая наиболее часто, приведена на различных Картах игровой информации, Картах данных и Справочных картах, для лучшей доступности во время игры.

Нет никакой необходимости в том, чтобы сесть и открыть эту книгу правил, а затем прочитать ее от корки до корки, заучивая по пути каждый раздел. Начните с Базовых правил игры, сыграйте несколько боев с использованием только техники, а затем перейдите к Расширенным правилам. Однако изучайте их в несколько этапов. Не забывайте о переходе от Базовых правил к Расширенным. Вместе с тем, не все разделы Расширенных правил необходимо использовать в каждом отдельном сценарии.

Опциональные правила добавляют игре дополнительную глубину, но они должны применяться только после того, как игроки усвоят Базовые и Расширенные правила. Опциональные правила основаны на понятиях, приведенных в этих правилах, поэтому для получения от них максимальной отдачи важно полное понимание этих понятий.

В любом случае, рассматривайте Расширенные и Опциональные правила в качестве модулей – добавляйте их в соответствии со своими вкусами и интересами.

Различные тексты, приведенные в таком формате, являются игровыми примерами; они обеспечивают расширенное понимание правил и понятий.

Различные тексты, приведенные в таком формате, являются заметками разработчика; в них приводятся причины возникновения тех или иных правил, а также общие замечания и справочная информация.

Масштаб

Масштаб игры выбран таким образом, чтобы обеспечить удобство изображения индивидуальных взаимодействий. В связи с этим, масштаб игры включает три отдельных элемента: представление войск, географический масштаб и шкала времени.

Войска представлены отдельными единицами техники, буксируемого вооружения и самолетов. Основные пехотные единицы представлены отделениями, полуотделениями и секциями. Групповое вооружение пехотных единиц сгруппировано в секции по 2-3 станковых пулемета, миномета, ПТУР и т.д. Артиллерия, располагающаяся вне карты, представлена батареями из 2-6 орудий.

Географический масштаб: горизонтальный - один гекс равен 100 метрам; вертикальный - 1 уровень высоты составляет от 3 до 8 метров.

Масштаб времени изменяется для каждого завершенного хода, и составляет от 15 секунд до 15 минут.

1.0 Компоненты

Игроки должны ознакомиться со всеми компонентами игры до ее начала. Некоторые компоненты не используются в Базовой игре и помечены (AG) или (OR) что означает их использование в Расширенной игре или совместно с Опциональными правилами.

1.1 КНИГИ ПРАВИЛ

Вся информация, необходимая для игры, содержится в двух книгах правил. Для удобства использования они включают в себя таблицы и иллюстрации, а так же игровые примеры, ускоряющие процесс обучения. Для осуществления быстрого поиска доступны оглавление, словарь и ссылки.

Книги правил разделены на разделы Базовая игра, Расширенная игра (AG) и Опциональные правила (OR).

Некоторые из разделов правил относятся к единицам, или их свойствам, включенных в расширения «FRG» и «BAOR» или возможных будущих расширений. Там, где приведены конкретные ссылки, присутствуют примечания (FRG) или (BAOR).

1.2 ГЕОМОРФНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

Пять двухсторонних геоморфных игровых поля (иначе карты) используются для проведения сражений в соответствии со сценариями игры. Также они предоставляют большое разнообразие конфигураций для расстановки или разработки сценариев. Изображенная на картах местность представляет собой районы Западной Германии, где размещались силы V и VII корпуса США.

Наложённая гексагональная сетка регулирует движение и определяет боевые результаты.

- Карты могут быть перевернуты и соединены по короткому или длинному краю, что позволяет сформировать множество различных конфигураций.
- Каждый гекс содержит определенный тип местности, который явно в нем доминирует. Этот тип местности влияет как на движение, так и на бой.
- Частичные гексы могут использоваться в игре. Если они относятся к двум смежным картам, то являются частью карты, содержащей идентификатор гекса.
- Каждая карта имеет гекс направления. Число в его центре идентифицирует данную карту в игре. Также этот гекс используется для выполнения особых условий расстановки и других случайных событий.
- Каждый гекс имеет белую точку в центре, которая используется при определении линии видимости.
- Текстовые обозначения, включая идентификаторы холмов и деревень, обычно используются для расстановки и определения условий победы. Деревни имеют кодовые имена (фонетический алфавит НАТО и номер карты) для поддержки зашифрованных сообщений.
- Каждый гекс содержит уникальный буквенно-цифровой идентификатор, например, E9. Некоторые частичные гексы могут быть пронумерованы 0, например, E0. Если речь идет о гексе, то первый символ является номером карты, а следом указывается особый идентификатор гекса, например, 2E9.



Обратите внимание, что геоморфологические карты игр серии «Panzer» полностью совместимы с играми «МВТ».

1.3 КАРТЫ ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

В игре используются две одинаковые Карты игровой информации со сторонами А и В. Эти карты содержат все боевые и вспомогательные таблицы, а так же включают все таблицы и графики, необходимые для игры. Найдите карту «Краткое изложение боевых эффектов» (Combat Effects Summary card) на задней стороне обложки «Книги сценариев». Эта карта кратко излагает боевые эффекты.

Нужны ли вам определение особенностей боя, боевого управления, состояния боевого духа, общие эффекты боя или последовательность игры, всю эту информацию можно найти на одной из Карт игровой информации.

Таблицы и схемы на Картах игровой информации, имеющие одинаковые функции выделены одинаковым цветом поля заголовка, что помогает организовать и направить игрока при одновременном использовании таблиц. Содержимое различных таблиц и графиков объясняются в данной книге правил.

1.4 КАРТЫ «РАСШИФРОВКА ДАННЫХ»

Карты «Расшифровка данных» предоставляет краткое описание информации, находящейся на многочисленных Картах данных. Наземные и воздушные единицы объединяет много общей информации, однако существует информация, уникальная для конкретного типа единиц. Поэтому

будет хорошей идеей ознакомиться с различными форматами типов и представлений данных.

1.5 КАРТЫ ДАННЫХ

Вся конкретная информации о той или иной единице приводится на различных Картах данных. Некоторые из них содержат информацию для нескольких единиц.

Изучите различные Карты данных в сочетании с соответствующими им ключами. Содержание различных разделов объясняется в данной книге правил.

1.6 ИГРОВЫЕ ФИШКИ

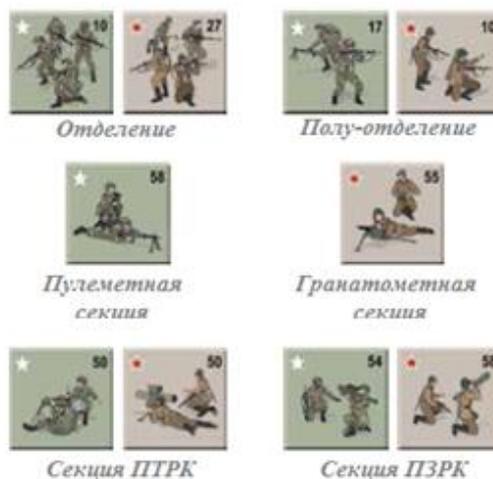
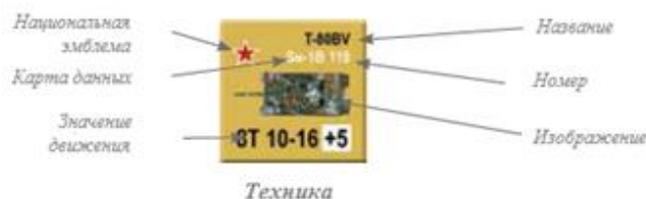
Различные высеченные фишки выдавливаются для того, чтобы обеспечить игрока игровыми элементами и могут обозначаться как фишки или как маркеры. Они используются для отображения информации и отслеживания состояния. Обратите внимание, что за исключением маркеров «Command» все остальные фишки двухсторонние. Используемая сторона зависит от того, какая информация необходима в текущий момент; их применение описано в настоящей книге правил.

1.6.1 Единицы

Эти фишки представляют собой все возможные подразделения Советского Союза (коричневый цвет) и США (зеленый цвет).

Большие фишки изображают технику, буксируемое вооружение и самолеты, и содержат название, национальный символ, изображение представляемой единицы, ссылку на «Карту данных», индивидуальный идентификационный номер и значение движения.

Маленькие фишки изображают пехотные единицы и содержат национальный символ, изображение представленной единицы и индивидуальный идентификационный номер. Для простоты использования, на обратной стороне фишек отделений изображены соответствующие подразделения; вертолеты имеют два варианта высоты на лицевой и обратной стороне фишки.

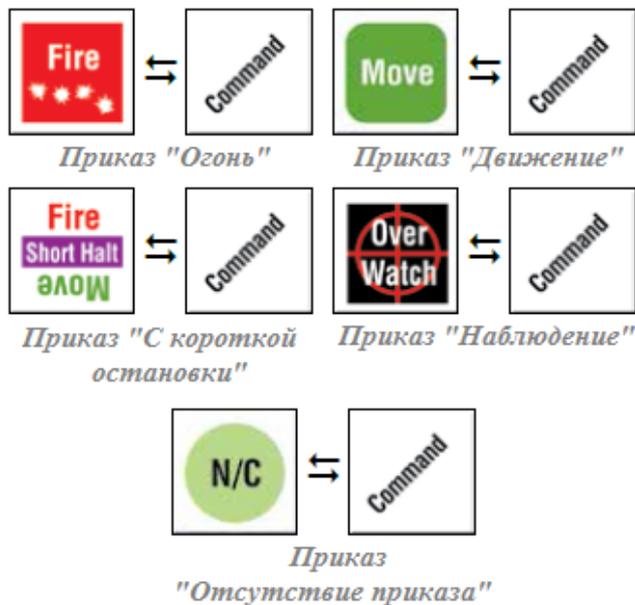




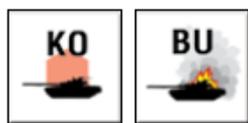
1.6.2 Маркеры «Command» (Приказы единицам)

5 маркеров «Command» определяют действия, которые каждая единица будет выполнять во время предстоящего хода. В Базовой игре каждая единица техники получает свой собственный выделенный маркер «Command». При использовании правила «Боевое управление» Расширенной игры, одна или несколько единиц как правило, должны совместно использовать один маркер «Command», таким образом выполняя одни и те же действия.

МАРКЕРЫ "COMMAND"

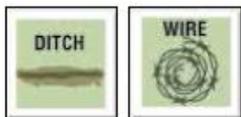


1.6.3 Информационные маркеры



Они размещаются на карте или непосредственно поверх фишек для отображения информации об игре или для отслеживания состояния единиц, например, маркеры «КО» и «БУ», для выбитой и горящей техники соответственно.

1.6.4 Маркеры объектов местности



Они размещаются на карте с целью изменения типа местности в гексе, например, маркеры «DITCH» (Канавы) и «WIRE» (Колочая проволока).

1.7 КАРТА «ДОРОЖКА ХОДА, ПЕРЕВОЗКА И ОБЪЕДИНЕНИЕ И СКРЫТЫЕ ЕДИНИЦЫ»

Две карты «Дорожка хода, Перевозка и объединение и Скрытые единицы» включают в себя дорожки хода, а так-

же разделы «Перевозка и объединение» и «Скрытые единицы».



Не смотря на то, что дорожка хода расположена на двух Картах, для отслеживания текущего хода используется карта только одной из сторон,

обозначенной как «Первый игрок». Если одна из сторон использует правило «Скрытые единицы» (OR) (7.2), то в этом случае, вероятно, проще использовать дорожку хода на другой карте.

Раздел «Перевозка и объединение» помогает организовать единицы, которые перевозятся или же находятся за пределами карты в соответствии с правилами или специальными условиями сценария, или просто для лучшей организации гекса, содержащего большое количество фишек единиц и других маркеров.



Для удобства перевозки поместите перевозимые единицы в одну из 10 пронумерованных ячеек. Затем поместите маркер «Summary» с соответствующим номером на перевозящую технику.

Для удобства отображения объединения также поместите фишки единиц и маркеры в одну из 10 пронумерованных ячеек. Затем поместите маркер «Summary» с соответствующим номером в нужный гекс на карте. Будьте внимательны, расположите технику и буксируемые единицы в отношении стороны ячейки объединения таким образом, чтобы сохранить их правильное направление.



В случае использования Карты для организации скрытых единиц или единиц, находящихся за пределами карты, лучше поместить ее где-либо в стороне от игрового

поля, или прикройте ее листом, чтобы скрыть подразделения от противника. Расположите скрытые единицы в одном из пронумерованных полей. Затем поместите соответствующий ему маркер «Hidden Unit» в отведенном гексе на карте.

1.8 СВЕДЕНИЯ О ПОДРАЗДЕЛЕНИИ (PLAYBOOK)

«Сведения о подразделении» используется для записи информации о каждом подразделении из войск игрока. Они не требуются в ходе Базовой игры, также как и для большинства элементов Расширенной игры, но становятся существенным при использовании правил «Командное управление» (Расширенная игра) или «Боевой дух» (Оptionальные правила).

Они также помогает игрокам организовать свои силы и отслеживать разнообразную прочую информацию. Пожалуйста, не стесняйтесь скопировать или распечатать страницу по мере необходимости.

1.9 ПРОЦЕНТИЛЬНЫЕ КУБИКИ

В состав игры включены два комплекта процентильных кубиков. Для того чтобы сохранить движение игрового процесса в ходе большой игры с 3 или более игроками, от каждого игрока требуется свой собственный набор кубиков.

Что такое процентильные кубики? Они представляют собой набор, состоящий из двух различных цветных десятигранных кубика, каждый из которых пронумеро-

ван от 1 до 10, или от 0 до 9. Они обычно называются d10.

1.10 ДРУГИЕ ПРЕДМЕТЫ (НЕ ВКЛЮЧЕНЫ)

Линейка очень полезна при определении любых сомнительных линий видимости. Некоторые Опциональные правила и условия сценариев приводят к возникновению на карте случайных событий; для определения их результата используется стандартный шестигранный кубик (обычно обозначаемый как d6).

Кроме того каждый игрок может пожелать иметь под рукой карандаш для пометок на листе Сведений о подразделении, или блокнот для записи любой необходимой информации, связанной с ситуациями возникающими в ходе Расширенной игры, или при использовании опциональных правил.

2.0 Подготовка к игре

Выберите один из доступных сценариев или не стесняйтесь создать свой собственный. Изучите информацию сценария и расположите карту, основываясь на сторонах, участвующих в игре.

Раздел «Расстановка» в сценарии описывает любые специальные или уникальные требования. Кроме того, в разделе «Специальные условия» также предоставлены условия, необходимые для подготовки к игре.

Выберите необходимые фишки единиц, а также соответствующие им карты данных.

Выдайте каждой стороне набор игровых кубиков, Карту игровой информации и расположите карты «Дорожка хода, Перевозка и объединение и Скрытые подразделения» (Turn Track, Transport & Summary & Hidden Unit Card) для удобства отслеживания текущего хода. Теперь настало время открыть огонь.

3.0 Общие процедуры и Правила

Следующие правила оказывают влияние на несколько различных фаз или этапов последовательности игры, поэтому лучше всего их рассмотреть сейчас.

3.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДЕЙСТВУЮЩЕГО ИГРОКА

Игроки выполняют все действия и броски кубиков для всей техники, находящейся под их командованием - для своих войск. Таким образом, игрок называется «действующим» для своей собственной техники. В связи с этим, в течение любого хода, после определения инициативы, игрок выступает в качестве либо Первого, либо Второго игрока.

3.2 ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БРОСКА

Набор из двух десятигранных кубиков (один цветной и один белый) генерирует результаты от 01 до 00 (100), где каждый кубик генерирует результат от 1 до 10 (где 0 равен 10). При броске двух кубиков, игроки должны решить, кубик какого цвета дает десятки, другой кубик будет давать единицы. Строго следуйте принятой договоренности.

При использовании комбинации из цветного и белого кубиков, если на цветном кубике выпала 2, а на белом 7, это будет означать результат 27. Выпадение на цветном кубике 0, а на белом кубике 1 будет обозначать результат 1. Выпадение 0 на обоих кубиках будет обозначать результат 100.

Когда для определения итогов действия требуется результат от 1 до 100, необходимый бросок указывается в виде (100); когда требуется результат 1-10, бросок указывается в виде (10).

3.3 НАПРАВЛЕНИЕ ТЕХНИКИ

Вся техника имеет переднюю, боковые и заднюю сторону. Передняя сторона техники представлена как верх ее изображения на соответствующей Карте данных; то есть это направление, в котором она ориентирована. Техника всегда должна быть направлена передней стороной к стороне гекса, а не к его углу.

За исключением случаев движения задним ходом, техника всегда должна двигаться в том направлении, куда ориентирована ее носовая часть. Во время движения задним ходом, транспортное средство движется в направлении в точности обратном ее носовой части.



3.4 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРКЕРОВ И НАПРАВЛЕНИЕ

Маркеры размещаются поверх или рядом с фишкой техники для отображения информации о ней, и обозначения отданной ей приказа для текущего хода. Некоторые маркеры, в зависимости от направления их края, обозначают различную информацию, это дополнительно указывается в данной книге правил.

Используемой информацией всегда является та, что находится на крае маркера, который соответствует носовой части фишки техники. Например, маркер «Spot» помещенный рядом с фишкой танка M1 «Abrams» указывает на то, что он был обнаружен в результате своего выстрела. Поверните маркер на 180°, и он будет означать, что танк обнаружен в результате своего движения. Сторона и направление фишки определяет, какая информация на маркере считается активной в той или иной ситуации.

Один из маркеров приказов, «С короткой остановки», означает два различных приказа – «Огонь» и «Движение». Для этого приказа, ориентируйте маркер стороной с приказом, который выполняется в данный момент в направлении передней стороны техники. Все приказы «Огонь» выполняются в первую очередь, а затем выполняется приказ «Движение». Игроки могут отслеживать технику, которая не двигалась, имея приказ «С короткой остановки», поскольку сторона маркера «Огонь» остается развернутой к носовой части, до тех пор, пока эта техника не выполнит

движение.



Активный компонент маркера, если таковой имеется, обозначается в данных правилах в виде «Название маркера/Активный компонент», например «Spot/Fire».

3.5 ДИСТАНЦИЯ

Дистанция является расстоянием от одной единицы до другой, и всегда выражается в виде числа гексов.

3.5.1 Количество гексов

Количество гексов определяется путем подсчета числа гексов от одной единицы до другого по кратчайшему маршруту. Включите гекс, занимаемый целевой единицей, но не учитывайте гекс в котором находится единица, осуществляющая обнаружение или ведущая огонь.

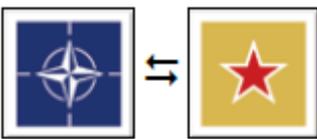
3.5.2 Максимальная дистанция

Все виды вооружения имеют максимальную дистанцию, за пределами которой они не могут стрелять. Обратите внимание, что большинство единиц оснащены более чем одним типом боеприпасов, а некоторые из них – более чем одним типом вооружений.

Максимальная дистанция вооружения для каждого типа боеприпасов, это значение, находящееся на Карте данных этой единицы в колонке E (Extreme Range, Экстремальная дистанция) вдоль строки R (Дистанция). Единицы никогда не могут поражать цели за пределами своей максимальной дальности.

Обратитесь к Карте данных техники: оперённый броневой снаряд с отделяющимся поддоном (APFSDS) для 125-мм пушки танка Т-80БВ имеет максимальную дистанцию в 33 гекса.

3.6 КОНТРОЛЬ ЦЕЛЕВЫХ ГЕКСОВ



Сценарии, как правило, требуют выполнения определенных задач, заключающихся не только в уничтожение техники противника. Как правило,

в качестве целей выступают географические объекты, например гексы мостов, бродов, строений и холмов, или выход за пределы карты, они имеют определенную ценность в Победных очках, которая используется при определении победившей стороны в ходе сценария.

Чтобы отследить, какая из сторон контролирует ту или иную цель на карте, используйте маркеры «Control».

В разделе «Условия победы» каждого сценария перечислены условия, которые должны быть выполнены для захвата цели. Большинство из них требуют, чтобы техника занимала целевой гекс в течение одного или нескольких полных ходов. Занимающая гекс техника не должна быть той же, что находилась в нем в начале хода, до тех пор, пока цель по-прежнему занята дружественной техникой. После завершения захвата, непрерывного нахождения в гексе цели не требуется.

Невооруженная техника не может захватывать гексы целей.

В спорном случае, например, если единица противника прилегает к гексу строения, который находится в огне, ни одна из сторон не контролирует эту цель.

Требование контролировать цель в течение гекса, предостерегает игроков от движения техники в безумной попытке захватить цель во время последнего хода.

3.7 МОДИФИКАТОРЫ И КОРРЕКТИРОВКА

Некоторые условия боя требуют значения обнаружения, которые больше или меньше базовых.

Бой с использованием броневой вооружения (далее – ББВ) включает применение модификаторов базовых значений дальности обнаружения и боя. Как правило, значения модификаторов добавляются или вычитаются из базовых значений в таблицах «Дистанция обнаружения» (Spotting Ranges Tables) и «Попадание ББ» (AP Hit Tables).

Приказ «С короткой остановки», а так же полученные результаты «Повреждение» требуют от техники уменьшения их значения скорости движения на $\frac{1}{4}$ или $\frac{1}{2}$ - значения всегда округляются вниз. Если поврежденная техника получает приказ «С короткой остановки», оно перемещается на $\frac{1}{4}$ от имеющегося значения скорости движения. Значение скорости движения никогда не бывает меньше чем 1.

Если исходное значение скорости движения составляет 5, то $\frac{1}{2}$ равна 2; а $\frac{1}{4}$ равна 1.

3.8 ОБЪЕДИНЕНИЕ

На самом деле стометровый гекс имеет довольно большую площадь (около 6500 квадратных метров), однако существует физический предел того, что разумно разместить в гексе до появления визуальной переполненности.

С точки зрения игры, в одном гексе может находиться любое количество техники. Однако если в любой момент времени гекс содержит 6 или более фишек техники (без учета маркеров «Wreck»), он считается переполненным и в игре начинают действовать отрицательные эффекты, влияющие на обнаружение, ведение боя и движение. Эти эффекты описаны в разделах «Фаза обнаружения» (см. 4.1.3.2), «Фаза боя» (см. 4.4.3.2.2), и «Фаза движения» (см. 4.5.1.1.5).

4.0 Последовательность Игры

Сценарий начинается после завершения всей расстановки и подготовки. В течение сценария каждая сторона использует свои войска для достижения цели (целей) сценария. Сценарий играет в виде последовательности ходов. Каждый ход разделен на Фазы, которые могут быть дополнительно разделены на один или несколько этапов.

Эти фазы, как и соответствующие им этапы (см. "Последовательность игры" на Карте Игровой информации В) выполняются строго в приведенном порядке.

В ходе Базовой игры, игнорируйте фазы и этапы с красными (относятся к Расширенной игре), и синими (относятся к Опциональным правилам) обозначениями.

4.1 ФАЗА ОБНАРУЖЕНИЯ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

«Если враг у тебя на прицеле – ты у него тоже».

~ Неизвестный

Даже если игроки могут видеть единицы противника на карте, это не обязательно означает, что единицы могут увидеть друг друга в контексте игры.

Прежде чем техника сможет открыть огонь по цели, эта цель должна быть обнаружена атакующим, в соответствии с правилами обнаружения. Очевидно, что не имеет смысла давать команду на открытие огня единице, которая не видит ни одной единицы противника.

Определение кто, что видит во время Фазы Обнаружения, делает возможным отдать своим подразделениям команды «Огонь» или «С короткой остановки» во время следующей Фазы Приказов.

Кроме того, процесс определения обнаружения также следует после вступления в действие приказа «Наблюдение».

Игроки могут свободно проверять возможность обнаружения в любое время игры. Однако имейте в виду, что это может «раскрыть» ключевую точку или вашу стратегию. С другой стороны, таким образом можно запросто ввести в заблуждение противоположную сторону, подтолкнув к реализации неверного плана действий.

4.1.1 Кто может обнаружить?

Любая боевая единица может обнаружить единицу противник. В интересах обнаружения (в Базовой игре), боевой единицей считается отдельная единица техники, обладающая тем или иным видом атакующей огневой мощи, или способностью вызова огневой поддержки, например, американская M981 FISTV.

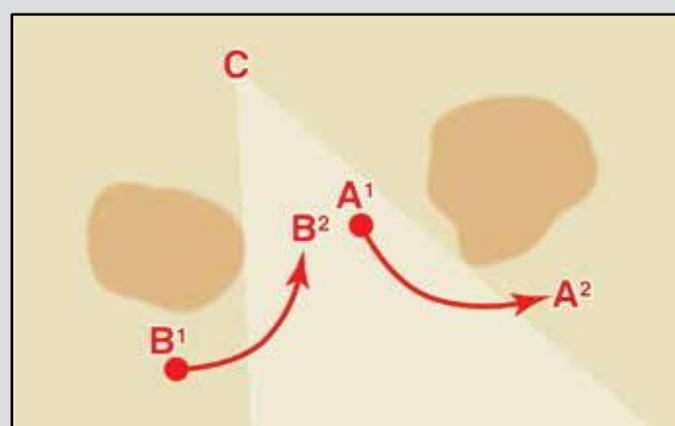
Невооруженная техника, как, например, мостоукладчики (M60 AVLB, MT-55A, «Biber» (FRG), «Chieftain AVLB» (BAOR)), а так же грузовые автомобили (FRG), не могут осуществить обнаружение.

Непрерывное обнаружение осуществляется на протяжении всего хода и от хода к ходу. Для облегчения течения процесса игры, различные виды деятельности, выполняемые во время хода, разбиты на Фазы и Этапы. В реальной жизни эти действия обычно происходят одновременно, но в контексте игры, ради увеличения играбельности, они проводятся последовательно.

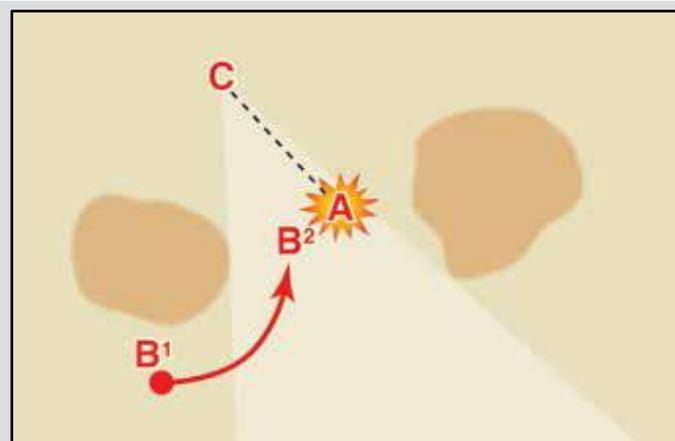
После того, как техника противника была обнаружена, она остается такой до тех пор, пока хотя бы одна дружественная единица выполняет условия дальности и линии види-

мости. Техника теряет обнаруженные цели с того момента как перемещается в новую область, покидает ее или уничтожается. До тех пор, пока хотя бы одна единица отвечает критериям обнаружения во время Фазы Обнаружения, единица противника остается обнаруженной.

Для того чтобы атаковать технику противника, она должна быть индивидуально обнаружена атакующей единицей, в соответствии с правилами обнаружения. Передача данных об обнаруженных целях не означает, что дружественные единицы могут обнаруживать их друг для друга. До тех пор пока обнаруженная техника не уедет, или все дружественные единицы не покинут линию видимости или будут уничтожены, она все еще будет оставаться обнаруженной.



1) A обнаруживает C, так как C отмечен маркером «Spot/Fire». B не обнаруживает C из-за блокирующей местности. 2) Во время следующей Фазы движения, пока C остается неподвижным, A уходит за блокирующую местность, в то время как B выходит из-за своей блокирующей местности, получая открытую линию видимости. 3) C остается обнаруженным B, так как до сих пор отмечен маркером «Spot/Fire».



1) C обнаруживает A. B не может обнаружить C из-за блокирующей местности. Во время Фазы боя, C уничтожает A и отмечается маркером «Spot/Fire». 2) В течение следующей Фазы движения, B перемещается из-за блокирующей местности и получает открытую линию видимости с C. C теперь обнаружен, даже если B перемещается во время более поздней Фазы того же хода.

Если обнаружение потеряно, его восстановление должно выполняться в соответствии с нормальными правилами обнаружения и линии видимости. Техника не будет автоматически обнаружена вновь, если изменилось состояние единицы, проводившей изначальное обнаружение.

После того, как техника была обнаружена, она не может попросту исчезнуть из поля зрения в конце хода - она остается обнаруженной. Автоматическое исчезновение обнаруженной техники из поля зрения в конце хода не будет реалистичным.

4.1.2 Направление обнаружения

Боевые единицы могут обнаружить цели в любом направлении (360°), а не только в направлении их носовой части. Они могут обнаружить любые и все единицы противника, которые можно обнаружить из текущего гекса.

4.1.3 Определение дальности обнаружения

Дальность обнаружения основывается на типе местности в гексе, занимаемом целью. Местность обеспечивает единицам, как защиту, так и маскировку; в дальнейшем они совместно называются укрытия. Местность классифицируется по типу предоставляемого укрытия: «Нет укрытия», «Слабое», «Среднее» и «Сильное укрытие».

Тип укрытия для того или иного типа местности приведен в четвертой колонке таблицы «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте Игровой информации В, на пересечении с типом местности, указанным в первом столбце. Степень укрытия в гексе, в котором находится единица, выполняющая обнаружение, не оказывает никакого влияния на обнаружение.

Соответствующие дистанции обнаружения указаны в таблице «Дистанции обнаружения» (Spotting Ranges Table) на Карте игровой информации В. При попытке обнаружить технику, найдите пересечение столбца «V» с базовой строкой «0». Столбец V является общим значением обнаружения для любой единицы.

Базовая дальность обнаружения для любой техники составляет 20 гексов. В Базовой игре, эта базовая дальность может увеличиваться или уменьшаться в зависимости от укрытия цели, а так же от выполняемых ею стрельбы или движения. Чистый модификатор, превышающий +2, рассматривается как +2; модификатор менее -5 рассматривается как -5. Обратите внимание, что техника, обнаруженная только за счет использования базовой дистанции, не отмечается маркером «Spot».

В любое время, техника может быть отмечена либо маркером «Spot/Move», либо маркером «Spot/Fire», но не тем и другим одновременно.

Уточните базовую дистанцию обнаружения применяя модификаторы за укрытие, если таковые имеются, например: за слабое укрытие «-1», за среднее укрытие «-2», за сильное укрытие «-3», смещаясь на указанное количество строк вниз по таблице.

Советская БМП-2 расположена в гекс леса; она может быть обнаружена на дистанции в 7 гексов.



Если цель двигалась, она отмечается маркером «Spot/Move»; используйте модификатор «+2», сместившись по таблице на две строки вверх.

Советская БМП-2 движется в гексе леса и отмечается маркером «Spot/Move»; теперь она может быть обнаружена с 20 гексов.

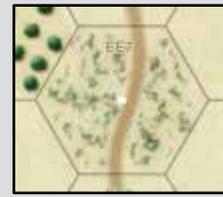


Если цель открывала огонь, она отмечается маркером «Spot/Fire»; используйте модификатор +3, сместившись по таблице на три строки вверх. Используйте строку "+2" для всех модификаторов превышающих +2.

Советская БМП-2 ведет огонь из гекса леса и отмечается маркером «Spot/Fire»; теперь она может быть обнаружена с 30 гексов.

Если местность в гексе каким-либо образом неоднородна, например, подготовленные позиции (AG) расположены в гексе леса, используйте тип местности, который является наиболее выгодным для цели, в данном случае используют сильное укрытие.

Если для данного гекса в качестве типа укрытия указано «Другое», используйте для определения укрытия другой тип местности в том же гексе, если таковой имеется.



Если техника находится на тропе в гексе кустарника, действует слабое укрытие.

4.1.3.1 Размер техники

Модификатор за размер техники не влияет на дальность обнаружения.

4.1.3.2 Переполненный гекс

Если техника находится в переполненном гексе, рассматривайте любой тип укрытия в гексе как отсутствие укрытия.

4.1.4 Линия видимости

Вторым аспектом обнаружения является линия видимости. Это очень простая концепция, работающая рука об руку с дистанцией обнаружения. Линия видимости определяется как прямая линия между двумя единицами. Если линия видимости блокируется каким-то препятствием, расположенным между двумя единицами (исключая сами эти единицы, или какие-либо единицы между ними) они могут не обнаружить друг друга, даже если находятся в пределах дальности обнаружения.

Линия видимости измеряется от центральной точки гекса, в котором находится единица, осуществляющая обнаружение, до центральной точки гекса, содержащего цель. Препятствие блокирует линию видимости, даже если она проходит через только часть такого гекса или вдоль его стороны.

4.1.4.1 Особенности местности

Для представления различных типов местности в игре используются широкие категории.

Местность представляется в двух вариантах, та, что заполняет весь гекс, и та, что располагается только на стороне гекса. Сюда же включается как местность, напечатанная на игровой карте, так и добавленная за счет размещения маркеров местности. Конкретные типы местности приведены в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) в Карте Игровой информации В и в диаграмме «Условные обозначения» (Terrain Key), расположенной на задней обложке этой книги правил.

Типы местности потенциально могут блокировать линию видимости в зависимости от их уровня высоты, как это можно понять из второй колонки в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table). Уровни высоты считаются начиная с 0, для местности на уровне земли. Некоторые типы местности имеют собственный уровень высоты, в то время как другие добавляют уровень высоту к местности, которую они занимают. Единицы, как самого игрока, так и противника, не имеют уровня высоты и никогда не

блокируют линию видимости.

4.1.4.1.1 Неблокирующая местность

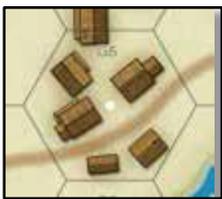
Местность, имеющая уровни высот 0 или -1, как например, открытая, низкий кустарник, сельхозугодия, пересеченная, железнодорожные пути, кустарник, воронки, ручьи или стены не блокируют линию видимости.

4.1.4.1.2 Блокирующая местность

Местность с уровнем высоты 1 или более может блокировать линию видимости в зависимости от высоты занимаемой обнаруживающей и целевой единицами, и их отношения к потенциальной блокирующей местности.

4.1.4.1.3 Гексы строений

Поскольку каждый гекс равен 100 метров, гексы строений не состоят из отдельных строений, но представляют собой скопление строений определенного типа - кирпичных, каменных или деревянных. Обычно они располагаются вдоль троп или дорог.



Техника может свободно входить в гексы строений, так как фактически она не входит непосредственно в здания, но находится в переулках между ними. Таким образом, любая техника находящаяся в гексе строений, фактически занимает тип местности «Улица».

Гексы строений получают уровень высоты равный 1 за каждый этаж над уровнем земли; таким образом, гекс с двухэтажным строением имеет высоту 2. Все типы гексов строений могут блокировать линию видимости.

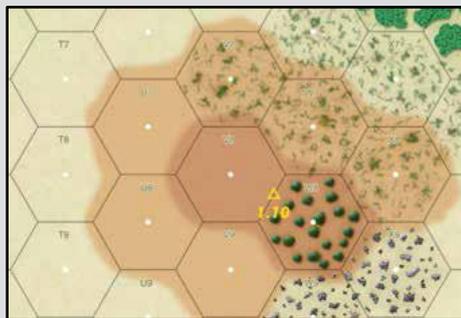
Дороги и тропы в гексе отменяют блокирующий эффект для подразделений, осуществляющих обнаружение вдоль прямой линии в или через гекс строений.

Техника в гексе 5Q5 имеет открытую линию видимости с гексом 5N4. Тем не менее, она не имеет линии видимости с гексом 5N3.

Все здания считаются одноэтажными, если иное не указано в особых условиях сценария.

4.1.4.1.4 Гексы холмов

В отличие от других типов местности, холмы повышают уровень карты карте. Таки образом, холмы не являются каким либо видом местности – они «покрыты» ею. Если пересеченная местность находится в гексе холма, она не делает гекс холма сколько-либо выше, так как пересеченная местность имеет уровень высоты 0. Однако гекс холма считается пересеченной местностью.



Холм имеет уровень высоты 2, это его максимальная высота.

Каждый уровень холма добавляет к уровню высоты 1. Холмы объединяются в отдельные уровни, имеющие разный цвет, представляя любую высоту. Уровень высоты

от 4 до 5, как правило, является пределом.

4.1.4.1.5 Стороны гекса со склоном или гребнем холма

Стороны гекса со склоном являются точками перехода от одного уровня высоты или возвышения, расположенного выше или ниже, к другому. Они встречаются только в сочетании с холмами. Если холм изображен без склона на углу или стороне гекса, это создает отвесный край или обрыв и делает сторону гекса непроходимой для техники.



Сторона гекса со склоном

Сторона гекса с гребнем представляет переход высот или небольшой подъем местности. Они могут находиться в любом месте на карте, но, как правило, образуют разрывы между гексами холмов.

Стороны гекса как со склоном, так и с гребнем имеют уровень высоты равный +1. Тем не менее, только сторона гекса с гребнем может индивидуально блокировать линию видимости. Сторона гекса со склоном являются частью холма, и любые проверки по линии видимости выполняются для стороны гекса холма.



Эта сторона гекса с гребнем делит пополам холм 1.7. Любая техника в гексах V2 и W1 не может обнаружить друг друга из-за того, что они занимают уровень высоты 1, в то время как гребень

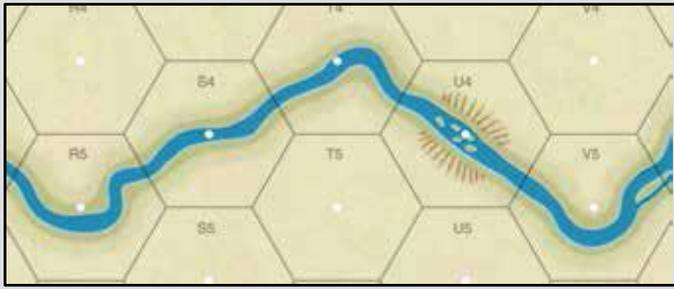
находится на уровне высоты 2.

4.1.4.1.6 Гексы оврагов, бродов и рек

Гексы оврагов, бродов и рек имеют уровень высоты -1; фактически они ниже окружающей местности на один уровень высоты. Эти типы местности не блокируют линию видимости.

Гекс моста, который пересекает реку, находится на уровне высоты 0, так как мост расположен над рекой на большей высоте.

Существует специальное правило для выполнения обнаружения в гексах оврагов, бродов и рек. Когда обнаружение производится из таких гексов в отношении большего уровня высоты, его можно выполнять только в прилегающих гексах. Как и в случае дорог и троп, единицы могут проводить обнаружение через гексы оврага или реки по прямой линии.



Эти гексы реки занимают уровень высоты -1 . Все гексы открытой местности, находящиеся вокруг гексов реки, имеют уровень высоты равный 0 . Обнаружение может выполняться только в тех гексах, которые непосредственно прилегают к гексу реки, и наоборот.

4.1.4.1.7 Гексы леса

Гексы редколесья и леса представляют островки деревьев, которые обеспечивают укрытие для единиц. Техника никогда не может входить в гексы густого леса, кроме случаев использования дорог и троп.

Гексы редколесья и леса имеют уровень высоты равный 3 , в то время как гексы густого леса имеют уровень высоты равный 4 ; они блокируют линию видимости.

Дороги и тропы, находящиеся в гексе леса, отменяют блокирующий эффект для единиц, осуществляющих обнаружение по прямой линии в или через гекс леса.

Обратите внимание, что техника в гексах редколесья или леса фактически располагается на уровне земли, а не на максимальной высоте местности.

4.1.4.1.8 Обломки



Обломки возникают всякий раз, когда техника получает результат «Подбита» (KO) или «Пожар» (BU) по итогам огня ББ. Кроме того, обломки могут быть источником дыма от горящей техники, если он получен в результате боя. Обломки имеют уровень высоты равный 0 ; они не блокируют линию видимости.

В гексе никогда не могут находиться более одного маркера «Wгекс», вместе с тем маркер «KO» может быть изменен на маркер «BU» в качестве результата боя, но не наоборот.

Точно так же как и в ходе использования осветительных снарядов, горящие обломки (BU), увеличивают дальность обнаружения ночью и в условиях ограниченной видимости (OR) (см. 7.27).

4.1.4.1.9 Дым от горящей техники

Всякий раз, когда в результате огня ББ техника получает результат «Пожар», она также становится источником дыма от горящей техники, что изображено на маркере «BU». Дым от горящей техники имеет уровень высоты равный 2 , но не блокирует линию видимости. Он оказывает отрицательное воздействие на огонь ББ.

4.1.4.1.10 Сторона гекса с живой изгородью

Сторона гекса с живой изгородью имеют уровень высоты равный 1 и блокируют линию видимости в зависимости от высоты обнаруживающей и целевой техники, а так же их отношения к потенциальной блокирующей местности. Опциональное правило, «Обнаружение через живую изгородь» (см. 7.10) расширяет данное ограничение.

4.1.4.2 Определение линии видимости

Линия видимости в ходе огня ББ проверяется от обнаруживающей единицы с учетом уровня высоты цели. Пре-

пятствия – самые высокие точки любой возвышающейся местности – влияют на линию видимости в соответствии со следующими условиями:

4.1.4.2.1 Препятствие выше, чем обе единицы техники

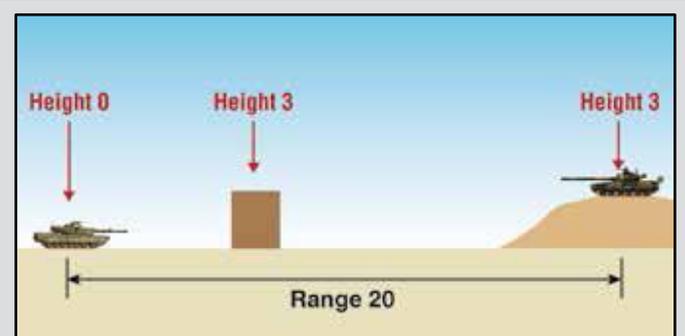
Если линия видимости пересекает препятствие и оно выше, чем уровни высоты как обнаруживающей, так и целевой единиц, линия видимости будет заблокирована.



Препятствие блокирует линию видимости на любом расстоянии.

4.1.4.2.2 Препятствие занимает тот же уровень высоты, или выше

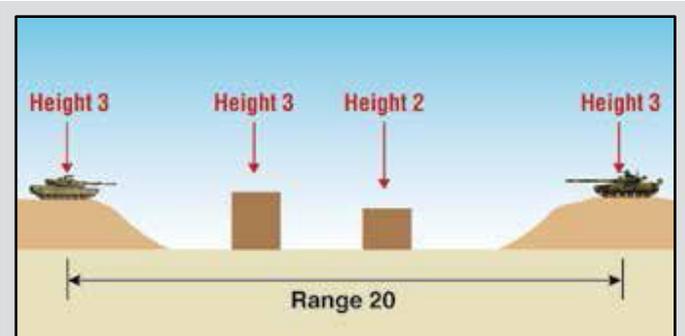
Если линия видимости пересекает препятствие, равное по высоте либо обнаруживающей, либо целевой единицы, и превышающее высоту другой единицы, линия видимости заблокирована.



Препятствие блокирует линию видимости позади себя на любом расстоянии.

4.1.4.2.3 Препятствие занимает тот же уровень высоты, или ниже

Если линия видимости пересекает препятствие, которое занимает тот же уровень высоты, или ниже, чем высота обеих единиц, линия видимости не блокируется.



Линии видимости не блокируются.

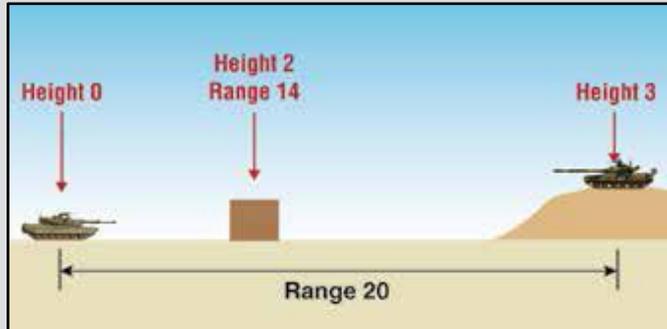
4.1.4.2.4 Препятствие выше и ниже

Если линия видимости пересекает препятствие, которое выше, чем одна единица, но ниже, чем другая, проверка линии видимости проводится с использованием одной из следующих процедур. Подсчитайте гексы до потенциаль-

ного препятствия, исключая гекс, занимаемый единицей, осуществляющей обнаружение. Полученная Слепая зона никогда не бывает меньше 1 гекса.

Обратите внимание, что во всех случаях верно и обратное обнаружение единиц, расположенных выше и ниже.

Ниже на 1 уровня высоты: Препятствие создает позади себя слепую зону, где отсутствует линия видимости, которая равна $\frac{1}{2}$ дальности в гексах (с округлением вниз) от более высокой единицы до препятствия.



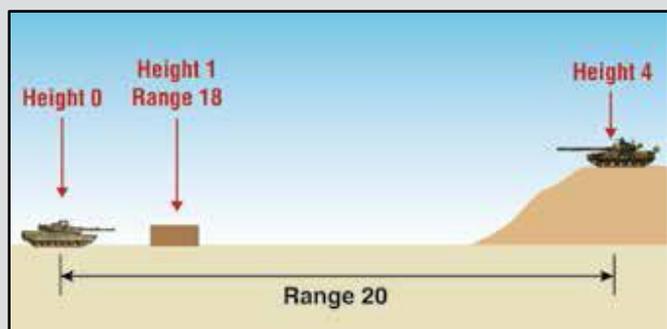
Препятствие создает позади себя слепую зону размером 7 гексов (14, деленное на 2). Любая единица, находящаяся на расстоянии от 15 до 21 гекса от единицы, занимающей большую высоту, не может быть обнаружена.

Ниже на 2 уровня высоты: Препятствие создает позади себя слепую зону равную $\frac{1}{4}$ дальности в гексах (с округлением вниз) от более высокой единицы до препятствия.



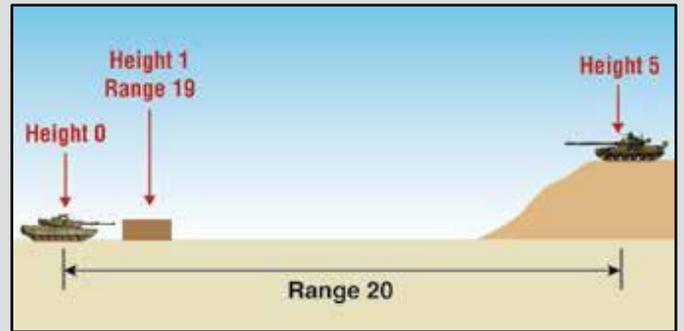
Препятствие создает позади себя слепую зону размером 4 гекса (16, деленное на 4). Любая единица, находящаяся на расстоянии от 17 до 20 гексов от единицы, занимающей большую высоту, не может быть обнаружена.

Ниже на 3 уровня высоты: Препятствие создает слепую зону позади себя равную $\frac{1}{8}$ дальности в гексах (с округлением вниз) от более высокой единицы до препятствия.



Препятствие создает позади себя слепую зону размером 2 гекса (18, деленное на 8). Любая единица, находящаяся на расстоянии от 19 до 20 гексов от единицы, занимающей большую высоту, не может быть обнаружена.

Ниже на 4 уровня высоты или более: Препятствие создает слепую зону позади себя равную 1 гексу от более высокой единицы до препятствия.



Препятствие создает позади себя слепую зону размером в 1 гекс. Любая единица, находящаяся на расстоянии 20-ти гексов от единицы, занимающей большую высоту, не может быть обнаружена.



4.1.4.2.5 Обнаружение в/из гексов препятствий

Единицы могут выполнить обнаружение в пределах до 1 гекса внутрь или из области любого типа местности, которая обычно блокирует линию видимости, если они не заблокированы выступающей стороной гекса, например, если цель находится в группе гексов леса, вокруг края этого леса существует периметр обнаружения шириной в 1 гекс.

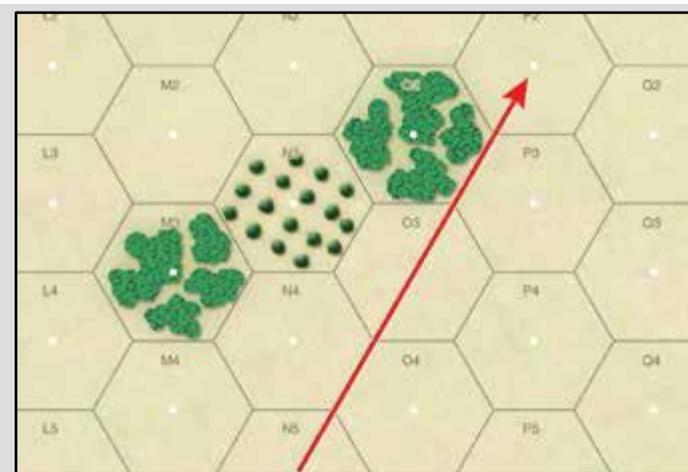


Линия видимости внутри блокирующей местности.

Кроме того, дальность обнаружения в 1 гекс применяется к единицам, расположенным в местности, которая обычно блокирует линию видимости. Например, если две противостоящих единицы движутся через группу гексов леса, они обнаруживают друг друга, если дальность составит 1 гекс.

4.1.4.2.6 Блокирующая сторона гекса

Гексы, содержащие блокирующий тип местности, блокируют линию видимости, даже если она проходит через небольшую часть гекса. Во всех случаях, если гекс или сторона гекса может блокировать линию видимости, а линия видимости проходит точно вдоль одной из его сторон, она блокируется.



Линия видимости блокируется выступающим гексом леса.

4.1.5 Ненужные маркеры «Обнаружение»

Если определено, что единица не была обнаружена, можно удалить маркеры «Spot/Fire» или «Spot/Move».

Во многих случаях может отсутствовать необходимость отмечать все единицы, которые вели огонь или двигались, маркерами «Spot», так как дальность их обнаружения может быть очевидна, например, для единиц, расположенных в открытой местности. Это должно помочь сохранить игровое поле в более опрятном состоянии.

4.2 ФАЗА ПРИКАЗОВ БАЗОВОЙ ИГРЫ

«Нет плохих полков, есть только плохие полковники».

~ Наполеон Бонапарт

Сердцем игры является система приказов. Используя всего лишь пять отдельных приказов, игроки подготавливают и управляют своими единицами в текущем ходе.

Каждый из пяти маркеров «Command» обладает уникальными характеристиками, за счет которых различается их предназначение.

Приказами являются:

- **«Огонь»:** позволяет любой боевой единице открыть огонь по обнаруженной единице в течение этапа «Огонь прямой наводкой» Первого или Второго игрока (см. 4.4).
 - **«Движение»:** позволяет любой единице двигаться во время этапа «Движение» Первого или Второго игрока (см. 4.5).
 - **«С короткой остановки»:** позволяет любой боевой единице открыть огонь по обнаруженной единице в течение этапа «Огонь прямой наводкой» Первого или Второго игрока (см. 4.4), а затем двигаться во время этапа «Движение» Первого или Второго игрока (см. 4.5).
 - **«Наблюдение» (OW):** Позволяет любой боевой единице выполнить реагирующий огонь по обнаруженной единице противника, открывавшей огонь в течение более раннего этапа, или в ответ на движение обнаруженной единицы во время Фазы Движения. Обратите внимание, что цель может быть обнаружена в результате ее текущего действия: огня или движения; она не должна быть обнаружена заранее во время Фазы Обнаружения.
- Это ключевая причина объясняющая, почему Реагирующий огонь никогда не может быть запрошен. Приказ может остаться не выполненным.
- **«Отсутствие приказа» (N/C):** Приказывает технике оставаться на месте и не выполнять никаких действий. Это состояние по умолчанию для всех единиц, не отмеченных приказами.

Обратите внимание, что Фаза Приказов выполняется перед Фазой Инициативы. Поэтому игроки должны отдавать свои приказы не имея информации о том, кто станет Первым или Вторым игроком. Добро пожаловать в Туман войны!

4.2.1 Этап «Размещение приказов»

Поместите маркер «Command» стороной с надписью «Command» поверх или рядом с единицей, так, чтобы противник не знал, какой приказ был отдан. Каждый приказ позволяет единицам выполнять только определенные действия во время особых Фаз или этапов. Когда наступает время выполнения этих действий, игроки обязаны выполнить их. Только приказы «Наблюдение» и «Отсутствие приказа» позволяют единице не предпринимать никаких конкретных действий.

Если единица получила приказ «Огонь», «Движение» или «С короткой остановки», она обязана выполнить его – это не предложение. Поэтому необходимо соблюдать осторожность при назначении приказов.

В некоторых случаях, единица может получить результат «Подбита» или «Пожар», который делает невозможным

выполнение приказа.

До тех пор пока игрок не вскрывает приказ для выполнения какого-либо действия, например чтобы открыть огонь или осуществить движение, маркер остается развернутым стороной с надписью «Command» вверх. Также это помогает отследить те единицы, которые еще не выполнили свои приказы.

Единицы не могут получить приказы, которые не могут быть выполнены. Единица, не имеющая каких-либо обнаруженных целей, не может получить приказ «Огонь» или «С короткой остановки».

В случае если единица получила недопустимый приказ, он автоматически преобразуется в «Отсутствие приказа» (N/C).

4.3 ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

«Командиры всех уровней должны действовать дерзко, стремительно и решительно, захватывая инициативу и тем самым подчиняя волю своего противника своей собственной».

~ Маршал Михаил Тухачевский

Инициатива является ключевым аспектом игры. Благодаря ее точному использованию, игроки управляют развитием игры, контролируя этапы Первого и Второго игрока.

Так как Фаза Приказов происходит до начала Фазы Инициативы, игроки должны принять решения об отдаче приказов, не имея возможности заглянуть в хрустальный шар, чтобы предугадать порядок действий.

Лучшие силы должны чаще иметь возможность контролировать инициативу. Этот принцип действительно реализован в Расширенной игре, где лучшие войска получают положительный модификатор броска и, следовательно, должны выигрывать инициативу чаще. Благодаря этому, они способны определять и контролировать ход боя. Однако, как и для всех событий в жизни (и войне), все это не гарантировано.

4.3.1 Определение Инициативы



Во время Фазы Инициативы, каждый игрок выполняет бросок (100); ничейные результаты перебрасываются, если иное не указано в Специальных правилах сценария.

Сторона, выбросившая более высокий результат, определяет, кто будет Первым игроком для текущего хода. Переверните маркер «Ход», чтобы обозначить Первого игрока.

Правило «Колеблющаяся инициатива» (OR) (см 7.5) расширяет процесс определения Инициативы, основываясь на подразделениях.

4.3.2 Как работает Инициатива

Первый игрок всегда выполняет действия, обозначенные в Последовательности хода как осуществляемые Первым игроком. Второй игрок следует его примеру, выполняя действия, обозначенные в Последовательности хода как осуществляемые Вторым игроком. Очень важно помнить, что действия боя и движения выполняются последовательно.

Правило «Быстрый выстрел» (OR) (см. 7.44) предоставляет возможность одновременного огня.

Если Второй игрок имеет единицу, получившую приказ «Огонь», которая была подбита во время этапа «Огонь»

прямой наводкой» Первого игрока, она выходит из строя и удаляется из игры прежде, чем Второй игрок сможет выполнить свой приказ «Огонь».

Одновременные действия не выделяют Первого или Второго игрока как часть их Фазы или этапа. Эти действия разрешены в любом допустимом порядке.

4.4 ФАЗА БОЯ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

«Битвы выигрываются превосходством огня».

~ Фридрих Великий

Игроки последовательно проводят огневой бой в порядке, определенном в ходе предыдущей Фазы Инициативы. В Базовой игре любой огонь считается огнем прямой наводкой.

Фаза Боя Базовой игры включает в себя единственный этап – этап «Огонь прямой наводкой». В данном разделе рассматриваются только огонь ББ прямой наводкой и реагирующий огонь. Данный раздел изучает огонь ББ между единицами техники.

Ядерное, биологическое и химическое оружие (ОМП)? Его использование никак не отражено в «МВТ». Не говоря о разрушительности действия такого вооружения на поле боя, моральная сторона его применения больше подходит для отдельного обсуждения и не моделируется в симуляции современной войны.

4.4.1 Этап «Огонь прямой наводкой»

Первый игрок объявляет и определяет результаты огня прямой наводкой, раскрывая маркеры «Command» для каждой единицы техники, получившей приказ «Огонь» или «С короткой остановки», так как они разрешают открытие огня.

Затем Второй игрок объявляет и определяет результаты огня прямой наводкой для всех единиц техники, все еще способных открыть огонь и имеющих приказ «Огонь» и «С короткой остановки», следуя установленным процедурам.

Результаты огня прямой наводкой определяются в соответствии со следующими правилами и условиями:

- Приказы «Огонь» и «С короткой остановки» требуют наличия допустимой обнаруженной цели, которая была идентифицирована в ходе предыдущей Фазы Обнаружения. Игроки никогда не могут разместить приказ «Огонь» и «С короткой остановки» в ожидании обнаружения цели.
- Единицы техники открывают огонь в порядке, описанном в Последовательности игры. Единицы Первого игрока проводят огонь в ходе этого Этапа «Огонь прямой наводкой» первыми; единицы Второго игрока – вторыми.
- Попадания определяются индивидуально.
- Каждая единица техники действует только один раз за ход.
- Результаты огня в ходе каждого этапа определяются с учетом направления и позиции, занимаемой техникой на момент их определения. Местность, занимаемая единицей, ведущей огонь или ее маркер «Spot» не оказывают никакого влияния.
- Весь огонь в отношении одной единицы противника должен быть объявлен прежде, чем результаты любого огня будут определены. Если цель уничтожена прежде, чем все объявленные единицы осуществили

свои выстрелы, они все еще считаются ведущими огонь по объявленной цели. Они не могут после этого перенести огонь на новую цель.

- Все боевые результаты применяются немедленно.
- Если техника не отмечена маркерами «Spot/Fire» или «Spot/Move», поместите новый маркер «Spot/Fire» частично под маркер приказа, чтобы показать, что это новое состояние. Таким образом, не будет никакой путаницы относительно состояния техники по сравнению с предыдущей Фазой Обнаружения.
- Все единицы, получившие приказы «Огонь» или «С короткой остановки» обязаны объявить огонь, кроме случаев, когда приказ был отдан ошибочно, то есть никакие видимые цели не были доступны.

4.4.2 Реагирующий огонь

Реагирующий огонь это событие, запускаемое в ответ на огонь противника (во время Фазы Боя) или его движение (во время Фазы Движения) – это огонь по возможным целям.

После определения результатов огня прямой наводкой, объявите и определите результаты всех возможных случаев реагирующего огня, выполняемого единицами, отмеченными приказом «Внимание», по технике противника, которая вела огонь в ходе этапов «Огонь с закрытых позиций» и «Огонь прямой наводкой».

Реагирующий огонь является добровольным; единицы, отмеченные приказом «Внимание» не обязаны стрелять. Так как реагирующий огонь используется в качестве ответа, он не применим как способ атаки обнаруженных целей. Однако он выступает в качестве сдерживающего фактора для огня и движения противника.

Результаты реагирующего огня определяются в соответствии с теми же правилами и ограничениями, которые описаны для огня прямой наводкой, со следующими дополнениями:

- Для всех случаев огня прямой наводкой Первого и Второго игрока результат определяется прежде, чем будет объявлен любой случай реагирующего огня.
- Дополнительный реагирующий огонь может быть инициирован в результате предыдущего реагирующего огня. Учитывайте каскадный эффект реагирующего огня, когда один начальный выстрел может вызвать целый ряд последующих. Однако, огонь прямой наводкой имеет преимущество.
- Обнаружение подтверждается в момент объявления реагирующего огня. Предварительное обнаружение цели не требуется.

4.4.3 Последовательность и правила огня ББ

Вести огонь могут только те единицы техники, в разделе «Наступательная информация» (Offensive Information) Карты данных которых присутствует строка «AP». Огонь ББ применяется только против техники; он никогда не используется против целей любого другого типа.

Существуют различные типы бронебойных боеприпасов, например, оперённый подкалиберный снаряд с отделяющимся поддоном (APFSDS), подкалиберный снаряд с отделяющимся поддоном (APDS), кумулятивный снаряд (HEAT), многоцелевой кумулятивный снаряд (HEAT-MP) и бронебойно-фугасный снаряд со сминаемой головной частью (HESH), все вместе они называются огонь ББ.

Хотя ПТРК также относятся к противотанковому вооруже-

нию, они не используются в Базовой игре; они предназначены для Расширенной игры.

Чтобы осуществить выстрел по цели, она должна быть обнаружена, находится в пределах максимальной дальности применения данного типа вооружения, а также входить в сектор стрельбы техники, ведущей огонь.

4.4.3.1 Сектор стрельбы

Все единицы боевой техники имеют определенный сектор стрельбы. Некоторые из них имеют ограниченный сектор стрельбы. К их числу относится техника, не имеющая башню, с неподвижной оружейной установкой.

4.4.3.1.1 Техника, оборудованная башней

Техника, оборудованная башней, имеет круговой сектор стрельбы. К технике, оборудованной башней, относятся все виды боевой техники, в разделе «Информация о вооружении» (Weapon Data) которой указаны значения «Тт» равные 1, 2 или 3.

Оptionальное правило, «Башни» (см. 7.8) расширяет секторы стрельбы и способ использования башен.

4.4.3.1.2 Техника без башни с возможностью круговой стрельбы

Как и техника, оборудованная башнями, техника, имеющая значение «ТТ» равно 360 называется техникой без башни с возможностью кругового обстрела, и имеет круговой сектор стрельбы. Их вращающиеся орудия, расположенные за броневыми щитами или в открытых установках, имеют возможность обстреливать технику противника в любом направлении.

В Базовой игре такие единицы фактически соответствуют технике, оборудованной башнями.

4.4.3.1.3 Техника, не имеющая башни

Техника, не имеющая башни, оснащена вооружением с ограниченным сектором стрельбы. Сюда относится техника, чье значение «ТТ» равно 60, 120 и 180. Практически у всех из них вооружение ориентированно вперед, хотя у некоторых оно развернуто назад. Техника, не имеющая башни, способна поражать только те цели, которые попадают в ее фронтальный или кормовой сектор стрельбы, в зависимости от расположения вооружения.

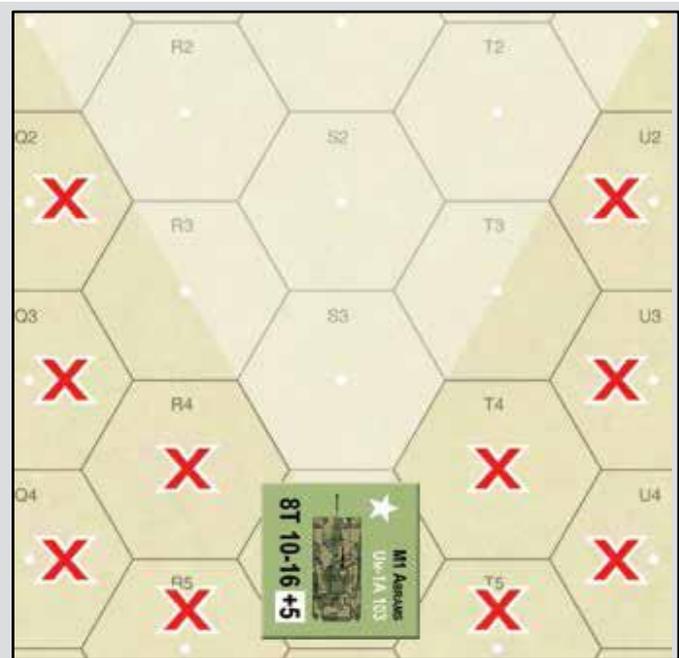


4.4.3.1.4 Фронтальный сектор стрельбы

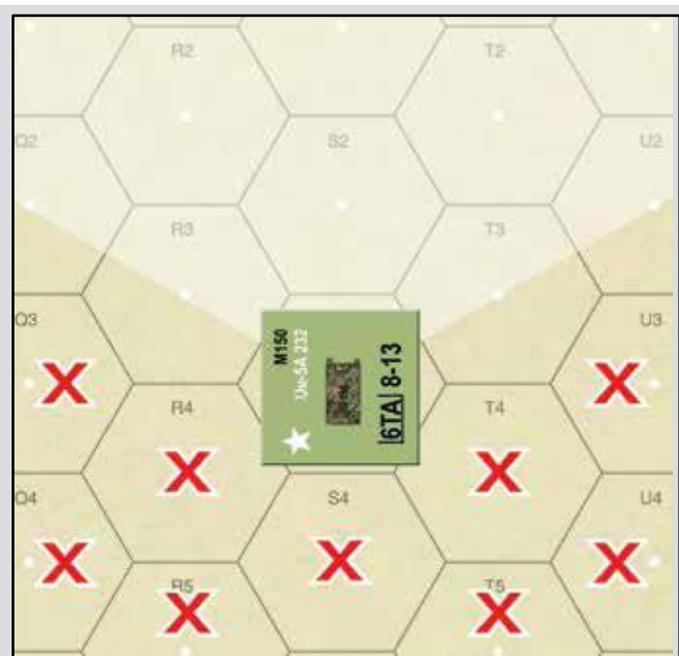
Техника, чей сектор стрельбы ограничен его фронтальной областью, обозначена типом боеприпасов с нижним подчеркиванием на его Карте данных.

Фронтальный сектор стрельбы в данном случае, определяется как область, которая попадает во фронтальные углы (60°, 120° или 180°) его фишки. Все гексы разделенные соответствующими лучами данного угла попадают в ее сектор стрельбы.

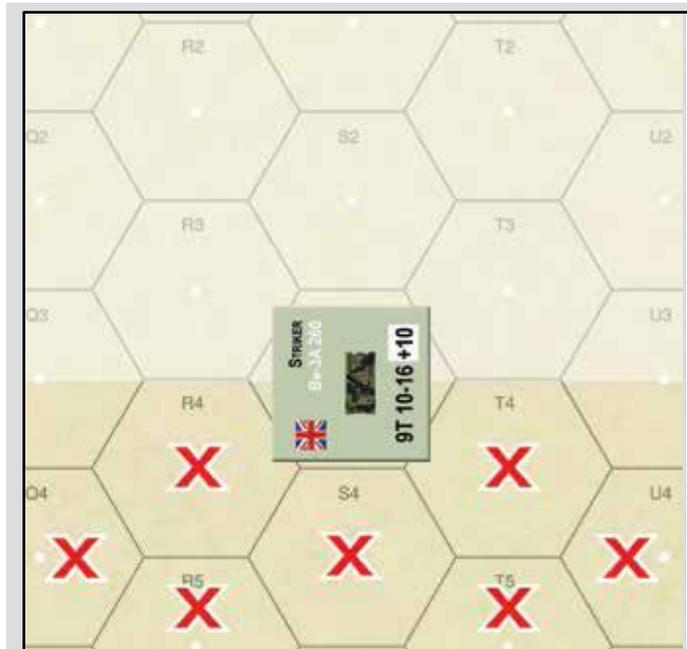
Ни один выстрел не может быть направлен на цели, выходящие за пределы области, указанной для соответствующего фронтального сектора стрельбы.



Фронтальный сектор стрельбы в 60°



Фронтальный сектор стрельбы в 120°



Фронтальный сектор стрельбы в 180°

4.4.3.1.5 Тыловой сектор стрельбы

Техника, чей сектор стрельбы ограничен его тыловой областью, обозначена типом боеприпасов с верхним подчеркиванием его Карте данных.

Тыловой сектор стрельбы в данном случае, определяется как область, которая попадает в тыловые углы (60°, 120° или 180°) его фишки. Все гексы разделенные соответствующими лучами данного угла попадают в ее сектор стрельбы.

Ни один выстрел не может быть направлен на цели, выходящие за пределы области, указанной для соответствующего тылового сектора стрельбы.

4.4.3.2 Определение результата огня ББ

Стреляющий игрок переворачивает маркер «Command» стрелявшей единицы названием приказа вверх, чтобы продемонстрировать, что это действие допустимо, и объявляет цель.

Так как приказ «С короткой остановки» является состоящим из двух разных приказов, разверните половину маркера с приказом «Огонь» в направлении передней части единицы. Таким образом, когда приходит время движения тех же единиц, игроки могут легко определить, какая техника еще не двигались.

4.4.3.2.1 Значение «Диапазон ББ»

Найдите часть Карты данных с названием вооружения, осуществляющего огонь, в колонке «Тип боеприпаса» раздела «Информация о вооружении». Некоторые единицы техники имеют несколько типов бронебойных боеприпасов, как уже упоминалось ранее. Некоторые единицы также имеют несколько видов противотанкового вооружения. Вооружение и подходящие к нему бронебойные боеприпасы четко выделены, чтобы помочь в подборе соответствующих комплектов. В Базовой игре следует использовать только боеприпасы бронебойного типа.

Техника с несколькими видами вооружения может иметь различные секторы стрельбы для каждого из них. Во всех случаях, результаты выстрела определяются индивидуально.

Определите дальность в гексах от стрелявшей техники до цели. Передвигайтесь вдоль подстроки «R» (Дальность)

строки «Бронейбойное вооружение» (AP) пока не будет найдено значение, которое больше или равно определенной дальности в гексах.

Выше этого значения расположен один из пяти возможных результатов:

- P – Выстрел в упор
- S – Ближняя дистанция
- M – Средняя дистанция
- L – Большая дистанция
- E – Экстремальная дистанция

Значение, найденное выше дальности, является значением «Диапазон ББ».

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Предположим, дальность составляет 15 гексов. Значение «Диапазон ББ» для этой дальности составляет «М» – Средняя дистанция.

4.4.3.2.2 Модификаторы попадания ББ

Теперь проверяются модификаторы попадания ББ, если таковые имеются, чтобы определить их влияние. Эти модификаторы берутся из таблицы «Модификаторы попадания ББ» (AP Hit Modifiers Table), находящейся на Карте игровой информации А (Game Card A). Многие из перечисленных модификаторов попадания ББ не используются в Базовой игре.

Все модификаторы попадания ББ являются накопительными, и все вместе называются суммарным модификатором.

Если целевая техника движется (-2) и занимает слабое укрытие (-1), то суммарный модификатор равен -3.

Размер цели

Размер техники, являющейся целью, указан в разделе «Информация о защите». Возможные значения находятся в диапазоне от +2 до -2.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Его модификатор за размер цели равен 0.

Цель движется

Если техника, являющаяся целью, получила приказ «Движение» или «С короткой остановки» используйте модификатор -2.

Если приказ для целевой техники еще не вскрыт, то для получения этого модификатора владеющий игрок должен показать его (снова поверните маркер «Command» стороной с приказом вниз, чтобы показать, что он еще не использован).

Обратите внимание, что в этом случае, владеющий игрок не обязан раскрывать приказ; сообщите, что приказ не имеет никакого эффекта. Если игрок выбирает оставить маркер скрытым, модификатор равен 0. Это ограничивает игроков от использования выстрелов с низкими шансами с целью разведки боем просто ради выявления приказа.

Цель использует слабое, среднее или сильное укрытие

Если целевая техника находится в местности, предоставляющей слабое, среднее или сильное укрытие – используйте модификаторы -1, -3 или -5, соответственно. Если техника находится в переполненном гексе, рассматривайте гекс, как не дающий укрытия.

Приказ «С короткой остановки» и значение стабилизации (SB): «0» либо «Иное» (Other)

Если техника, ведущая огонь, получает приказ «С короткой остановки», и ее значение стабилизации равно «0»,

используйте модификатор -4.

Вся техника имеет значение стабилизации (SB).

Этот модификатор отражает более сложную задачу поражения цели при стрельбе в движении в соответствии с приказом «С короткой остановки». SB: 1 – это лучшее значение, в то время как SB: 0 означает отсутствие стабилизации.

Приказ «С короткой остановки» и значение стабилизации (SB): 1, 2 или 3

Если техника, ведущая огонь, получает приказ «С короткой остановки», и ее значение стабилизации равно «1», «2» или «3», используйте модификатор -1, -2 или -3, соответственно.

Вся техника имеет значение стабилизации (SB).

Стрелок поврежден

Если единица, ведущая огонь, была повреждена во время предыдущего хода или действия в течение данного хода, используйте модификатор -3.

Дым от горящей техники

Если дым от горящей техники находится в гексе техники, ведущей огонь, либо линия видимости проходит через дым, или дым находится в гексе целевой техники, используйте модификатор -2.

Модификатор применяется для каждого отдельного случая, когда линия видимости начинается или пересекает гекс с дымом от горящей техники, он является кумулятивным.

Весь дым от горящей техники, возникший во время текущего этапа игрока не имеет эффекта до момента завершения этого этапа.

Реагирующий огонь/использование независимого прицела командира

Если техника, ведущая огонь, проводит реагирующий огонь в отношении цели, расположенной в пределах его фронтальных (или тыловых) секторов стрельбы (60°, 120° или 180°), используйте модификатор -1. Этот модификатор применим для техники, оснащенной башней, техники без башни с возможностью круговой стрельбы или техники, не имеющей башни.

Если техника оснащена независимым прицелом командира (см. 7.48), используйте модификатор 0.

Тыловой сектор стрельбы используется для техники, не имеющей башни с вооружением, направленным назад.

Имейте в виду, что если использование данного модификатора вызвано движением, то в дополнение к нему используется модификатор за движущуюся цель.

Реагирующий огонь, требующий наведения/использование независимого прицела командира

Если техника, ведущая огонь, проводит реагирующий огонь в отношении цели, расположенной вне пределов его фронтальных (или тыловых) секторов стрельбы (60°, 120° или 180°), используйте модификатор -3. Только техника, оснащенная башнями, и техника без башни с возможностью круговой стрельбы способна вести реагирующий огонь по цели, находящейся за пределами фронтального (или тыловой) сектора стрельбы.

Если техника оснащена независимым прицелом командира (см. 7.48), используйте модификатор -2.

Тыловой сектор стрельбы используется для техники, не имеющей башни с вооружением, направленным назад.

Точно так же, если использование данного модификатора вызвано движением, то в дополнение к нему используется модификатор за движущуюся цель.

Так как экипаж техники, как правило, сосредотачивается на наблюдении в области применения их основного вооружения, этот модификатор изображает дополнительное время, необходимое для успешного определения и атаки целей, расположенных сбоку или сзади.

4.4.3.2.3 Значение попадания ББ

Обратитесь к таблице «Попадание ББ» (AP Hit Table) Карте игровой информации А. Найдите пересечение значения «Диапазон ББ» (см 4.4.3.2.1) с суммарным модификатором (см 4.4.3.2.2). Полученное число является значением попадания ББ.

Если суммарный модификатор больше +5, используйте строку «+5». Если он меньше, чем -10, используйте строку «-10». Обратите внимание, что при суммарном модификаторе -10 и значении «Диапазона ББ», равного «Е» невозможно поразить цель.

Если суммарный модификатор равен -2, а значение «Диапазон ББ» – «S», значение попадания равно 56. Если суммарный модификатор равен -6, а значение «Диапазон ББ» – P, значение попадания равно 36.

Выполните бросок (100), если результат превышает значение попадания ББ – это означает промах. Если результат меньше или равен значению попадания, выстрел завершился попаданием.

4.4.3.2.4 Определение угла попадания в Базовой игре

Направление цели по отношению к стреляющей единице используется для определения того, куда цель получила попадание. В Базовой игре техника имеет либо лобовой, либо кормовой ракурс бронирования.



Если линия видимости проходит точно по стороне гекса, разделяющей лобовой и кормовой ракурсы, игрок, контролирующий цель, определяет, какую сторону использовать.

4.4.3.2.5 Определение бронепробиваемости

Базовая игра использует упрощенный метод определения бронепробиваемости. Информация о бронировании, находящаяся в разделе «Информация о защите» используется только в Расширенной игре (AG).

Информация о бронировании в Базовой игре содержится в разделе «Примечания» целевой техники в виде значений лобового/кормового бронирования.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники

(танк Т-80БВ). Его значение лобового бронирования 90; значение кормового бронирования 34.

Для определения бронепробиваемости, найдите в разделе «Информация о вооружении» Карты данных стреляющей техники в столбце «Типа боеприпаса» строку с названием использованного вооружения. Перейдите по подстроке «Р» (Пробитие) этой строки до нахождения значения, которое непосредственно ниже величины, соответствующей дистанции в гексах. Это значение является значением бронепробиваемости.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Предположим, что дальность составляет 15 гексов. Значение бронепробиваемости для оперённого подкалиберного снаряда с отделяющимся поддоном (APFSDS) равно 86.

Если значение бронепробиваемости техники, ведущей огонь, больше или равно значению бронирования цели, выстрел завершился пробитием. Если оно меньше чем значение бронирования, выстрел не имеет никакого эффекта.

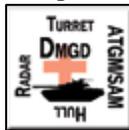
4.4.3.2.6 Повреждения и эффекты применения ББ в Базовой игре

Если выстрел завершился пробитием, применяются следующие результаты:

- Если значение бронепробиваемости равно, или превышает, значение бронирования на 1-3, цель получает результат «Повреждение».
- Если больше на 4-9, цель получает результат «Подбита».
- Если больше на 10 или больше, цель получает результат «Пожар».

Эффекты повреждений также указаны в карте «Краткое изложение боевых эффектов» (Combat Effects Summary), на задней стороне обложки Книги сценариев.

Повреждение



Целевая техника была повреждена в результате попадания. Поместите маркер «Dmgd» вверх или рядом с фишкой цели.

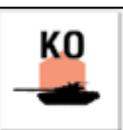
Если поврежденная техника получает второй результат «Повреждение», вместо этого она считается подбитой, и применяется этот результат.

В случае повреждения техники:

- Необходимо применить соответствующий модификатор для всех будущих выстрелов.
- Текущее (и последующее) значение скорости движения немедленно уменьшается на 1/2 (с округлением вниз) свое.

Обратите внимание, что маркер «Dmgd» имеет надписи «Башня», «Корпус», «Радар» и «ПТРК/ЗРК». Башня и корпус являются конкретными областями повреждения и используются в Расширенной игре; Радары и ЗРК/ПТРК используются с Опциональными правилами.

КО – «Подбита»



Техника была подбита в результате попадания. Она больше не действует и полностью выходит из строя.

Техника считается уничтоженной, и теперь, в контексте игры, это обломки. Уберите фишку техники из гекса, и замените ее маркером «КО». Если в гексе уже находятся маркеры «КО» или «BU», второй маркер не ставится.

BU – «Пожар»



Техника загорелась в результате попадания. Она получила катастрофическое попадание, взорвалась и загорелась. Теперь это источник дыма от горящей техники.

Техника считается уничтоженной, и теперь, в контексте игры, это обломки. Уберите фишку техники из гекса, и замените ее маркером «BU». Если в гексе уже находится маркер «КО», замените его; если в гексе уже есть маркер «BU», второй маркер не ставится.

Ситуация

Советская БМП-2 (Карта данных SM-4B), расположенная в гексе открытой местности, и американская M2A1 «Bradley» (Карта данных UM-4A), расположенная в гексе леса, атакуют друг друга на неблокированной дальности в 3 гекса.



БМП-2 имеет приказ «С короткой остановки», а M2A1 «Bradley» – приказ «Огонь». Советский игрок является Первым игроком. Таким образом, первыми определяются результаты выстрела для БМП-2. Ее маркер «С короткой остановки» вскрывается, и помещается стороной с надписью «Огонь» направленной к передней части фишки БМП-2.

M2A1 «Bradley» находится в пределах дальности обнаружения, так

как фактическая дальность в 3 гекса меньше, чем 7 гексов, которые являются максимальной дальностью обнаружения при попытке обнаружить технику противника, использующую среднее укрытие.

На дальности в 3 гекса значение «Диапазон ББ» для подкалиберного снаряда с отделяющимся поддоном (APDS) составляет «P» (В упор).

Теперь проверяется наличие эффектов от каких либо модификаторов попадания ББ. Суммарный модификатор -6 является результатом действия следующих модификаторов:

- Цель использует среднее укрытие: -3
- Приказ «С короткой остановки» и значение стабилизации (SB) 3: -3.

Столбец дальности «P» в таблице «Попадание ББ» на пересечении со значением модификатора -6 дает значение попадания ББ равно 36.

Советский игрок выполняет бросок (100) с результатом 27; M2A1 «Bradley» получает попадание. БМП-2 отмечается маркером «Spot/Fire» под краем ее маркера

приказа.

Игрок определяет, что у M2A1 «Bradley» применяется кормовой ракурс бронирования. Это означает, что значение бронирования равно 9. Так как значение бронепробиваемости подкалиберного снаряда с отделяющимся поддоном (APDS) БМП-2 на расстоянии 3 гекса равно 12, выстрел завершился пробитием.

Сравниваем значение бронепробиваемости, равное 12 со значением бронирования, равным 9 (результат +3); американская машина повреждена. M2A1 «Bradley» отмечается маркером «Dmgd».

Теперь M2A1 «Bradley» определяет результаты своего выстрела. Вскрывается ее маркер «Огонь». Если бы «Брэдли» была подбита или загорелась в результате выстрела БМП-2 во время этапа Первого игрока, она не могла бы теперь открыть огонь. Тем не менее, она должна бы применить только что полученный модификатор «Техника, ведущая огонь, повреждена» равный -3.

БМП-2 находится в пределах дальности обнаружения, так как фактическая дальность в 3 гекса меньше, чем 20 гексов, которые являются максимальной дальностью обнаружения при попытке обнаружить технику противника, лишённую укрытия. Обратите внимание, что только что помещенный маркер «Spot/Fire» еще не используется.

На дальности в 3 гекса значение «Диапазон ББ» для подкалиберного снаряда с отделяющимся поддоном (APDS) составляет «P» (В упор).

Теперь проверяется наличие эффектов от каких либо модификаторов попадания ББ. Суммарный модификатор -6 является результатом действия следующих модификаторов:

- Размер цели: -1
- Цель движется: -2
- Техника, ведущая огонь, повреждена: -3

Столбец дальности «P» в таблице «Попадание ББ» на пересечении со значением модификатора -6 дает значение попадания ББ равно 36.

Американский игрок выполняет бросок (100) с результатом 36; БМП-2 получает попадание. M2A1 «Bradley» отмечается маркером «Spot/Fire» под краем ее маркера приказа.

Игрок определяет, что у БМП-2 применяется лобовой ракурс бронирования. Это означает, что значение бронирования равно 5. Так как значение бронепробиваемости подкалиберного снаряда с отделяющимся поддоном (APDS) M2A1 «Bradley» на расстоянии 3 гекса равно 12, выстрел завершился пробитием.

Сравниваем значение бронепробиваемости, равное 12, со значением бронирования, равным 5 (результат +7); советская машина подбита. Фишка БМП-2 (и любые другие маркеры) удаляется из игры и заменяется маркером «КО».

4.5 ФАЗА ДВИЖЕНИЯ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

«Способность к войне, это способность к движению».

~ Наполеон Бонапарт

Игроки осуществляют движение последовательно, в порядке, определенном в ходе Фазы инициативы.

Второй игрок объявляет и определяет результаты движения для каждой единицы, отмеченной приказами «Движение» или «С короткой остановки». После движения техника отмечается маркером «Spot/Move».

Пока Второй игрок проводит движение, Первый игрок объявляет и определяет результаты всех необходимых эпизодов реагирующего огня по движущейся технике противника, которые выполняются единицами, отмеченными нераскрытыми приказами «Внимание».

Затем Первый игрок объявляет и определяет результаты движения. Пока Первый игрок проводит движение, Второй игрок объявляет и определяет результаты всех необходимых эпизодов реагирующего огня по движущейся технике противника, которые выполняются единицами, отмеченными нераскрытыми приказами «Внимание».

Как и в случае огня прямой наводкой, реагирующий огонь во время Фазы Движения может привести к запуску серии ответных случаев такого же огня. Единица, открывшая огонь по движущейся технике противника может затем получить выстрел от фишки противника с нераскрытым приказом «Внимание», и так далее.

Обратите внимание, что от техники, получившей приказ «Движение» или «С короткой остановки» не требуется фактического движения из текущего гекса, но ее маркеры «Command» все равно должны быть раскрыты. Фактически, в Расширенных правилах есть определенные действия, которые требуют движения без фактического выхода из гекса. Тем не менее, даже если техника не покидает свой гекс, она по-прежнему считается совершающей движение и отмечается маркером «Spot/Move».

4.5.1 Общие правила движения

Игрок может выполнить движение всеми, некоторыми или ни одной из подчиненных ему единиц в пределах максимального значения скорости движения.

Все техника отмечается маркерами «Spot/Move». Он заменяет маркер «Spot/Fire» для части «Огонь» приказа «С короткой остановки», которая была размещена во время Фазы боя.

4.5.1.1 Порядок движения

Техника выполняет движение по одной единице за раз и должна завершить все свое движение прежде, чем его начнет осуществлять следующая. Затраты на движение должны быть обозначены прежде, чем будут использованы.

Если существует возможность, что движение сможет вызвать реагирующий огонь, движение должно быть достаточно медленным чтобы позволить игроку противника изучить его и решить, будет ли он вести огонь, и когда он это сделает.

Используйте маркер «Command», чтобы отметить начало движения, в случае, если игрок решает проследить движение, или если точность движения поставлена под сомнение. Переместите маркер «Command» вперед, как только это движение будет завершено.

В случае движения, техника всегда должна двигаться в направлении своей носовой части, за исключением ситуа-

ции движения задним ходом, когда она движется в прямо противоположном направлении, и сохранять свое направление в соответствии с направлением движения.

Направление техники критично при определении некоторых особенностей огня ББ.

4.5.1.1.1 Значение движения

Каждая единица техники имеет значение движения, которое определяет расстояние, которое она может пройти в течении хода. Значение движения техники указано в ее карте данных в разделе «Общие сведения» после «М:».

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Его значение движения составляет 8Т 10-16.

Для техники значение движения состоит из четырех отдельных элементов. Первые два из них указаны вместе и определяют значение скорости движения по пересеченной местности и способ движения. Из приведенного выше примера, 8Т дает значение скорости движения по пересеченной местности равное 8 и способ движения «Т» = гусеничный. Другие единицы техники имеют способы движения «Н» = Полугусеничный или «W» = Колесный.

Третьим элементом является значение скорости движения техники по тропам, а четвертым – значение скорости движения техники по дорогам. Из приведенного выше примера, скорость движения по тропам равно 10, а по дорогам равно 16.

Техника, получившая приказ «Движение» может затратить любую часть доступного значения скорости движения.

Техника, получившая приказ «С короткой остановки», может затратить до 1/2 доступного значения скорости движения (с округлением вниз). Техника, имеющая значение стабилизации, равное 1 может затратить до 3/4 доступного значения скорости движения (с округлением вниз).

Поврежденная техника может затратить до 1/2 доступного значения скорости движения (с округлением вниз). Все поврежденные единицы техники, независимо от их значения стабилизации, получив приказ «С короткой остановки», может затратить до 1/4 доступного значения скорости движения (с округлением вниз).

Хотя единица техники может использовать любую часть доступного ей значения скорости движения, неиспользованная часть не переносится от одного хода к другому. Также остатки не могут быть переданы от одной единицы другой.

Значение скорости движения расходуется при выполнении различных типов движения, которые имеют разную стоимость, в зависимости от типа местности и способа движения данной единицы.

4.5.1.1.2 Стоимость движения

Затраты, необходимые единице для входа в гекс или пересечения стороны гекса, приведены в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте игровой информации В. Если техника не использует движение по тропам или дорогам, то любое движение считается движением по пересеченной местности.

Стоимость движения изменяется для каждого нового гекса, в который входит техника или за каждую сторону гекса, которую она пересекла, в зависимости от типа местности в гексе, а также от способа движения.

Для техники, использующей способ передвижения «Т», перемещение на 1 гекс в открытой местности стоит 1

очко движения, движение на 1 гекс по пересеченной местности стоит 4 очка движения.

Гусеничная (Т) и полугусеничная (Н) техника использует одинаковую стоимость движения, в то время как колесная (W) техника использует свою собственную. Используйте соответствующую колонку для каждого способа движения. Движение не допускается в запрещенные (Р) типы местности, например, техника не может входить в гексы густого леса.

Обратите особое внимание на информацию в колонке «Т, Н» в таблице. Будучи доступными для гусеничной техники, некоторые типы местности являются запрещенными для полугусеничной, например, в случае пересечения стороны гекса со стеной.

Сторона гекса со склоном или гребнем

Перемещение между участками местности с разным уровнем высоты (пересечение стороны гекса со склоном или гребнем холма) требует дополнительных затрат (+1 или +2) к стоимости входа в местность в гексе назначения. Затраты на изменение высоты варьируются в зависимости от количества уровней, вверх или вниз, пройденных при выполнении движения.

В ходе движения, гусеничная и полугусеничная техника не может изменить высоту более чем на 2 уровня в одном гексе, колесная техника ограничена одним изменением уровня.

Гусеничная (Т) единица техники движется с уровня земли (высота 0), пересекая сторону гекса со склоном, в гекс холма, включающий кустарник. Единица расходует 3 очка из доступного ей значения скорости движения: 2 за кустарник, и +1 за изменение высоты на 1 уровень.

Сторона гекса со стенами и живой изгородью

Движение через такие стороны гекса не приводит к изменению уровня высоты, но требует добавления дополнительных очков к значению стоимости входа в местность в обозначенном гексе. Заметим, что при перемещении гусеничной техники через сторону гекса с живой изгородью, она затрачивает все свое значение скорости движения (см. 4.5.1.1.3 «Чрезмерная стоимость движения»).

Дым от горячей техники

Движение в или через гекс с дымом от горячей техники добавляет +1 к стоимости входа в другой тип местности в гексе, как при движении, так и при повороте в данном гексе.

4.5.1.1.3 Чрезмерная стоимость движения

Единица техники всегда может пройти только на 1 гекс во время своего движения, если она отмечена приказом «Движение» или «С короткой остановки», даже если стоимость входа в этот гекс превышает доступное ей значение скорости движения. Это исключение также относится к движению задним ходом.

Это правило допускается до тех пор, пока единица техники не использовала любую часть своего значения скорости движения для совершения поворота, и не превышает ограничения в отношении изменения высоты. В противном случае техника не может превысить доступное ей значение скорости движения.

4.5.1.1.4 Поворот

Расходы на поворот применяются только к технике. Техника поворачивает за счет вращения на месте с последующим движением в новом направлении. Расходы на поворот применяются только если техника делает поворот более чем на 1 сторону гекса (60°).

Техника получает бесплатный поворот на 1 сторону гекса для каждого гекса, который она занимает или в который входит. Это может быть в начале движения, во время движения, или в самом конце движения.

Расходы на поворот основаны на типе местности, а не на величине поворота. Если единица техники поворачивает на 2 или 3 стороны гекса, расходы на поворот вычитаются из имеющегося значения скорости движения. Расходы на поворот одни и те же для движения вперед или движения задним ходом.

Расходы на поворот перечислены в столбце «Поворот» (Turn) таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте игровой информации В. При выполнении поворота техника не может превышать доступное ей значение скорости движения. Поворот может вызвать реагирующий огонь.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Танк входит в гекс леса, а затем поворачивает на 3 стороны гекса, расходуя 5 очков из доступного значения скорости движения, равного восьми.

4.5.1.1.5 Движение по тропам и дорогам

Техника движется быстрее, если перемещается на поле боя по тропам или дорогам. Колесная техника, как правило, получает большее преимущество, в то время как полностью гусеничная техника – меньшее.

Техника, передвигающаяся с использованием скорости движения по тропам или дорогам, игнорирует фактическую стоимость местности в гексе, и расходует только 1 очко своего значения скорости за вход в каждый гекс (2 за движение задним ходом).

Для того чтобы использовать скорость движения по тропам или дорогам, техника должна начать свое движение в гексе тропы или дороги, а затем двигаться по таким гексам в течение всего своего маршрута движения. Хотя в начале своего движения техника может быть направлена к любой стороне гекса, в течение всего движения она должна сохранять направление вдоль маршрута, представленного тропой или дорогой. Она не может изменять свое направление для получения более выгодного угла во время или даже в конце движения. Другими словами, техника всегда направлена вдоль тропы или дороги при вхождении в следующий гекс.

Если техника сочетает движение по тропе или дороге с иным движением, она должна использовать свое значение скорости движения по пересеченной местности для всего движения.

Если техника движется по маршруту, который сочетает в себе движение и по тропам и по дорогам, она использует скорость движения, основанную на наибольшем количестве пройденных гексов. Если они равны, то используется скорость движения по дороге.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Танк движется по маршруту, состоящему из 10 гексов дороги и 6 гексов тропы. Он может использовать свое значение движения по дорогам, равное 16, в течение всего движения.

Маркер «Wreck» («КО» или «ВУ») или техника противника, находящиеся в гексе дороги или тропы не мешает движению, но требует остановки единицы использующей свое значение движения по тропе или дороге. Если маршрут пересекает гекс с обломками или техникой противника, необходимо использовать значение движения по пересе-

ченной местности для всего движения.

Дружеская техника, находящаяся в гексе с тропой или дорогой не останавливает технику, использующую движение по дороге или тропе, кроме случаев переполнения гекса. Если маршрут пересекает переполненный гекс (в том числе за счет движущейся техники), необходимо использовать значение движения по пересеченной местности для всего движения.

При движении по тропам или дороге техника может войти в запрещенные гексы местности, например, в гексы густого леса. Тем не менее, она никогда не может выйти из тропы или дороги в гекс с запрещенной местностью, в котором нет тропы или дороги.

Кроме того, техника, двигаясь по дороге или тропе в гексе, использует соответствующее значение скорости движения, равное 1 за гекс (не в качестве бонусного значения скорости, или бонуса за изменение высоты), даже если она не начала свое движение в таком гексе. Техника должна сохранять направление во время движения.

Для техники, изменяющей свой уровень высоты в ходе движения по тропе или дороге, затраты на такое изменение уменьшаются на 1. Тем не менее, техника не может добавлять больше чем +2 с целью изменения высоты в пределах 1 гекса.

Техника движется по дороге и должна изменить два уровня высоты, для этого потребуются затратить только 1 дополнительное очко скорости, вместо обычных 2.

4.5.1.1.6 Движение через мост

Гексы мостов, расположенные вдоль троп или дорог, имеют тот же тип местности, что и соединяемые ими гексы. Если мост соединяет между собой гекс дороги и гекс тропы, он считается гексом тропы.

Техника не может входить или выходить из гекса моста куда-либо кроме соединяемых им гексов дорог и/или троп. Мосты считаются продолжением и частью связываемых ими гексов троп и/или дорог.

4.5.1.1.7 Движение задним ходом

Техника может осуществить движение задним ходом во время любой части своего движения. В ходе движения задним ходом, техника движется в сторону, прямо противоположную направлению его передней части.

Движение задним ходом требует от техники двукратного повышения нормальных затрат за вход в данную местность. Стоимость поворота во время движения задним ходом не изменяется.

4.5.1.1.8 Движение без выполнения движения

Техника, получившая приказы «Движение» или «С короткой остановки» не обязана двигаться из этого гекса, но она все равно считается выполняющей движение, остается отмеченной маркером «Spot/Move» и по-прежнему может стать целью реагирующего огня. Кроме того, техника может просто повернуться на месте.

4.5.1.1.9 Движение за пределы карты

Любая техника, вышедшая за пределы карты, рассматривается как покинувшая сценарий, и не может вернуться в игру. Она не считается уничтоженной, но больше не оказывает никакого влияния на данный сценарий.

Для того чтобы покинуть карту, техника расходует свое значение скорости движения, в зависимости от типа местности в гексе выхода.

Исключением из этого правила является техника, которая

еще не вступила в игру, и в настоящее время находится за пределами карты. Если она покинет карту после своего вступления в игру, она не сможет вернуться в игру вновь.

Кроме того, от техники может потребоваться выход за пределы карты для выполнения определенных условий победы. Эта техника после своего выхода не может вернуться в игру вновь, но все еще учитывается в условиях победы в сценарии.

4.5.1.1.10 Совместное расположение техники

Техника может свободно проходить через обломки, а также «своя» другую технику, свою или противника, без дополнительных затрат, кроме стоимости входа в данную местность. Тем не менее, техника противников никогда не может закончить свое движение в одном и том же гексе. При перемещении через гекс, содержащий технику противника или самого игрока, учитываются пределы объединения.

Так как движение осуществляется последовательно, случай конкуренции за определенный участок территории невозможен. Одна из сторон всегда захватывает гекс первым.

Это тот случай, когда игрок, контролирующий инициативу, может решить стать Вторым игроком, так как Второй игрок завершает все свои движения прежде Первого игрока.

4.6 ФАЗА РЕГУЛИРОВАНИЯ

Игроки определяют результаты ключевых действий хода и проводят подготовку к следующему ходу, убирая лишние маркеры и продвигая маркер «Turn» в поле следующего хода.

4.6.1 Этап «Регулирование и удаление маркеров»

Одновременно переверните все маркеры приказов, которые не были вскрыты. Неиспользованные приказы «Внимание» и «Нет приказа» игнорируются.

Обратите внимание на любые неиспользованные приказы «Огонь», «С короткой остановки» или «Движение». Любой такой случай в игре является незаконным, так как все приказы «Огонь», «С короткой остановки» и «Движение» должны быть вскрыты в ходе соответствующих этапов Первого и Второго игрока. Игроки должны убедиться, что подобная ситуация не произошла. Игроки могут решить, должны ли эти единицы стать целью неисполненного реагирующего огня.

Отметьте все единицы с неиспользованными приказами «Огонь» или «С короткой остановки» маркерами «Spot/Fire», а единицы с приказами «Движение» маркерами «Spot/Move». Удалите с карты все маркеры приказов.

4.6.2 Этап «Завершение хода»

Текущий ход завершен. Если это последний ход сценария, обратитесь к условиям победы, чтобы определить исход сценария. Если это не последний ход сценария, сценарий продолжается в следующем ходе.



Словарь

(-):	Ослабленное подразделение	CFV:	Боевая разведывательная машина
(+):	Усиленное подразделение	CGF:	Советская Центральная группа войск
4 CMBG:	Тактическая группа 4-й Канадской механизированной бригады	CHQ:	Штаб роты
AFNORTH:	Объединенные силы НАТО в Северной Европе	CIS:	Независимый прицел командира
ATG:	Противотанковое орудие	CL:	Класс ПТРК, от 1 до 4
A:	Ограниченность боеприпасов	CLGP:	Корректируемый артиллерийский снаряд
A:	Амфибия	cm:	Сантиметр
AA:	Зенитный	CM:	Зенитные контрмеры
Active Unit:	Боевые единицы, считающимися активными при определении боевого управления	Coax MG:	Спаренный пулемёт
ACR:	Разведывательный полк	Combat Unit:	Любая вооруженная, или способная вести прицельную огневую поддержку, единица
AG:	Компоненты или правила Расширенной игры	Command:	Специальное состояние единицы
AP:	Броневой боеприпас (ББ)	Cover:	Защитные свойства местности
APC:	Бронетранспортер (БТР)	Coy:	Рота
APDS:	Подкалиберный снаряд с отделяющимся поддоном	CP:	Очко сплоченности
APFSDS:	Оперённый броневой снаряд с отделяющимся поддоном	D:	Лазерный целеуказатель
ARM:	Противорадиолокационная ракета	Danger Close:	Огонь с закрытых позиций, влияющий на дружественные единицы
Arm Car:	Броневедомость	DF:	Огонь прямой наводка
A-Type:	Бронированный тип техники	Div:	Дивизия
B:	Модификатор «Застревание»	DMGD:	Попадание, приведшее к повреждению
BAOR:	Британская Рейнская армия	DS:	Дымовой гранатомёт
Bat:	Батальон	E:	Экстремальная дальность
Battle Group:	Общевойсковая боевая группа	Elements:	Присутствует только часть единиц
BGD:	Бригада	Enginner:	Специальное свойство единицы
BHQ:	Штаб батальона	ERA:	Динамическая защита
Block:	Блокирование линии видимости	F:	Значение общего вооружения
BMP:	Боевая машина пехоты	F:	Быстрый темп огня
BRDM:	Бронированная разведывательно-дозорная машина	FASCAM:	Система дистанционного минирования
BRM:	Боевая разведывательная машина	FISTV:	Машина группы огневой поддержки
BTR:	Бронетранспортер, БТР	FlaK:	«Fliegerabwehrkanone» (зенитное орудие)
Broken:	Состояние морали единицы	Flakpanzer:	Бронированная зенитная техника
Bty:	Батарея	FO:	Передовой наблюдатель, специальное свойство единицы
BU:	Цель для модификатора «дым от горящей техники»	FRG:	ФРГ - Западная Германия
BU:	Попадание, вызвавшее пожар	Fuchs:	«Фухс» (Лис)
Bundeswehr:	Армия ФРГ	Full cover:	Повышенная защита для пехотных и буксируемых единиц
C:	Ограниченность управляемых артиллерийских снарядов	GDR:	ГДР - Восточная Германия
CE:	Боеприпасы или бронирование, использующие химическую энергию	Gebirgsjäger:	Горные егеря (Горная легкая пехота)
CENTAG:	Центральная группа армий НАТО	Gepard:	«Гепард»
		GP Defense:	Буквенно-цифровая классификация оборонительных средств
		GP Factor:	Цифровое значение огневой мощи вооружения общего назначения
		GP:	Боеприпасы общего назначения (БОН)
		GPD:	Защита от общего вооружения
		GR:	РЛС наземного базирования
		GSFG:	Группа советских войск Германии
		Gun Tube:	Отдельное артиллерийское орудие
		H:	Полугусеничный режим движения
		Half-Track:	Полугусеничная техника
		HD:	Корпус скрытый уровнем местности
		HE:	Фугасный снаряд
		HEAT:	Кумулятивный снаряд
		HEAT-MP:	Многоцелевой кумулятивный снаряд
		HESH:	Броневой-фугасный снаряд со сминаемой головной частью
		Hesitation:	Состояние морали единицы
		HNATW:	Ручное противотанковое вооружение
		Hinder:	Модификатор боевых эффектов
		HMG:	Крупнокалиберный пулемёт
		HOW:	Гаубица
		HQ:	Штаб

HT:	Полугусеничный	Q:	Высокий темп огня
I:	Ограниченность осветительных боеприпасов	R:	Дублированная система управления
ICM:	Кассетный артиллерийский боеприпас	Rahge Factor:	Для огня ББ или БОН. P, S, M, L, или E
IF:	Огонь с закрытых позиций	Recce:	Разведывательный
IFV:	Боевая машина пехоты	Recon:	Разведывательный, специальное свойство единицы
I2:	Усилитель изображения	Reg:	Полк
IL:	Освещение	RHQ:	Штаб полка или бригады
Iltis:	Volkswagen Iltis	ROF:	Темп огня
IMP POS:	Подготовленные позиции	Roll (10):	Выполните бросок одним десятигранным кубиком
IR:	Инфракрасный прожектор	Roll (100):	Выполните бросок двумя десятигранными кубиками
Jagdpanzer:	Истребитель танков	RakJPz:	Истребитель танков, вооруженный ПТРК
Jager:	Охотники (Егеря, легкая пехота)	S:	Малая дальность
KE:	Боеприпасы или бронирование, использующие кинетическую энергию	S:	Стереоскопический прицел
KO:	Попадание, приведшее к выходу из строя	S:	Ограниченность боезапаса дымовых снарядов
L:	Пехотный тип движения	SACLOS:	Полуавтоматическая система наведения по линии визирования
L:	Лазерный прицел	Sapper:	Сапер
L:	Большая дистанция	SB:	Значение стабилизации
Leg:	Собирательный термин для обозначения пехотных единиц	Sec.:	Секция
Luchs:	«Лухс»	SHEAF:	Площадь попадания огня с закрытых позиций
M/C:	Мотоцикл	Smk:	Дым
M:	Значение движения	SP:	Скорость ПТРК
M:	Средняя дальность	SP:	Самоходный
M:	Пристрелочный пулемет	Spähpanzer:	Разведывательный танк
M:	Ограниченность боеприпасов средств дистанционного минирования (FASCAM)	Sqd:	Взвод
MA:	Всеракурсный ПЗРК	Sqn:	Батальон
MANPADS:	ПЗРК	ST:	Тип прицела
MCLOS:	Неавтоматическая система наведения по линии визирования	S-Type:	Слабобронированный тип техники
Mech:	Механизированный	T:	Тепловизор
Mechanized:	Собирательный термин для обозначения перевозимых единиц	T:	Режим движения на гусеницах
mm:	Миллиметр	Task Force:	Боевая группа
MMG:	Средний пулемет	TF:	Оперативная группа
MMS:	Прицел, установленный на мачте	TK:	Попадание по гусеницам
Mot:	Моторизованная	TO & E:	Организационно-штатное расписание и табель имущества
Motor:	Перевозимый колесной техникой	TR:	Транспорт
MT:	ПЗРК использующий догонный ракурс	Trp:	Группа
N:	Нормальный темп огня	TT:	Значение скорости разворота башни
N/A:	Не применяется	TW:	Тандемная боеголовка
NATO:	Организация Североатлантического договора (НАТО)	Under Armor:	Лучшая защита для перевозимых единиц
NORTHAG:	Северная группа армий НАТО	Under Cover:	Повышенная защита для перевозимых единиц
O:	Оптический прицел	UNL:	Неограниченный
OB:	Боевой состав	VP:	Очки победы
Observer:	Единица способна вызвать огонь с закрытых позиций	W:	Колесный режим движения
OR:	Опциональный компонент или правила	WL:	Прожектор белого света
P:	Пассивное инфракрасное оборудование	WT:	Вес в тоннах
P:	Дальность выстрела «В упор»	ZSU:	Зенитная самоходная установка
P:	Значение бронепробиваемости		
P:	Ограниченность управляемых артиллерийских снарядов		
PAH:	Panzerabwehrhubschrauber (Противотанковый вертолет)		
Panzer:	Tank		
Pz. Grenadier:	Мотопехота		
Pionier:	Саперы		
PGM:	Высокоточное оружие		
Plt:	Взвод		
PTS:	Очки		
P-Type:	Защищенный тип техники		



Индекс

Примечание: Темы с несколькими записями могут иметь одну или несколько первичных частей, выделенных полужирным шрифтом.

Основные ссылки раздела, например, 4.6, 5.9.1, 6.10, или 6.7.3.1, а также некоторые выделенные первичные части, как правило, имеют дополнительные ссылки на темы в подразделах сразу же после вступления.

А

Авиация, Вертолеты: см. Вертолеты

Авиация, Самолеты: см. Самолеты

Амфибийное движение: 7.34

Артиллерийские единицы, Входящие в состав подразделений: 6.5.1.1.2; **6.5.1.3.2**; 6.5.1.3.3; 7.28

Артиллерийские единицы, Самостоятельные: 6.5.1.1.2; 6.5.1.3.1; **6.5.1.3.3**; 7.28

Артиллерийские единицы: **5.3**; 5.8.3; 6.5.1.2

Артиллерийский веер: 6.1.4.3.10; **6.5.1.5**; 6.5.1.6.1; 6.5.1.6.2; 6.5.1.7; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.11.1; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.1.13; 6.5.2.5 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.2.5 (Дымовая завеса – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4; 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымовая завеса – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Огонь закрытых позиций с расширяющимся веером); 6.6.6; 7.9; 7.22.1; 7.27; 7.31.3.1; 7.35; 7.37

Артиллерия, Разведка огнем: см. Огонь с закрытых позиций, Артиллерийская разведка огнём

Артиллерия, Разрыв в воздухе: 7.38

Б

Башни: 7.8

Ближний бой, Модификаторы: 6.6.1.1.2

Ближний бой: 5.1.3.5; **6.6.1.1**; 6.6.2; 6.6.4.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.6; 7.19; 7.35

Блок: см. Местность, Блок

Боевое управление: 5.8.2; 5.14; **6.2.1**; 6.6.11; 7.3

Боевой дух, Восстановление: 6.8.5

Боевой дух, Колеблется: 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Наблюдатель колеблется); 6.5.2.5 (Стрелок колеблется); 6.5.4.3 (Стрелок

колеблется); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Против единиц с колеблющимся боевым духом); 6.6.1.2; 6.6.1.2.2 (Обороняющийся колеблется); 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.6.7.1.2; 6.6.10; **7.1**; 7.22

Боевой дух, Подавлен: 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Передовой наблюдатель подавлен); 6.5.2.5 (Стрелок подавлен); 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Против подавленной техники); 6.6.1.2.2 (Обороняющийся подавлен); 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.6.7.1.2; 6.6.10; **7.1**; 7.22

Боевой дух: 5.8.2; 5.8.3; 6.2.1.1.3 (Приказ «Отсутствие приказа»); 6.5.2.5 (Боевой дух стрелка колеблется и Боевой дух стрелка сломлен); 6.5.4.3 (Боевой дух стрелка колеблется и Боевой дух стрелка сломлен); **7.1**; 7.4.4; 7.6

Боевой состав, НАТО (Playbook): 10.3

Боевой состав, Советские войска (Playbook): 10.2

Боеприпасы СЕ (Химического действия): 5.1.3.4; **6.5.2.4**; 6.5.2.4.3; 6.5.4.3 (Боеприпасы химического действия); 7.12

Боеприпасы КЕ (Кинетического действия): **6.5.2.4**; 7.12

Бонус НАТО при захвате цели: 7.50

Брод: см. Местность, Ров, Брод и Река

Бронепробиваемость: **4.4.3.2.5**; 7.12

Броня против снарядов химического типа: 6.5.2.4.1

Буксируемые единицы, «Эффективный» результат огня БОН: **6.5.4.4.3**; **6.6.10.2**; 7.18; 7.31.2.2; 7.31.3

Буксируемые единицы, Движение (Перемещение вручную): 6.1.4.3.1; **6.6.5**

Буксируемые единицы, Значение «Защита от вооружения БОН»: **6.5.4.2.2**; 6.5.4.2.3

Буксируемые единицы, Направленность: 5.5

Буксируемые единицы, Подавлены: 6.1.3.1; 6.5.2.5 (Стрелок подавлен); 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.5.4.4.3; 6.6.1.2.3; 6.6.2; 6.6.7.1.1; 7.18; 7.31.2.2

Буксируемые единицы, Размер: 6.1.3

Буксируемые единицы: **5.2**; 5.5; 5.13; 5.15; 5.16.2.3; 6.1.3; 6.1.3.2; 6.1.4.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.7; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Пехотные или буксируемые единицы как цель огня БОН прямой наводкой через сторону гекса со стеной и Необорудованные окопы); 6.5.4.4; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.5; 6.6.7.1; 6.6.7.1.1; 6.6.8; 6.6.10; 6.7.8.1.2; 6.8.1; 7.14; 7.15; 7.18; 7.22; 7.30; 7.31.2.2; 7.34

Быстрый выстрел: 4.3.2; **7.44**

В

Введение, 27 сентября 1987: 10.1

Ведение огня перевозимыми единицами: 6.5.2.5 (Огонь перевозимых единиц); 6.5.4.3 (Огонь перевозимых единиц); **6.6.7.2**

Вертолет, Бой: 6.7.6

Вертолет, Вооружение: 6.7.4

Вертолет, Высадка десанта по канату: 6.7.5.3.4

Вертолет, Движение: 6.7.5

Вертолет, Особые ситуации боя: 6.7.9

Вертолет, Размер: 6.1.3

Вертолеты: 5.1.3, 5.4.2; 5.16.2.5, 5.16.2.6, **6.1**

Вызов огня с закрытых позиций: см. Огонь с закрытых позиций, Вызов

Высадка десанта по канату: 6.7.5.3.4

Г

Геоморфные игровые поля: **1.2**; 4.1.4.1

Пожар: см. Техника, Пожар

Гранатометы: 5.1.3.5

Гребень: см. Местность, Склоны и гребни

Д

Движение за пределы карты: 4.5.1.1.9

Движение по-пластунски: 6.6.4.3

Движение, Без выполнения движения: 4.5.1.1.8

Движение, За пределами карты: 4.5.1.1.9

Движение, По дорогам и тропам: 4.5.1.1.1; 4.5.1.1.2; **4.5.1.1.5**; 6.2.1.1.3; 7.20; 7.30; 7.36.2

Движение, Поворот: см. Техника, Поворот

Двойной огонь: **5.14**; 6.5.2.5 (Двойной огонь); 6.5.4.3 (Двойной огонь); 6.6.7.2

Двойные органы управления: 7.33

Динамическая защита (ERA): 6.5.2.4.2

Дистанция в гексах: 3.5.1

Дистанция, Максимальная: 3.5.2

Дистанция, Минимальная: 5.1.3.1; **5.6**; 6.5.1.13; 6.6.10.1

Длинноствольные орудия: 7.20

Дороги: см. Движение, По дорогам и тропам

Доступные артиллерийские единицы: 6.5.1.1.2; **6.5.1.3.1**; 6.5.1.3.3; 7.28

Дымовая завеса, Движение: 6.6.6

Дымовая завеса: 5.11; **6.1.4.3.10**; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.2.5 (Дымовая завеса – Расширяющийся/Сходящийся веер); 6.5.4.3 (Целевая техника движется, огонь прямой наводкой/с закрытых позиций); 6.5.4.3 (Дымовая завеса – Расширяющийся/Сходящийся веер)

Дымы, Горящая техника: 4.1.4.1.8; **4.1.4.1.9**; 4.4.3.2.2 (Дымы от горящей техники); 4.4.3.2.6; 4.5.1.1.2; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.4.3 (Дымы от горящей техники)

Дымы, Дымовые гранатометы: 6.5.2.5 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.8.6; 7.9

Дымы, Использование пехотой: 6.8.6; **7.22**

Дымы, Огонь прямой наводкой: 5.16.2.2; **6.1.4.3.10**; 6.5.1.5; 6.5.2.5 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.8.6

Дымы, Огонь с закрытых позиций: **6.1.4.3.10**; 6.5.1.6.1; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.1.13; 6.5.2.5 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.8.6; 7.31.3.1

Дымы: 5.11; 5.16.2; 6.1.4.3.10; 6.5.1.12 (Наблюдение затруднено); 6.5.2.5 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.8.6

Ж

Живая изгородь: см. Местность, Живая изгородь

З

Запоздалая реакция: 7.40

Застревание: 6.6.9; **7.29**; 7.36.3

Зенитный огонь, ЗУР: 5.4.3

Зенитный огонь, Обнаружение: 6.7.8.1

Зенитный огонь, Подавление: 6.7.8.1.1

Зенитный огонь, Помехи для зенитного огня: 6.7.8.2.1

Зенитный огонь, Результаты: 6.7.8.2.2

Зенитный огонь: 6.7.8.2

Значение «Диапазон ББ»: **4.4.3.2.1**; 4.4.3.2.3; 6.5.2.1; 6.5.2.5 (Уровень подготовки единицы, использующей ББ)

Значение движения: 1.7.1; **4.5.1.1.1**; 6.6.2; **6.6.4.1**; **6.6.5**; 7.2.2.2

Значение попадания ББ: **4.4.3.2.3**; 6.5.2.1

Значение сплоченности: **7.1.1**; 7.1.2

И

Изменяемая бронепробиваемость: **7.12**

Изменяемое повреждение гусениц: 7.21

Инженерные единицы: **5.9.3**; 6.6.1.1; 7.19; 7.31.3.3

Инициатива, Скользящая: 7.5

Инициатива: **4.3**; 4.4; 4.5; 5.8.1; **6.3**

К

Карты «Дорожка хода, Перевозка и объединение, Скрытые единицы»: 1.7; 7.2

Карты, «Расшифровка данных»: 1.4

Карты, Данных: 1.5

Карты, Игровой информации: 1.3

Кассетные артиллерийские боеприпасы: 5.16.2; 5.16.2.4; 6.5.1.6.4; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.13.1; 6.5.4.3 (Цель – техника тип «Р» или тип «А»)

Количество попаданий ББ: 6.5.2.1

Колочая проволока: see Местность, Колочая проволока

Командные единицы: **5.9.1**; 6.2.1.1.2; 6.5.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.12.1 (Командно-разведывательные единицы-передовые наблюдатели); 7.1.2; 7.1.3; 7.1.4 (Командная единица с несломленным боевым духом в командном радиусе); 7.3; 7.4.4

Командный диапазон: 6.2.1.1; **6.2.1.1.2**; 6.2.1.1.3; 6.2.1.1.4; 6.5.1.1.4; 6.5.2.1; 6.5.2.2.1; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.4 (Командная единица с несломленным боевым духом в командном радиусе); 7.1.4 (Единица со сломленным боевым духом из того же подразделения в командном радиусе); 7.2.2.1; 7.3; 7.4.2

Командный радиус: 7.42; **7.43**

Контрбатарейный огонь: см. Огонь с закрытых позиций, Контрбатарейный

Контроль целевых гексов: 3.6

Корректируемый артиллерийский боеприпас (CLGP): 5.16.2; 5.16.2.4; 6.5.1.6.3; 6.5.1.8.1; 6.5.1.13.3

Корректируемый огонь с закрытых позиций: см. Огонь с закрытых позиций, Корректировка

Крупнокалиберные пулеметы: 5.1.3.2

Л

Лазерный прицел: см. Прицелы вооружения

Лазерный целеуказатель: 6.5.1.13.3; **6.5.2.2.5**; 6.7.6.5; 7.17; 7.25

Леса: see Местность, Леса

Линия видимости: 1.2; **4.1.4**; 4.4.3.2.2 (Дым от горячей техники); 4.4.3.2.4; **6.1.4**; 6.5.1.9; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.2.2; 6.5.4.2 (Дымы, Дымовая завеса, В огне); 6.5.4.3 (В огне, Дым от горячей технике, Дым, Дымовая завеса); 6.7.3.1; 6.7.8.1; 7.8.3; 7.37

М

Маленькие башни: 7.45

Маревое: 6.5.1.12.1 (Передовой наблюдатель в мареве); 6.5.2.5 (Маревое); 6.5.4.3 (Маревое)

Маркеры, «Command»: **1.6.2**; 4.2.1; 4.4.1; 4.4.3.2; 4.5.1

Маркеры, Единицы: 1.6.1

Маркеры, Информационные: 1.6.3

Маркеры, Объекты местности: **1.6.4**; 4.1.4.1; 6.1.4.3

Маскировка: 7.24

Мелкокалиберное вооружение: 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; **5.7**; 6.1.3; 6.5.4.3 (Огонь на подавление); 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3; 6.6.7.2; 6.7.3.2; 7.8.3; 7.18; 7.21; 7.22.1; 7.35.1

Местность, «Эффективный» результат огня БОН: 6.5.4.4.3; 7.19

Местность, Блок: **6.1.4.3.3**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Блоки, Мины или Колочая проволока)

Местность, Блокирующая: **4.1.4.1.2**; 4.1.4.1.3; 4.1.4.3.4; 4.1.4.1.5; 4.1.4.1.7; 4.1.4.2.5; 4.1.4.2.6; 6.7.3.1.3

Местность, В огне: 3.6; 5.11; **6.1.4.3.5**; 6.5.2.5 (В огне); 6.5.4.3 (В огне); 6.5.4.4.3 (Строения); **7.35**

Местность, Время суток и погодные условия: **7.36**

Местность, Железнодорожные пути: 6.1.4.3.13; 6.5.4.3

Местность, Живая изгородь: 4.5.1.1.2 (Стороны гекса со стеной и живой изгородью); 6.6.4.4; 6.6.4.5; 7.10

Местность, Значение «Защита от вооружения БОН»: 6.5.4.2.5

Местность, Колочая проволока: **6.1.4.3.11**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Блоки, мины и колочая проволока)

Местность, Леса: **4.1.4.1.7**; 4.1.4.2.5; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 6.7.3.1.3; 7.20; 7.30; 7.35.4

Местность, Мины, Системы дистанционного минирования (FASCAM): 5.16.2; 5.16.2.4; 6.5.1.6.2; **7.31**

Местность, Мины: **6.1.4.3.8**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Блоки, мины и колочая проволока); **7.31**

Местность, Мост, танковый мостоукладчик (AVLB): 6.1.4.3.12

Местность, Мосты: 3.6; 4.1.4.1.6; 4.5.1.1.6; 6.1.4.2; 6.1.4.3.9; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Мост); 7.30; 7.31.1; 7.32

Местность, Неблокирующая: **4.1.4.1.1**; 4.1.4.1.6; 4.1.4.1.9; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.10

Местность, Необорудованные окопы: **6.1.4.3.6**; 6.5.4.3 (Необорудованные окопы); **6.6.8**; 6.8.3

Местность, Низкий кустарник: 4.1.4.1.1; 6.5.4.2.2; 6.6.4.2; 6.7.5.3.1; 7.4; 7.35.4

Местность, Овраг, Брод и Река: 3.6; 4.1.4.1.1; **4.1.4.1.6**; 6.1.4.2; 6.1.4.3; 7.13.1; 7.31.1; 7.32; 7.34

Местность, Подготовленные позиции: **6.1.4.3.7**; 6.5.4.3 (Целевая техника находится среднем или сильном укрытии); 6.5.4.4.3 (Подготовленные позиции); 7.1.3; 7.31.1

Местность, Ров: **6.1.4.3.4**; 7.31.1

Местность, Руины: 6.1.4.3.5; **6.1.4.3.9**; 6.5.4.4.3 (Строения, Мост и Подготовленные позиции); 7.31.1; 7.35

Местность, Сельхозугодия: 4.1.4.1.1; 6.5.4.2.2; 6.6.4.2; 6.7.5.3.1; 7.4; 7.35.4

Местность, Склон и Гребень: **4.1.4.1.5**; 4.5.1.1.2

Местность, Стены: 4.5.1.1.2 (Стороны гекса со стеной и живой изгородью); **6.1.4.3.2**; 6.5.4.3 (Пехотные или буксируемые единицы как цель огня БОН прямой наводкой через сторону гекса со стеной); 6.6.4.4; 7.13.1

Местность, Строения: 3.6; **4.1.4.1.3**; 6.1.4.1.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.9; 6.5.4.3 (Целевая техника находится среднем или сильном укрытии); 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Строения); 6.6.3; 6.6.4.3; 6.6.10; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 7.1.3; 7.19; 7.29; 7.30; 7.31.1; 7.35

Местность, Улица: **4.1.4.1.3**; 6.1.4.3.1; 6.6.3; 7.20; 7.31.1

Местность, Холмы: **4.1.4.1.4**; 4.1.4.1.5

Минометы: **5.1.3.1**; 6.5.1.2; 6.5.4

Мины и минные поля: см. Местность, Мины

Модификатор пожара +2: 7.11

Модификаторы и корректировка: **3.7**; **5.12**

Модификаторы огня БОН: 6.5.4.3

Модификаторы попадания ББ: **4.4.3.2.2**; **6.5.2.5**

Мосты: см. Местность, Мосты

Мотоциклы: 6.6.4.4

Н

Нарушения систем связи: 7.42

Независимый прицел командира (CIS): 7.48

Неисправность вооружения: 7.25

Необорудованные окопы: см. Местность, Необорудованные окопы

Ночной бой: 7.36.4

О

Обломки: **4.1.4.1.8**; 4.4.3.2.6; 4.5.1.1.5; 6.5.2.6; 7.27; 7.30; 7.35.2

Обнаружение через живые изгороди: 7.10

Обнаружение: 3.8; **4.1**; 4.2 (Наблюдение); 4.4.1; 4.4.2; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 6.1; 6.5.1; 6.5.4.2.2; 6.6.4.3; 6.6.7.2; 6.7.3.1; 6.7.8.1; 7.1.5.2; 7.2.2.1; 7.2.2.2; 7.4.1; 7.7; 7.8.3; 7.24; 7.27; 7.36.1

Оборонительный огонь: 7.15

Объединение: **3.8**; 4.1.3.2; 4.5.1.1.10; **5.13**; 6.2.1.1.3 (Управление техникой на дорогах и тропях); 7.30

Овраг: см. Местность, Овраг, Брод и Река

Огнемёт: 5.1.3.7; 6.6.1.1.2; 6.6.1.2.2; 7.35.1

Огонь ББ, Отсутствие эффекта: 4.4.3.2.5; 6.5.4.2.5

Огонь ББ: **4.4.3**; 5.15; 5.16.2.1; **6.5.2**

Огонь на подавление: 7.18

Огонь БОН, «Эффективный» результат: 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3

Огонь БОН, Значение: 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.1.3.5; 5.2; 5.15; 5.16.2.1; **6.5.1**; 6.5.3; **6.5.4**; 6.6.1.1.1; 6.6.1.1.3; 6.6.7.2; 6.6.10; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 6.7.8.2; 6.8.4.1.2; 7.8.3; 7.15; 7.17; 7.18; 7.23.1; 7.25; 7.28.2; 7.35; 7.37

Огонь БОН, Нет эффекта: 6.5.4.4; **6.5.4.4.1**

Огонь БОН, Результат «Подавление»: 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3

Огонь прямой наводкой дымовыми боеприпасами: см. Дымы, Огонь прямой наводкой

Огонь прямой наводкой: **4.4.1**; 4.4.2; 6.1.4.1; 6.1.4.3.2; 6.1.4.3.10; **6.5.2**; **6.5.4**; 7.1.2; 7.1.3; 7.8; 7.13; 7.15; 7.22.1; 7.23.1; 7.25

Огонь с закрытых позиций, Запланированный: 6.5.1.1; 6.5.1.9; **6.5.1.11**; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Корректируемый огонь); 6.5.1.13; 6.5.4.3 (Целевая техника движется (огонь прямой наводкой/с закрытых позиций)); 7.5; 7.28.1

Огонь с закрытых позиций, Запрашиваемый: 6.5.1.1; 6.5.1.1.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 6.5.1.4; **6.5.1.7**; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.9; 6.5.1.10; 6.5.1.12; 6.5.1.13; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.26; 7.28.1

Огонь с закрытых позиций, Контрбатареиный: 7.28

Огонь с закрытых позиций, Корректировка: **6.5.1.8.2**; 6.5.1.10; 6.5.1.11.3; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Корректируемый огонь); 7.26; 7.37

Огонь с закрытых позиций, Опасная близость: **6.5.1.10**; 6.5.1.11.3; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1

Огонь с закрытых позиций, Определение ответа на запрос: 5.8.3; 6.5.1.1; 6.5.1.3; 6.5.1.4; 6.5.1.7; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.11; **6.5.1.12**; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.26; 7.28.2; 7.37

Огонь с закрытых позиций, Осветительные снаряды: 7.27

Огонь с закрытых позиций, Передовой наблюдатель: 6.5.1

Огонь с закрытых позиций, Проверка: 6.5.1.9

Огонь с закрытых позиций, Продолжающийся запрос: **6.5.1.8.1**; 6.5.1.10; 7.1.5.1; 7.1.5.2

Огонь с закрытых позиций, Разведка огнем: 7.37

Огонь с закрытых позиций, Смещение: 7.26

Огонь с закрытых позиций: 4.4.2; 5.1.3.1; 5.2; 5.3; 5.16.2.3; 5.16.2.4; 6.1.4.3.10; **6.5.1**; 6.5.2.2.1; 6.5.4.2.5; 6.5.4.3 (Целевая техника движется (огонь прямой наводкой/с закрытых позиций)); 6.5.4.3 (Целевая техника находится в среднем или сильном укрытии); 6.6.6; 6.8.4.1.2; 7.1.2; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.2.2.3; 7.4.3; 7.5; 7.26; 7.27; 7.28; 7.31.3; 7.37

Огонь: см. Местность, В огне

Ограничение по весу: 7.32

Ограниченное обнаружение: 7.7

Ограниченность боезапаса: 5.14; **5.16**; 6.5.1.11.4; 6.5.2.5 (Ограниченность боезапаса); 6.5.4.3 (Ограниченность боезапаса); 6.6.10.1; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 7.22.2

Опасная близость: см. Огонь с закрытых позиций, Опасная близость

Определение действующего игрока: 3.1

Организационно-штатная структура, Боевые подразделения (Playbook): 8.1

Организационно-штатная структура, Таблицы Краткое описание единиц (Playbook): 8.2

Осветительные боеприпасы: 5.16.2; 5.16.2.2; 6.5.1.6.2; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.13; **7.27**; 7.31.3.1

Оставление техники, Экстренное: 6.6.7.1.2

Оставление техники: **5.15**; 6.5.2.6; 6.5.2.7; 6.5.4.2.3; 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 6.6.9; 7.23.4; 7.31.2; 7.34

Отделения и полу-отделения (Пехотные единицы): 1.7.1; 5.1; **5.1.1**; 5.14; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5;

6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.7; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Пехотные или буксируемые единицы как цель огня БОН прямой наводкой через сторону гекса со стеной и Необорудованные окопы); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Техника в неподдержанном гексе); 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.4.3; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.7.1.1; 6.6.7.2; 6.6.8; 6.6.10; 7.14; 7.15; 7.18; 7.19; 7.22; 7.31.2.2; 7.36.2

П

Перевозка, свойство «Под бронированием»: 6.5.4.2.3; 6.6.7.1; 6.6.7.1

Перевозка, свойство «Под прикрытием»: 6.5.4.2.3; 6.6.7.1; 6.6.7.1

Перевозка: 1.7; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.1.3.5; 5.15; 5.16.2.3; 6.1.3; 6.2.1.1; 6.5.2.5 (Огонь перевозимых единиц); 6.5.2.7.1; 6.5.2.7.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Огонь перевозимых единиц); 6.5.4.4; 6.5.4.5; 6.6.1.1.2 (Техника в неподдержанном гексе); 6.6.4.1; 6.6.3; **6.6.7**; 7.9; 7.31.2.1; 7.36.3

Передовые наблюдатели, Наведение самолетов: 6.7.3.1.2

Передовые наблюдатели, Огонь с закрытых позиций: **6.5.1**; 7.5; 7.4.3; 7.26; 7.37

Передовые наблюдатели, Подавлены: 6.5.1.12.1 (Передовой наблюдатель подавлен)

Передовые наблюдатели: 5.1.2; **5.9.4**; 6.2.1.1; 6.5.1; 6.5.1.1.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 7.37; 7.39

Перемещение вручную: см. Буксируемые единицы, Движение

Переносные зенитно-ракетные комплексы (ПЗРК, MANPADS): 5.1.2; **5.1.3.6**

Пехота, «Эффективный» результат вооружения ОН: 6.5.4.4.3; 6.6.10.2; 7.18; 7.31.2.2

Пехота, Движение: 6.1.4.3.1; **6.6.4**

Пехота, Значение «Защита от вооружения ОН»: **6.5.4.2.2**; 6.5.4.2.3

Пехота, Направленность: 5.5

Пехота, Подавление: 5.1.1; 5.14; 6.1.3.1; 6.5.2.5 (Стрелок подавлен); 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.5.4.4.3; 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Против подавленной техники); 6.6.1.2; 6.6.1.2.2 (Обороняющийся подавлен); 6.6.1.2.3; 6.6.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.8.4; 7.1.4; 7.18; 7.31.2.2

Пехота, Размер: **6.1.3**; 6.5.1.12.1 (Передовой наблюдатель в мареве); 6.5.2.5 (Мареве); 6.5.4.3 (Мареве)

Пехотные единицы: см. Отделение, Полу-отделение и Секция

Поворот: 6.1.4.3.1; 6.6.6; **6.8.1**; 7.16

Повреждение ПТРК: 7.47

Повреждение радиостанции: 7.23.5

Повреждение РЛС: 7.47

Повреждения: см. Авиация, Результаты или Техника, Повреждение

Подавление: **5.10**; 5.15; 6.2.1.1; 6.5.4.4; 6.5.4.5; 6.8.4: так же смотри, Подавление самолетов, пехотных и буксируемых единиц, а так же техники

Подбита: см. Техника, Подбита

Подготовка, Войск: **5.8.1**; 6.3

Подготовка, Единиц: **5.8.3**; 6.5.1.7 (Ответ на запрос огня с закрытых позиций); 6.5.1.12 (Подготовка наблюдателя); 6.5.2.1 (Темп стрельбы «Q», «R» и «F»); 6.5.2.5 (Подготов-

ка единицы, использующей ББ); 6.5.2.7.1; 6.5.2.7.2; 6.5.4.3 (Подготовка единицы, выполняющей огонь БОН); 6.6.1.1.2 (Подготовка атакующей единицы); 6.6.1.2.2 (Подготовка единицы); 6.6.4.2; 6.7.3.8; 6.8.4; 7.1.4; 6.8.5.2; 7.6; 7.7.1; 7.7.2; 7.22; 7.26

Подготовка, Подразделений: **5.8.2**; 6.2.1.1; 6.2.1.1.2; 7.1.1.1; 7.4.2

Подготовленные позиции: см. Местность, Подготовленные позиции

Пожары: 6.5.2.5 (В огне); 6.5.4.3 (В огне); **7.35**

Поколеблен: см. Боевой дух, Поколеблен

Полное укрытие: 5.1.3.1; 6.1.3.2; **6.1.4.2**; 6.5.4.2.2; 6.6.4.3; 6.6.8; 6.8.2; 7.2.2.2

Помехи: 5.1.3.6; 5.4.3; 6.7.8.1.1; **6.7.8.2.1**

Попадание в гусеницы: см. Техника, Попадание в гусеницы

Попадание в нижний броневой лист: 7.13

Потеря приданного вооружения: 7.17

Правило «5» и «10»: **6.5.4.4.2**; 6.6.1.1.3

Предел прочности: **7.1**; 7.1.4; 7.6

Приданое групповое вооружение; 5.1.1; 5.1.2; **5.1.3**; 5.14; 5.16.2.3; 6.1.4.2

Приказы, Совместное использование: 5.14; **6.2.1.1.3**; 6.5.2.2.1; 6.6.11

Приоритет огня: 7.14

Пристрелочный пулемет: см. Прицелы вооружения

Прицелы вооружения: 6.5.1.13.3; **6.5.2.2.5**; 6.5.2.5; 6.5.4.3; 6.7.8.1.1

Проверка огня с закрытых позиций: см. Огонь с закрытых позиций, Проверка

Проверка состояния боевого духа, Принудительная: **7.1.3**; 7.1.5

Проверка состояния боевого духа, Обычная: **7.1.2**; 7.1.5

Продолжающийся запрос огня с закрытых позиций: see Огонь с закрытых позиций, Продолжающийся запрос

Прожекторы: 7.36.4.1

Прорыв: 5.14; 6.5.4.3 (Прорыв); 6.6.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; **6.6.10**; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.23.1; 7.30

Противотанковые управляемые ракеты: **5.1.3.3**; 5.16.2.6; 6.5.2.4.2; 6.7.6.4; 6.7.6.5, 7.47

Процентильные кубики: **1.10**; 3.2

ПТРК: см. Противотанковые управляемые ракеты

Р

Разведывательные единицы: **5.9.2**; 6.1.3.3; 6.2.1.1; 6.2.1.1.3 (Командные разведывательные единицы); 6.5.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 7.7; 7.24; 7.41

Ракурс попадания, Базовая игра: 4.4.3.2.4

Ракурс попадания, Расширенная игра: 6.5.2.2; 6.5.2.6; 7.8.2

Реагирующий огонь: **4.4.2**; 4.4.3.2.2 (Реагирующий огонь и Реагирующий огонь, требующий наведения); 4.5; 6.2.1.1.4; 6.5.1; 6.5.3; 6.5.4.3 (Реагирующий огонь и Реагирующий огонь, требующий наведения); 6.6.1.1; 6.6.1.2; 6.6.10; 6.7.8.1.1; 6.7.8.2; 7.6; 7.8.4; 7.16

Река: см. Местность, Овраг, Брод и Река

РЛС наземного базирования: 7.46

Ров: см. Местность, Ров

Руины: см. Местность, Руины

Рукопашный бой, Модификаторы: 6.6.1.2.2

Рукопашный бой: 5.1.3.5; 6.1.4.2; **6.6.1.2**; 6.6.4.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.17; 7.35.1

Ручное противотанковое вооружение: **5.1.3.4**; 7.10; 7.15; 7.35.3

С

Самолеты, Атака с бреющего полета: **6.7.3.2**; 6.7.3.8

Самолеты, Боевая нагрузка: 5.16.2.5; 6.7.1

Самолеты, Бомбы замедленного падения: 6.7.3.3.2

Самолеты, Бомбы: **6.7.3.3**; 6.7.3.8; 7.26; 7.31.3; 7.35

Самолеты, Высокоточное оружие: 6.5.4.3 (Цель – техника типа «Р» или типа «А»); **6.7.3.7**

Самолеты, Высота: **6.7.2.2**; 6.7.2.3.2; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.3; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 6.7.3.8; 6.7.8.1.1; 6.7.8.1.2; 6.7.8.2; 6.7.8.2.2 (Эффективный результат – Уничтожение); 7.26

Самолеты, Движение: 6.7.2

Самолеты, Зажигательные бомбы: 6.5.4.3 (Цель – техника типа «Р» или типа «А»); **6.7.3.3.3**

Самолеты, Значение «Защита от вооружения ОН»: 6.5.4.2.4

Самолеты, Кассетные бомбы: 6.5.4.3 (Цель – техника типа «Р» или типа «А»); **6.7.3.3.4**

Самолеты, Направление: 5.5

Самолеты, НАР: **6.7.3.4**; 6.7.3.8; 7.31.3; 7.35

Самолеты, Обнаружение: 6.7.3.1

Самолеты, Передовые наблюдатели: 6.7.3.1.2

Самолеты, Поворот: 6.7.2.3.1

Самолеты, Подавление: 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.7.3.1.1; 6.7.3.8; 6.7.8.2.2; 6.8.4; 7.26

Самолеты, Полетные условия: 6.7.2.4

Самолеты, Противорадиолокационные ракеты (ARM): 6.5.4.3 (Цель – техника типа «Р» или типа «А»); **6.7.3.5**

Самолеты, Размер: 6.1.3

Самолеты, Свободнопадающие бомбы: 6.7.3.3.1

Самолеты, Скорость: **6.7.2.2**; 6.7.2.3.1; 6.7.2.3.2; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.3; 6.7.3.2; 6.7.3.8; 6.7.8.1.1; 6.7.8.2; 6.7.8.2.2

Самолеты, Смещение авиаудара: 7.26

Самолеты, Экипаж: 6.7.3.1

Самолеты: **5.4.2**; 5.5; 5.13; 6.1.4.2; 6.5.4.2.4; **6.7**

Саперы против объектов местности: 7.19; 7.31.3.3

Сведения о подразделении: 1.8

Сектор стрельбы: **4.4.3.1**; 5.1; 6.7.8.1.2; 7.16

Секции (Пехотные единицы): 1.7.1; 5.1; **5.1.2**; 5.14; 6.1.4.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.7; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Пехотные или буксируемые единицы как цель огня БОН прямой наводкой через сторону гекса со стеной и Необорудованные окопы); 6.5.4.4; 6.6.1.1; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.4.3; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.7.1.1; 6.6.7.2; 6.6.8; 6.6.10; 7.14; 7.15; 7.18; 7.19

Системы дистанционного минирования (FASCAM): см. Местность, Мины, Системы дистанционного минирования (FASCAM)

Скаты: см. Местность, Скаты и Гребни

Скрытые единицы: 1.7; **7.2**; 7.37
 Скрытый корпус, частично: **6.1.4.1.2**; 6.1.4.3.13; 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; **6.6.9**; 7.13.2
 Скрытый корпус: **6.1.4.1**; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.2; 6.1.4.3.7; 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; **6.6.9**; 7.13.2; 7.29
 Сломлена: Смотри Боевой дух, Сломлена
 Совместное расположение: 4.5.1.1.10
 Спешенные передовые наблюдатели: 7.39
 Стена: see Местность, Стены
 Стереоскопический прицел: см. Прицелы вооружения
 Стоимость движения, Чрезмерная: 4.5.1.1.3
 Стоимость движения: 4.5.1.1.2
 Строения: см. Местность, Строения
 Сценарии, Разработка (Playbook): 9.2
 Сценарии, Формат (Playbook): 9.1

Т

Тандемная боеголовка: 5.1.3.3.1; 6.5.2.4.2;
 Танковый мостоукладчик (AVLB): 7.49
 Темп огня ББ: 5.16.2.1; **6.5.2.1**
 Темп огня: см. Темп огня бронебойного вооружения
 Тепловизоры: 6.5.2.5; 6.5.4.3; 7.24; **7.36.4.3**
 Техника, «Эффективный» результат огня БОН: 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3; 7.8.3; также см. Техника, Подбита и Техника, Горящая
 Техника, Бронирование: **4.4.3.2.5**; **6.5.2.3**
 Техника, Горящая: 4.1.4.1.8; 4.1.4.1.9; 4.2.1; 4.4.3.2.2 (Дым от горящей техники); **4.4.3.2.6**; 4.5.1.1.2 (Дым от горящей техники); 5.15; 5.16.2.3; 6.2.1.1; **6.5.2.6**; 6.5.2.7; 6.5.4.3 (Дым от горящей техники); 6.5.4.4.2; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.1.2; 7.11; 7.34
 Техника, Движение в строениях: **6.6.3**; 6.6.10
 Техника, Движение задним ходом: **4.5.1.1.7**; 7.33
 Техника, Движение: 1.7.1; **4.5.1**; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.8; 6.1.4.3.11; 6.2.1.1.4; 6.5.2.2.1; 6.6.2; 6.6.3; 6.6.9; 6.6.10; 7.1.5.2; 7.2.2.2; 7.20; 7.23.4; 7.29; 7.30; 7.33; 7.34; 7.36
 Техника, Значение «Защита от вооружения ОН»: 6.5.4.2.1
 Техника, Направленность: **3.3**; 4.5.1.1; 4.5.1.1.5
 Техника, Нет урона: **4.4.3.2.5**; 5.15; **6.5.2.6**; 6.5.2.7.1; 6.5.2.7.2; 7.23
 Техника, Поворот: 4.5.1.1.3; **4.5.1.1.4**
 Техника, Повреждения: 3.7; 4.4.3.2.2 (Стрелок поврежден); **4.4.3.2.6**; 4.5.1.1.1; 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Наблюдатель поврежден); **6.5.2.2.4**; **6.5.2.6**; 6.5.2.7; 6.5.4.3 (Стрелок поврежден); 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3; 6.6.2; 6.6.3; 6.6.10; 7.1.1.2; 7.1.4 (Подавленная или поврежденная); 7.34
 Техника, Подавлена: 5.14; 6.1.3.1; 6.5.2.5 (Стрелок подавлен); 6.5.2.6 (BU – «Пожар»); 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.2 (Против подавленной техники); 6.6.1.1.3; 6.6.2; 6.6.7.1.1; 6.6.10; 6.6.10.2; 7.1.4 (Подавленная или поврежденная)
 Техника, Подбита: 4.1.4.1.8; 4.2.1; **4.4.3.2.6**; 5.15; 5.16.2.3; 6.2.1.1; **6.5.2.6**; 6.5.2.7.2; 6.5.4.4.2; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.11; 7.34
 Техника, Поиск укрытия корпуса: **6.6.9**; 7.29

Техника, Попадание в гусеницы: 5.15; 6.1.4.3.1; **6.5.2.2.1**; 6.5.2.7; 6.5.4.4.2; 6.6.3; 7.21; 7.34
 Техника, Попадание в крышу: 6.5.2.2.2
 Техника, Прикрытие в ходе атаки: 7.41
 Техника, Размер: 4.1.3.1; 4.4.3.2.2 (Размер цели); 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.2.5 (Марево); 6.5.4.3 (Марево); 6.6.9
 Техника, Сопутствующие повреждения: 7.23
 Точки предварительной пристрелки: **6.5.1.4**; 6.5.1.12.1 (Точки предварительной пристрелки)
 Тропы: см. Движение, По дорогам и тропам

У

Угол попадания ББ: **4.4.3.2.4**; **6.5.2.2**; 6.5.2.6; 7.8.2
 Удаление маркеров «Spot»: 7.4
 Узкие дороги и тропы: 7.30
 Улица: см. Местность, Улица
 Управление взводом и секцией: 7.3
 Уровень доступности: **6.5.1.3**; 6.5.1.7; 6.5.1.12
 Урон ЗРК: 7.47
 Урон и эффекты огня ББ (Базовая игра): **4.4.3.2.6**
 Урон и эффекты огня ББ (Расширенная игра): 6.5.2.6
 Усилители изображения: 7.36.4.2

Ф

Фаза Регулирования и конца хода: **4.6**; 6.1.4.2; **6.8**; 7.8.1; 7.8.3; 7.35.1
 Форсированный марш: 6.6.4.2

Х

Холмы: см. Местность, Холмы

Credits

Design and Development: James M. Day

Art Director & Package Design: Rodger B. MacGowan

Maps: Charles Kibler

Counter Art: Pete Abrams, Terry Leeds, James M. Day, and Mark Simonitch

Cover Art: Eric Williams

Rules Manuals: Charles Kibler

Playbook: Mark Simonitch

Editors: Bruce Kohrn, Rob Schoenen, Jerry West, and Fen Yan

Playtesters: Pete Abrams, Jeff Cherpeski, Harry Coins, Billy Compton, Tony Costa, Nadir Elfarra, John Forse, Milton Méndez Falcón, Philippe Jathan, Bruce Kohrn, Tony Langston, Jared Law, Pete Maidhof, Chris Mata, Matt Morocco, Fernando Sola Ramos, Vince Redolf, Rob Schoenen, Jonathan Squibb, Jerry West, and Pat Williams

VASSAL Development and Support: Rob Doane

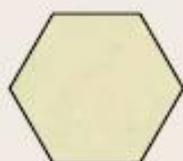
Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, and Mark Simonitch

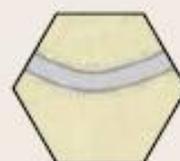
Свойства местности



Деревянные строения



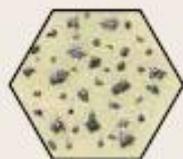
Открытая местность



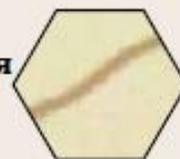
Дорога



Кирпичные строения



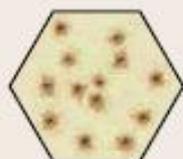
Пересеченная местность



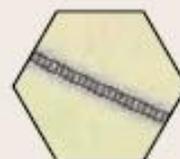
Тропа



Каменные строения



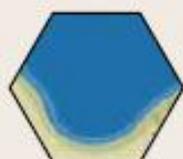
Воронки



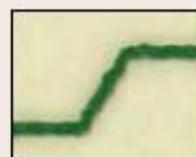
Железнодорожные пути



Густой лес



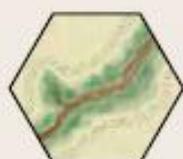
Вода



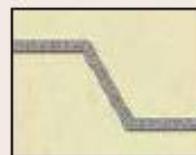
Живая изгородь



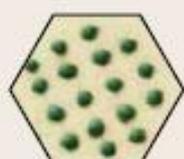
Лес



Овраг



Стена



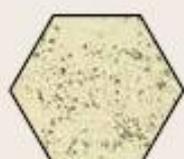
Редколесье



Река



Гребень



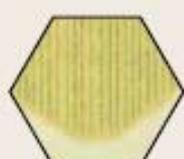
Низкий кустарник



Мост



Склоны



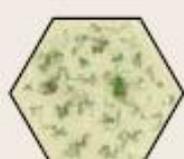
Сельхозугодия



Брод



Холм



Кустарник



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com