



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержание

1.0	Введение.....	2	13.0	Авиация	
2.0	Местность [8.0 Стандартные/Расширенные]..	2		[6.0 Стандартные/22.0 Расширенные].....	12
3.0	Части [2.0 Стандартные/Расширенные].....	4	14.0	Средства ТВД	
4.0	Погода [4.0 Стандартные/Расширенные].....	6		[26.0 Крылатые ракеты - Расширенные].....	13
5.0	Движение и объединение		15.0	«Вето» на резолюцию ООН	
	[8.0 Стандартные/25.0 Расширенные].....	6		[28.0 Расширенные].....	13
6.0	Сражение [9.0 Стандартные/Расширенные]...	7	16.0	Дополнительные правила.....	13
7.0	Тактическое ядерное оружие	8	17.0	Сценарии.....	16
8.0	Подкрепления [10.0].....	10	17.1	Стандартные сценарии.....	16
9.0	Подчинение [18.0 Расширенные].....	10	17.2	Расширенные сценарии.....	20
10.0	Снабжение и изоляция [19.0 Расширенные]...	11	18.0	Боевой состав авиации в Расширенной игре...	27
11.0	Целеуказание [20.0 Расширенные].....	12	19.0	Дополнительные фишки для NWK/NWT.....	28
12.0	Электронное обнаружение			Credits	28
	[21.0 Расширенные].....	12		Выполнение ПВО в Расширенной игре.....	29



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

www.GMTGames.com

Перевод: Д. Суших

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1.0 Введение

Эти правила распространяются как на стандартные, так и на расширенные правила игры и добавляют особенности, относящиеся к ситуации, существующей между Индией и Пакистаном. Если не указано иное, специальные правила игры применяются и в стандартной и расширенной игре, и имеют приоритет над любыми из этих правил, в случае наличия противоречий.

1.1 КОМПОНЕНТЫ

Next War: India-Pakistan состоит из следующих элементов:

- Одна карта размером 22"х 34", изображающая часть пограничной области между Республикой Индия (Индия или ROI) и Исламской Республикой Пакистан (Пакистан или IROP)
- 1 буклет Стандартных и расширенных правил игры
- 1 буклет Специальных правил игры (этот)
- 684 фишек размером 9/16"
- Семь карт помощи игроку размером 8½"х 11":
 - 1) Таблицы «Результаты боя» и «Свойства местности» (x2)
 - 2) Экран «Игровая информация и результаты международного положения»
 - 3) Карта помощи игроку в Стандартной и Расширенной игре
 - 4) Последовательность хода в расширенной игре
 - 5) Последовательность хода в стандартной игре и таблица «Определение частей»
 - 6) Схема расстановки и прибытия подкреплений
- Две карты помощи игрока размером 11"х 17":
 - 1) Экран «Превосходство в воздухе»
 - 2) Карта помощи игрока в Расширенной игре

1.2 НАЦИОНАЛЬНЫЕ ЦВЕТА

Фишки окрашены следующим образом:



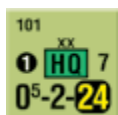
- Республика Индия (Индия, ROI)



- Исламская Республика Пакистан (Пакистан, IROP)



- Китайская Народная Республика (КНР, PRC)



- Армия США (USA.)



- Военно-воздушные силы США (USAF)



- Корпус морской пехоты США (КМП США, USMC)



- Военно-морской флот США (USN)



- Содружество (CW)



- Франция (FR)



- Россия (RU)

1.2.1 Обозначения

Для всех случаев упоминания данных терминов в правилах и диаграммах, Индия, Россия и США считаются «Союзниками». Пакистан и КНР считаются «Не-союзниками». Британское содружество и Франция, в случае своего участия, также считаются «Союзниками».

2.0 Местность

[8.0 Стандартные/Расширенные]

2.1 СООРУЖЕНИЯ/СЛОЖНЫЕ ЦЕЛИ

К Сооружениям относятся: авиабазы, хранилища ядерного вооружения, и, в некоторых моментах, мосты. К сложным целям относятся: хранилища ядерного оружия [СПИ 7.6], маркеры «Ракеты» [СПИ 14.2.3] и склады снабжения.

2.2 ДРУЖЕСТВЕННЫЕ КРАЯ КАРТЫ

Дружественные края карты определяются следующим образом:

Индия/Россия/США: Все гексы восточного края, а также все гексы северного/южного края карты в Индии.

Пакистан/КНР: Все гексы западного края, а также все гексы северного/южного края карты в Пакистане.

2.3 РЕКИ

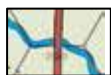
2.3.1 Крупные реки

Next War: India-Pakistan вводит новый тип местности на стороне гекса: крупные реки. В общем, крупные реки можно пересечь только за счет наземного движения через мосты (см. ниже). Кроме того, через сторону гекса с крупной рекой нельзя провести бой, кроме как через неповрежденный мост, с уменьшением боевых значений в два раза (с округлением вверх). Через сторону гекса с крупной рекой не имеющую моста недопустимо отступление (исключение: части легкой пехоты [8.5.1]).

2.3.2 Малые реки и каналы

В Пенджабском регионе Индии и Пакистана присутствуют многочисленные оросительные каналы. На игровой карте изображены некоторые, крупнейшие из них, чей размер достаточно велик, чтобы иметь существенное влияние на военные операции в этой части мира. Эти каналы изображаются в виде «прямых» малых рек, таких, например, как в гексе 2315 рядом с Лахором. В данных прави-

лах для всех игровых целей они рассматриваются в качестве сторон гекса с малой рекой. Хотя некоторые из каналов не проходят вдоль всей стороны гекса, как малые реки, игроки должны рассмотреть любые стороны гекса пересеченные изображением канала в качестве стороны гекса с малой рекой. Кроме того, хотя в некоторых местах изображение не располагается точно по линии гекса, как например в гексе 2614, движение и атаки через соседние стороны гекса между 2614/2714 (и в других подобных ситуациях) карте, например, между гексами 1614/1615) все еще считаются происходящими «через» канал, и таким образом, рассматриваются в качестве пересечения стороны гекса с малой рекой.



2.4 СТОРОНЫ ГЕКСА С МОСТОМ

[Стандартные/Расширенные]

Любая сторона гекса, где второстепенная дорога, магистральная дорога, автострада или мост, установленный средствами штаба [СПИ 2.4.3], пересекает реку любого типа, считается гексом с «мостом». Укрепления не оказывают никакого влияния на использование мостов.

Часть считается «прилегающей» к стороне гекса с мостом, если гекс, в котором он находится включает сторону гекса где реку пересекает мост.

Пример: Для стороны гекса с мостом между 3214/3314, «прилегающими» являются только эти гексы (3214 и 3314). Гексы 3313 и 3215 такими не являются.

2.4.1 Повреждение/Разрушение моста

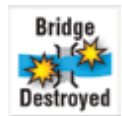
[Стандартные/Расширенные]

Из-за характера местности и ограниченных возможностей к возведению мостов воюющими сторонами, для данного региона мосты приобретают большее значение. Есть три способа, чтобы повредить/уничтожить мосты: действия наземных частей, удары или рейды ССО.

Каждый раз, когда игрок, используя любой способ, уничтожает мост, кроме возведенных средствами штаба, расположенный на территории дружественной страны (в том числе на границе), другой игрок получает 1 ПО.

Игровая заметка: Другими словами, убедитесь, что вы хотите уничтожить этот мост, потому что, если вы уничтожаете мост на своей собственной территории, вы даете победные очки своему оппоненту.

2.4.1.1 Повреждение/Уничтожение мостов



Мосты накапливают повреждения и уничтожаются таким же образом, как и Сооружения [27.2]; Однако, в отношении мостов не используется правило «Умышленное повреждение» [27.2.1]. Мост полностью сохраняет свою функциональность до тех пор, пока не будет отмечен в качестве уничтоженного.

Bridge Dest.

Игровая заметка: Чтобы сократить число маркеров, расположенных на карте, в пространстве между фишками в третьем листе фишек был напечатан соответствующий текст. Аккуратно вырежьте их оттуда и размещайте вдоль стороны гекса, если мост разрушен.

2.4.1.2 Уничтожение мостов наземными частями

[Стандартные/Расширенные]

В конце любого дружественного сегмента движения, двигавшийся игрок может попытаться уничтожить мосты [СПИ 2.4]. Игрок может попытаться уничтожить мост только в том случае, если в гексе, через сторону которого проходит мост, находится дружественная наземная часть.

В течение дружественного сегмента движения в отношении моста возможна только одна попытка, однако часть может попытаться уничтожить несколько мостов, если это возможно. Части, находящиеся под маркером «Зачистка» (Clearing marker) не могут пытаться уничтожить (или восстановить) мост.

Для того, чтобы попытаться уничтожить мост, игрок выполняет бросок кубика. Мост уничтожается при выпадении 6 или меньше. Попытка неудачна при выпадении 7 или больше. Добавьте к этому броску модификатор +1, если наземная часть противника находится в гексе, включающем ту же сторону гекса с мостом. Если мост уничтожен, отметьте его маркером «Мост уничтожен» (“Bridge Destroyed” marker). Соединение дороги через данную сторону гекса с мостом считается нарушенным до его восстановления [СПИ 2.4.2]

2.4.1.3 Уничтожение мостов силами ССО

[Расширенные]

В течение любой действующей Фазы ССО, любой игрок может назначить свои маркеры ССО (SOF Markers) для уничтожения моста. Игрок должен указать, в каком из двух гексов, включающих сторону с мостом, проводится рейд. Результат рейда определяется так же, как и против Сооружений. Используйте модификатор -1 для рейдов ССО в отношении мостов.

2.4.1.4 Уничтожение мостов в результате ударов

[Расширенные]

Любой игрок может провести удары в отношении мостов. Игрок должен указать, в каком из двух гексов, включающих сторону с мостом, проводится удар. В дополнение ко всем прочим применяемым модификаторам, для ударов в отношении мостов используется модификатор +2; тем не менее, модификатор за «переполнение» гекса не применяется.

2.4.2 Восстановление мостов

В конце любого дружественного сегмента движения, движущийся игрок может попытаться восстановить поврежденный или уничтоженный мост. Части, находящиеся под маркером «Зачистка» (Clearing marker), не могут восстановить (или уничтожить) мост.

Чтобы осуществить попытку, игрок, восстанавливающий мост, выполняет бросок одного кубика. Мост восстанавливается при выпадении 6 или меньше. Попытка неудачна при выпадении 7 или больше. Если сторона гекса с мостом восстановлена, удалите маркер «Мост уничтожен» (“Bridge Destroyed” marker). Соединение дорог через эту сторону гекса немедленно считается действующим для всех ситуаций. Приведенные ниже правила подробно расписывают любые различия между восстановлением мостов в Стандартной и Расширенной играх. Обратитесь к таблице «Ремонт/Строительство мостов» (Bridge Repair/Construction Table) для получения любых модификаторов.

В течение дружественного сегмента движения допускается только одна попытка восстановления для моста.

2.4.2.1 Восстановление моста в Стандартной игре

[Стандартные]

Для проведения попытки восстановления моста требуется наличия в одном из гексов, включающем сторону с разрушенным мостом, дружественной части дивизионного размера. В случае успеха, соединение дорог через эту сторону гекса немедленно считается действующим для всех ситуаций.

2.4.2.2 Восстановление мостов в Расширенной игре

[Расширенные]

Игрок, восстанавливающий мост, должен израсходовать очко снабжения, и ремонт может быть предпринят только в том случае, если дружественный штаб способен проследить линию снабжения [Расширенные, 19.2] равную четырем, или меньше ОД моторизованного типа к одному из гексов, содержащему сторону с мостом, кроме того гексы восстанавливаемого моста не должны быть заняты частями противника.

Исключение: Если дружественная часть, не относящаяся к штабу, находится в гексе, содержащем сторону с восстанавливаемым мостом, то попытка может быть выполнена независимо от присутствия частей противника.

2.4.2.3 Удаление последствий ударов

[Расширенные]

Маркеры «Удар 1» и «Удар 2» (Strike 1 & 2 markers), находящиеся на мостах удаляются/уменьшаются по мере необходимости во время Фазы Реорганизации. При восстановлении уничтоженного моста [СПИ 2.4.2.2] не нужно заменять маркер «Уничтожен» (Destroyed marker) на маркер «Удар 2» (Strike 2 marker). Он просто восстанавливается до нормального состояния.

2.4.3 Наведение мостов средствами штаба

[Расширенные]

Дружественные штабы могут создавать временные мосты через основные и малые реки. Это имитирует использование собственных инженерных средств. Мосты, наведенные средствами штаба, действуют во всех отношениях подобно обычным: они исключают дополнительные траты ОД, требующиеся для пересечения стороны гекса с малой рекой, и позволяют части пересечь сторону гекса с основной рекой без дополнительных затрат ОД.

В конце дружественного Сегмента движения, штаб, не находящийся в пределах ЗК противника, может создать один мост через сторону гекса с основной или малой рекой, используя процедуру восстановления моста в Расширенной игре [СПИ 2.4.2.2].

Исключение: Штаб десантного типа [СПИ 3.1] может разместить мост, только если он способен проследить линию связи до дружественного источника снабжения [Расширенные, 19.1], и не использует снабжение через авиабазы/аэродромы [СПИ, 10.3].

Чтобы указать задействованные для возведения моста инженерные средства, поместите маркер «Мост средствам штаба» (HQ's Bridge Marker) в одном из гексов, со стрелкой, направленной на сторону гекса, через которую возведен мост. Каждый штаб может разместить только один такой мост одновременно. После размещения, такой мост остается в использовании до тех пор, пока не произойдет одно из указанных событий:

- Он добровольно удаляется игроком в конце следующего дружественного Сегмента движения;
- Разместивший мост штаб оставляет сторону гекса с мостом за пределами радиуса поддержки в следствии перемещения во время дружественного Сегмента движения или из-за отступления;
- Любая наземная часть противника завершает Сегмент движение в гексе, включающем сторону с мостом (применяется только если гекс с другой стороны моста не занят дружественной наземной ча-

стью);

- Он разрушен вследствие раздела 2.4.1 «Повреждение или уничтожение моста»;
- В отношении гекса, содержащего сторону с мостом, успешно применен ядерный удар [СПИ 7.3.2].

Если произошло какое-либо из этих событий, немедленно уберите маркер «Мост средствами штаба» (HQ's Bridge Marker). Если маркер был удален в следствии описанных выше причин С, D или E, удалите его из игры навсегда.

Маркер «Мост средствами штаба» (HQ's Bridge Marker), удаленный по любой причине, не может быть использован вновь до конца следующего дружественного Сегмента движения.

2.5 ВЫСОКОГОРЬЯ (HIGH MOUNTAINS)

Высокогорья представляют собой новый тип местности, изображающие горную местность с высотой от 15000 футов (от 4500 метров). Эти горные гексы бесполезны для большинства видов боевых операций и вызывают следующие эффекты:

- Движение в данные гексы, или через них, не допустимо, кроме использования дорог;
- Аэромобильная высадка и воздушный десант запрещены;
- Части, использующие аэромобильное движение, не могут пройти через эти гексы;
- Боевая поддержка ударными вертолетами не может быть использована как атакующим, так и обороняющимся.
- Ударные вертолеты не могут проследить через эти гексы свой диапазон боевой поддержки;
- Авиаудары (включая изоляцию) получают модификатор «-2».

Примечание: Гексы высокогорий рассматриваются как нормальная горная местность для всех случаев, если иное не указано в правилах и/или схемах.

2.6 СТОЛИЧНАЯ АГЛОМЕРАЦИЯ: ИСЛАМАБАД

Единственный гекс столичной агломерации на карте - это Исламабад. Игроки получают за него ПО как за обычный гекс агломерации; однако он учитывается в качестве столицы для целей Автоматической Победы [12.2].

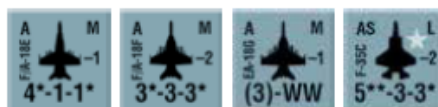
3.0 Части

[2.0 Стандартные/Расширенные]

3.1 ВОЗДУШНО-ДЕСАНТНЫЕ ЧАСТИ

К воздушно-десантным относятся следующие части: бригады и штаб 82-й воздушно-десантной дивизии США, 173-я воздушно-десантная бригада США, бригады и штабы воздушно-десантных дивизий КНР, бригады и штабы воздушно-десантных дивизий России, а также 50-я десантная бригада Индии.

3.2 АВИАЦИОННОЕ КРЫЛО АВИАНОСЦЕВ США



Авиационное крыло авианосца США состоит из 1 x F/A-18E, 2 x F/A-18F и 1 x EA-18G [Так же см. опциональное правило п. 16.1 СПИ].

3.3 АРТИЛЛЕРИЙСКИЕ БРИГАДЫ



Обе стороны располагают артиллерийскими бригадами (включая реактивную артиллерию) специально предназначенные для выполнения огневой поддержки. Артиллерийские бригады во всех отношениях считаются боевыми частями, за исключением того, что еще они могут предоставлять сдвиги столбцов в бою. Они могут использовать эту специальную способность дважды за ход. Поверните фишку артиллерийской бригады за каждое использование, так же, как и ударные вертолеты [6.5.2]. Поверните их обратно в течение Фазы Реорганизации, используя ту же процедуру, как и для вертолетов [6.5.2 и Последовательность игры].

При игре по Расширенным правилам, будучи отмечены маркерами «Удар 1» (Strike 1) или «Удар 2» на них воздействуют те же эффекты что и в отношении штабов [Расширенные 27.3].

Артиллерийские бригады обеспечивают в бою один сдвиг столбца в бою. Одна или две артиллерийские бригады могут поддерживать бой со стороны атакующего, но только одна может оказать поддержку обороняющемуся. Артиллерийская бригада может поддержать любой бой в пределах своего диапазона поддержки, в том числе бой в собственном гексе. Артиллерийские бригады являются независимыми частями и могут использовать в интересах снабжения любой дружественный штаб.

3.4 БОЕВЫЕ АВАНПОСТЫ



Граница между Индией и Пакистаном хотя и не укреплена так же как ДМЗ в Корее, однако включает области, где пограничные войска, разведывательные группы и многочисленные укрепленные позиции сосредоточены в попытке заранее задержать потенциального противника. Маркеры «Боевой аванпост» (Combat Outpost markers, CO) абстрактно представляют эти силы. Маркеры «Боевой аванпост» (Combat Outpost markers) регулируются следующими правилами:

1. Боевой аванпост может быть размещен в любом дружественном пограничном гексе, но не более одного на гекс;
2. Рассматривается в качестве пехотной части, за исключением отсутствия резерва движения и зоны контроля, и должен оставаться в гексе своего первоначального размещения на протяжении всей игры, до тех пор, пока не будет уничтожен;
3. Считается отдельной частью при выполнении поддержки средствами штаба [Расширенные, 18.2];
4. Всегда считается имеющим снабжение [Стандартные 13.1/Расширенные 19.0] и никогда не может быть изолирован [Расширенные 19.7];
5. Засчитываясь при распределении потерь в качестве одного «шага», маркеры «Боевой аванпост» (Combat Outpost markers) не влияют на предел объединения — в своем гексе они объединяются «бесплатно»;
6. В ходе обороны должен быть выбран в качестве первой потери «шага» в бою, независимо от того, какая из частей была использована для определения боевой эффективности.
7. Будучи доступными, маркеры «Боевой аванпост» (Combat Outpost markers) размещаются прежде, чем будут выполнены все перемещения перед началом игры.

3.5 ОПЕРАТИВНАЯ ГРУППА МОРСКОЙ ПЕХОТЫ США



Силы КМП США в NWIP представлены батальонами, чтобы их можно было использовать с гибкостью, необходимой игроку. Однако, в оперативном отношении, подразделения морской пехоты зачастую объединяются вместе, в виде оперативной группы. Для отражения такой способности предусмотрена фишка III TF. Она может быть сформирована в ходе 1 этапа Фазы Подкрепления и пополнения, когда части морской пехоты, имеющие снабжение (если используются правила снабжения) находятся в одном гексе в следующей конфигурации: 3 пехотных батальона и батальон разведывательных бронемашин (LAR). Если какой-либо из батальонов был отмечен маркерами «Удар» (Strike marker), новая часть III TF в ходе своего формирования «наследует» худший из таких маркеров. Когда оперативная группа формируется, поместите ее фишку в гекс, где находились батальоны, и удалите их фишки из игры. Если подразделения КМП доступны во время расстановки сценария, оперативная группа может быть сформирована до начала игры.

3.6 ГОРНОСТРЕЛКОВЫЕ ЧАСТИ



Обе стороны располагают горнострелковыми частями. Они представлены пехотными частями, имеющими специальную подготовку и снаряжение для действий в горной местности.

Все части, отмеченные символом горной пехоты:

1. При движении рассматривают гексы гор, плоскогорий и лесистых плоскогорий (Mountain, Highland, and Highland Woods) в качестве лесисто-пересеченной местности (Rough Woods);
2. Получают боевой модификатор +1/-1, будучи атакующим/обороняющимся в гексах плоскогорий, лесистых плоскогорий, гор или высокогорий (Highland, Highland Woods, Mountain or High Mountain);
3. Могут использовать очки движения пехотного типа (вместо собственного) чтобы проследить линию снабжения [19.2] через гексы плоскогорий, лесистых плоскогорий или гор (Highland, Highland Woods, or Mountain).

3.7 БРИГАДНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ГРУППЫ АРМИИ США (ВСТ)

[Расширенные]

Для всех случаев, части армии США считаются подчиненными любому штабу армии США (но не КМП), независимо от их соединения.

Пример: Штаб 82-й воздушно-десантной дивизии может обеспечить боевую поддержку и снабжение бригад 10-й горной дивизии США.

Исключение: При использовании снабжения через авиабазы/аэродромы [СПИ 10.3] штаб 82-й воздушно-десантной дивизии может обеспечить снабжение только частей 82-й воздушно-десантной дивизии.

3.8 10-я ГОРНАЯ ДИВИЗИЯ США

Если игроки захотят использовать эту дивизию, вместе с новыми правилами для горной пехоты, в Next War: Korea или Next War: Taiwan, фишки этой дивизии также имеют буквы группы прибытия в правом верхнем углу. В противном случае, в данной игре, эти буквы могут быть проигнорированы.

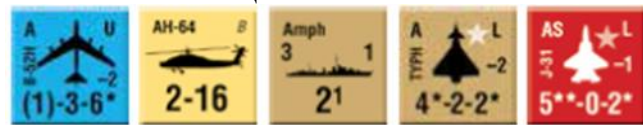
3.9 173-я ВОЗДУШНО-ДЕСАНТНАЯ БРИГАДА



В игру включен маркер для данной БрТГ. Эта часть считается десантной [СПИ 3.1], и прибывает в качестве подкрепления в течение того же хода, когда должны прибыть первые наземные части США.

Примечание разработчика: Данная часть также может быть использована при игре в Next War: Korea или Next War: Taiwan. Она прибывает в составе группы подкреплений В.

3.10 ЗАМЕНЯЮЩИЕ ФИШКИ



Несколько фишек в игре предоставлены в качестве замены для тех, которые были в Next War: Korea и Next War: Taiwan. В-52Н ВВС США имеют возможность нанесения ударов вооружением средней дальности. Японские АН-64 теперь получили ослабленную сторону. ДЕСО Британского содружества получило изображение КУГ на его обратной стороне, позволяющее использовать правило преобразования ДЕСО, введенное в правила серии в NWT; кроме того, для замены существующей в NWK предоставлена новая фишка «Тайфун» с соответствующим силуэтом. Наконец, новая фишка J-31 КНР с обновленными значениями заменяет одну фишку в NWT.

3.11 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФИШКИ [СПИ 19.0]

Есть несколько фишек, включенных в качестве дополнительных. Они включают 1-ю австралийскую дивизию, 16-ю десантно-штурмовую бригаду Великобритании вместе с АН-64, две дополнительные фишки «Тайфун» и две дополнительные фишки CF-18 для Британского Содружества, французскую 13-ю полубригаду (имеющую, несмотря на название, батальонный размер), французский 2-й парашютный полк морской пехоты (2e Regiment de Parachutistes d'Infanterie de Marine, так же батальонного размера), а также две фишки французских «Рафаль». Правила для включения дополнительных частей в эту игру можно найти в разделе 16.13 СПИ. Правила для включения этих фишек в Next War: Korea и Next War: Taiwan приведены в разделе 19.0 СПИ.

4.0 Погода

[4.0 Стандартные/Расширенные]

Перед началом сценария, случайным образом определите сезон для этого сценария. Для этого бросьте кубик. При выпадении 0-6 это сухой сезон, на 7-9 - сезон дождей. По желанию, выбор сезона может быть оставлен инициативному игроку.

Различные сезоны влияют на бросок определения погоды [4.0].

Модификаторы, влияющие на погоду:

Сухой сезон -1

Сезон дождей +2

Примечание: В таблице «Погода», приведенной на карте: Ясная 0-5 / Облачность 6-7 / Шторм 8-9.

5.0 Движение и объединение

[8.0 Стандартные/Расширенные]

5.1 ОБЪЕДИНЕНИЕ ЧАСТЕЙ РАЗНЫХ СТРАН

Если наземные части разных стран объединены вместе, значение эффективности каждой из них уменьшается на единицу.

Примечание разработчиков: Эти части не проводили регулярные совместные учения, их системы управления не объединены; мы не считаем, что они будут иметь возможность эффективно действовать вместе в общей командной сети.

5.2 ОГРАНИЧЕНИЮ ВОЗДУШНОГО ТРАНСПОРТА



В течение любого допустимого Сегмента движения, сторона «Союзников» может использовать воздушный транспорт для перевозки 2-х очков объединения, а сторона «Не-союзников» может использовать воздушный транспорт для перевозки 1-го очка объединения.

Вмешательство США, России или КНР способно увеличить эти пределы: вмешательство США на уровне 3 или выше, добавляет два очка стороне «Союзников». Вмешательство России на уровне 3 или выше прибавляет стороне «Союзников» одно очко. Вмешательство КНР на уровне 3 или выше добавляет одно очко стороне «Не-Союзников». Это увеличение вступит в силу в течение хода, указанного в схеме прибытия подкреплений в сценарии.

5.3 ОГРАНИЧЕНИЕ ВОЗДУШНО-ДЕСАНТНОГО ДВИЖЕНИЯ (ПАРАШЮТНОГО ДЕСАНТА)

При отсутствии изменений, указанных в Специальных правилах игры, в течение любого допустимого Сегмента движения, страны могут использовать воздушно-десантное движение (парашютный десант) следующим образом:

1. Индия - одно очко объединения индийских десантных частей.
2. КНР - четыре очка объединения десантных частей Китая.
3. США - любую или все из своих десантных частей.
4. Россия - три очка объединения российских десантных частей.

Раздел 3.1 СПИ содержит перечень применяемых частей.

5.4 ПОЛЯ ОЖИДАНИЯ

В NWIP есть три поля ожидания: Пакистан (IROP), Индия (ROI) и Китай (PRC). Они расположены на Экране «Превосходство в воздухе».

Поля ожидания могут быть использованы для приема и накопления частей и подкреплений [СПИ 8.1, 8.2]. Наземные части должны использовать воздушный транспорт, воздушно-десантное или аэромобильное движение, чтобы войти в поле ожидания или выйти из него и войти на карту.

Исключение: Вход на карту с боем [СПИ 8.2].

Только пакистанские и китайские части могут войти в поле ожидания Пакистана (IROP). Только китайские части могут войти в поле ожидания Китая (PRC). Только индийские, американские и российские части могут войти в по-

ле ожидания Индии (ROI).

5.4.1 Аэромобильное движение и ударные вертолеты

Индия, Пакистан и КНР имеют транзитные зоны по краям карты, через которые они могут проследить воздушный транспорт, а также аэромобильное и воздушно-десантное движение между их полем ожидания и картой. Кроме того, ударные вертолеты, базирующиеся за пределами карты, могут проследить через них маршрут на карту, с соответствующими затратами ОД.

Для проведения аэромобильных движения или боевой поддержки ударными вертолетами из поля ожидания на карту, подсчитайте количество гексов, начиная с прилегающего к соответственной цветной транзитной зоне (оранжевая для Индии, зеленая для Пакистана, красная для КНР) с учетом того, что движущаяся часть уже израсходовала некоторое количество ОД.

- Двигаясь из полей ожидания Индии или Пакистана, часть считается уже израсходовавшей 5 ОД.
- Двигаясь из полей ожидания КНР, часть считается уже израсходовавшей 10 ОД.

Боевые вертолеты могут перебазироваться из полей ожидания Индии или Пакистана в дружественные авиабазы/аэродромы или гексы городов/агломераций и наоборот. Для того, чтобы выполнить перебазирование из карты в поле ожидания, переместите часть в гексы, указанные выше, а затем добавьте необходимое количество ОД, чтобы определить, может ли вертолет достичь авиабазы в поле ожидания.

5.4.2 Воздушный транспорт и воздушно-десантное движение

Игроки могут использовать воздушный транспорт, а также воздушно-десантное движение для перемещения в/из поля ожидания

5.4.3 Удары против сооружений в полях ожидания [Расширенные]

Авиабазы и хранилища ядерного оружия, расположенные в поле ожидания могут стать целями ударов (только авиационных, ракетных и крылатыми ракетами), а также рейдов ССО и быть отмечены маркерами «Удар» (Strike markers). Авиабазы и хранилища ядерного оружия, расположенные в поле ожидания считаются:

1. Расположенными в пересечённой (Rough) местности для всех целей;
2. Расположенными в пределах 2-х гексов от штаба, при выполнении обнаружения и огня ПВО;
3. для рейдов ССО «территория занята войсками, но меньше бригады», и, таким образом, дают рейду модификатор +1.

Независимо от наличия маркеров «Удар» или «Уничтожен» (Strike or Destroyed markers) на авиабазе, расположенной в поле ожидания, для всех полей ожидания предполагается наличие неповрежденных авиабаз, позволяющих использовать аэромобильное движение, воздушный транспорт, или воздушно-десантное движение для входа в поле или выхода из него.

Авиабазы в поле ожидания КНР не могут быть атакованы в любой форме, если КНР не вмешался [СПИ 17.2.2] на уровне 3 или 4.

5.4.3.1 Эффекты уничтожения авиабаз в поле ожидания КНР

Если в конце Фазы Реорганизации все авиабазы в поле ожидания КНР отмечены маркерами «Удар 2» или «Уничтожен» (Strike 2 or Destroyed marker), игрок КНР должен передвинуть треть (с округлением частей вверх до ближайшего целого числа, то есть 3 1/3 становятся 4) всех частей из поля «Готовы к вылету» КНР в поле «Вылет завершен» КНР. Пока данное условие действует, игнорируйте подэтапы «а», «b» и «с» этапа «Превосходства в воздухе» Фазы Инициативы/авиации/флота, касающиеся КНР.

Примечание разработчика: Эти аэродромы и хранилища ядерного оружия представляют значительную военную инфраструктуру обеих сторон, находящуюся за пределами карты. В то время как в теории все авиабазы страны могут быть «уничтожены» в ходе игры, мы предполагаем, что воздушные операции могут продолжаться за счет резервных площадок и снижения уровня основных баз.

5.4.4 ПВО полей ожидания [Расширенные]

Поля ожидания Пакистана и Индии используют значения на дорожках ПВО. Значения ПВО поля ожидания КНР приведены непосредственно в самом поле, и являются постоянными (т.е. они не могут быть уменьшены за счет рейдов ССО или ударов любого вида).

Примечание разработчика: В отличие от Индии и Пакистана, КНР имеет весьма современную - и мобильную - систему ПВО. Мы предполагаем, что она способна быстро восстановить любое повреждение благодаря наличию большого количества доступных мобильных зенитных ракетных комплексов.

5.4.5 Сопутствующий ущерб [Расширенные]

Если удар или рейд ССО в отношении авиабазы в поле ожидания КНР сопровождается сопутствующим ущербом [27.7.4], то потеря «шага» применяется для китайских авиаотрядов, расположенных в поле базирования КНР. Точно также потери «шага» в отношении авиабаз в поле ожидания Пакистан/Индия применяются в отношении авиаотрядов, находящихся в полях базирования Пакистана и Индии, соответственно.

6.0 Сражение

[9.0 Стандартные/Расширенные]

6.1 УЧАСТИЕ В БОЮ ВОЙСК РАЗЛИЧНЫХ СТРАН

Если в бою участвуют войска разных стран, они оказывают следующее влияние:

6.1.1 «Союзники»

В случае совместных атак наземных частей Индии, России и/или США, они получают неблагоприятный модификатор (+1).

6.1.2 «Не-Союзники»

В случае совместных атак наземных частей Пакистана и Индии, они получают неблагоприятный модификатор (+2).

7.0 Тактическое ядерное оружие

[Расширенные]

7.1 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ

В *Next War: India-Pakistan* единственным игроком, способным инициировать применение ядерного оружия, является игрок Пакистана. В конце каждого игрового хода, игрок Пакистана может выполнить бросок на использование ядерного оружия, если выполнено любое из следующих условий:

- Игрок Союзников контролирует один гекс агломерации или два гекса города на территории Пакистана;
- На территории Пакистана находятся три или более наземных частей «Союзников», расположенные в пределах 5-ти гексов от Исламабада; или
- Игрок «Союзников» имеет над игроком Пакистана преимущество в 15 ПО.

Чтобы допустить использование ядерного оружия, игрок Пакистана выполняет бросок одним кубиком. При выпадении 6 или меньше использование ядерного оружия будет разрешено. При выпадении 7 или больше, применение ядерного оружия запрещено. Результаты броска держатся в секрете от игрока Индии. Если использование ядерного оружия разрешено, игрок Пакистана может продолжать выполнять такие броски в течение будущих ходов, пытаясь запутать игрока Индии. Любые последующие такие броски не оказывают реального влияния на разрешение использовать ядерное оружие.

Игрок Индии автоматически получает разрешение на использование ядерного оружия в течение Фазы Нанесения ударов, следующей за той, когда игрок Пакистана успешно проводит [СПИ, 7.3.2] свою первую ядерную атаку.

7.2 ОЧКИ ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ



Оба игрока начинают игру с определенным количеством очков ядерного оружия (ОЯО), указанных в параметрах сценария. Эти точки никогда не могут быть по-

полнены.

Примечание разработчика: Хотя обе стороны располагают, предположительно, более чем сотней индивидуальных ядерных боеголовок, это правило предполагает, что некоторые из них не находятся в полностью боеготовом состоянии, а многие состоят в «стратегическом резерве». Это правило также предполагает, что обе стороны будут использовать ядерное оружие очень экономно и постараются избежать крупномасштабной эскалации.

7.3 ПРИМЕНЕНИЕ ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ

7.3.1 Размещение маркера «Ядерная атака»



В течение любой Фазы Нанесения ударов, прежде всех прочих ударов, каждый игрок (попеременно, начиная с Пакистана), имеющий разрешение на применение ядерного оружия [СПИ, 7.1] может разместить маркеры «Ядерная атака» (Nuclear Attack Markers). Ни одна из сторон может расставить более трех маркеров «Ядерная атака» (Nuclear Attack Markers) за ход. Уменьшите количество принадлежащих игроку очков ядерного оружия на единицу за каждый размещенный маркер «Ядерная атака»

(Nuclear Attack marker).

- Игрок Пакистана может поместить маркер «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker) в любом гексе на карте, содержащем обнаруженные [21.0] индийские части, или контролируемые игроком Индии сооружения/аэродромы, расположенные на территории Индии. Игрок Пакистана не имеет права размещать такие маркеры в поле ожидания, гексах агломерации/города на территории Пакистана, или гексах, занятых частями США/России.
- Игрок Индии может поместить маркер «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker) в любом гексе на карте, содержащем обнаруженные [21.0] пакистанские части, или контролируемые игроком Пакистана сооружения/аэродромы, расположенные на территории Пакистана. Игрок Индии не имеет права размещать такие маркеры в поле ожидания, гексах агломерации/города на территории Индии, или в гексах, занятых частями КНР.

7.3.2 Осуществление ядерной атаки

После того, как все маркеры были назначены в целевые гексы, выполните каждую ядерную атаку за счет броска одного кубика:

- При выпадении 0-6 результатом атаки является «Полный выход». Каждая часть, склад снабжения или МОС противника, находящиеся в целевом гексе теряют один «шаг» (части с одним «шагом» уничтожаются). Любые уцелевшие части получают маркер «Удар 2» (Strike 2 marker). Все укрепления, сооружения и аэродромы, расположенные в гексе отмечаются как уничтоженные. Все мосты [СПИ 2.4] будут уничтожены. Проверяется возможность вывода войск КНР, России или США [СПИ 7.5].
- При выпадении 7-8 результатом атаки является «Провал». Одна часть, склад снабжения или МОС противника, находящаяся в целевом гексе, теряет один «шаг» (по выбору оппонента). Любое одно укрепление, сооружение или аэродром, расположенные в гексе, отмечаются игроком, расположившим маркер, в качестве уничтоженных. Все остальные части и сооружения/аэродромы отмечаются маркером «Удар 2» (Strike 2 marker). Все мосты [СПИ 2.4] будут уничтожены. Проверяется возможность вывода войск КНР, России или США [СПИ 7.5].
- При выпадении 9, результатом атаки является «Отказ». Никакие части противника не получают потерь, и маркер «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker) убирается. Сооружения/аэродромы и мосты остаются не поврежденными.

И «Полный выход» и «Провал» считаются успешным завершением атаки для любых целей.

Примечание разработчика: Как Индия, так и Пакистан более десяти лет не осуществляли программ фактических испытаний в отношении своего ядерного оружия и средств его доставки. Состояние и того и другого может послужить причиной неудачи.

7.4 ЭФФЕКТЫ МАРКЕРА «ЯДЕРНАЯ АТАКА» (NUCLEAR ATTACK MARKER)

После успешного выполнения удара, маркер «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker) переворачивается на обратную сторону и не может быть удален. На оставшуюся часть игры маркер оказывает следующие последствия (кратко приведены на маркере):

7.4.1 Снижение значения эффективности

Значение эффективности части зависит от близости к целевому гексу следующим образом:

7.4.1.1 Эпицентр

Значение эффективности любой части (кроме частей США) находящейся в гексе с маркером «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker), снижается на 4 до тех пор, пока она находится в этом гексе. Значение эффективности американских частей снижается на 3.

7.4.1.2 Область радиоактивных осадков

Значение эффективности любой части, находящейся в гексе, прилегающем к любому количеству маркеров «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker), снижается на 2. Этот эффект не суммируется с эффектом эпицентра, приведенным выше.

7.4.2 Ограничение движения

При использовании наземного движения части пехотного класса мобильности, включая легкую пехоту, способны войти в гекс с маркером «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker), только израсходовав весь свой резерв движения. Части моторизованного или механизированного класса движения расходуют для входа в такой гекс +4 дополнительных ОД.

7.4.3 Влияние на линии снабжения

При определении состояния снабжения, линии снабжения [19.2] не могут быть прослежены в/через гекс, содержащий маркер «Ядерная атака». Части, находящиеся в гексе с маркером «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker), все еще могут прослеживать линии снабжения из гекса к потенциальному источнику снабжения.

7.5 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ЯДЕРНУЮ АТАКУ И ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ

Успешное проведение [СПИ, 7.3.2] ядерной атаки любым игроком дает его оппоненту 3 ПО. Они добавляются непосредственно к его общему количеству ПО, а не к «ПО этого хода». Если маркер «Ядерная атака» (Nuclear Attack marker) находится в гексе города или агломерации противника, второй игрок получает дополнительные 10 ПО (в общей сложности 13 ПО). Кроме того, все ПО полученные в качестве результата ядерной атаки (уничтожение частей и сооружений противника, сопутствующий ущерб и т.д.) добавляются непосредственно к общему количеству ПО, а не к «ПО этого хода».

Успешное проведение [СПИ, 7.3.2] ядерной атаки для любого игрока может привести к немедленному выводу войск поддерживающих стран:

1. В конце каждой Фазы Нанесения ударов, в ходе которой игрок Индии провел успешную ядерную атаку, выполните бросок кубика. При выпадении 3 или выше, американские войска выходят [СПИ, 7.5.1] из конфликта. При выпадении 6 или более, из конфликта выходят российские войска.
2. В конце каждой Фазы Нанесения ударов, в ходе которой игрок Пакистана провел успешную ядерную атаку, выполните бросок кубика. При выпадении 6 или более, из конфликта выходят китайские войска.

7.5.1 Выход

При выходе сил, принадлежащих стране, из игры удаляются ее наземные части, авиаотряды, очки крылатых ракет, склады снабжения, маркеры «ССО» и аэромобильные очки, в соответствии с правилами, приведенными ниже, а

более поздние подкрепления для этой страны не прибывают.

Для всех целей, уровень вмешательства этого государства для оставшейся части игры станет «Без вмешательства». Исключение: Любые ПО, полученные в начале игры противником в зависимости от необязательных правил уровня вмешательства [СПИ, 17.2.3] сохраняются.

Примечание разработчика: В общем, игроки имеют время до конца хода, когда происходит выход, для «заполнения прорех» в линии фронта, которые могут быть созданы отступавшими подразделениями. Выводимые авиаотряды и ударные вертолеты могут обеспечить поддержку обороны, но не могут поддерживать атаки или участвовать в нанесении ударов.

7.5.1.1 Наземные части

Для оставшейся части хода, в течение которого происходит вывод [СПИ, 7.5], наземные части выходящего государства не могут проводить какие-либо атаки. Они обороняются в обычном порядке. В конце Фазы Определения победы того хода, когда происходит выход, удалите все наземные части этой страны с карты или полей ожидания.

7.5.1.2 Авиаотряды

Для оставшейся части хода, в течение которого происходит вывод [СПИ, 7.5], авиаотряды выходящего государства не могут выполнять любые авиаудары [23.4.1] или удары крылатыми ракетами [26.0]. Они могут осуществлять авиационную поддержку [23.5], но только для поддержки обороны дружественных наземных частей. Находясь в поле «Превосходства в воздухе», они могут провести перехват [24.4]. В конце Фазы Определения победы того хода, когда происходит выход, удалите все авиаотряды этой страны из полей базирования.

7.5.1.3 Ударные вертолеты

Для оставшейся части хода, в течение которого происходит вывод [СПИ, 7.5], ударные вертолеты выходящего государства не могут выполнять какие-либо удары [23.4.2]. Они могут осуществлять боевую поддержку [23.5], но только для поддержки обороны дружественных наземных частей. В конце Фазы Определения победы того хода, когда происходит выход, удалите все ударные вертолеты этой страны с карты или полей ожидания.

7.5.1.4 Экран игровой информации

Маркеры данной страны (в том числе маркеры «ССО»), если таковые имеются, будут удалены с экрана в конце Фазы Определения победы.

7.6 ХРАНИЛИЩА ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ

За каждое разрушенное (любыми средствами) или захваченное хранилище ядерного оружия Индии/Пакистана, затронутый игрок немедленно теряет одно очко ядерного оружия. Переместите вниз соответствующий маркер на Экране игровой информации.

Обратите внимание, что дополнительные хранилища ядерного оружия в Индии и Пакистане, находящиеся в накопительных полях, могут быть атакованы так же, как если бы они находились на карте [СПИ, 5.4.3].

В отличие от сооружений, хранилище ядерного оружия, будучи разрушенными, не может быть восстановлены [27.9.1]

7.7 МОДИФИКАТОР РЕЗОЛЮЦИИ ООН

В случае успешного выполнения ядерной атаки [СПИ, 7.3.2], все будущие броски Резолюции ООН получают

модификатор +2. Этот модификатор дополняет любой текущий модификатор, обусловленный прочими игровыми событиями.

7.8 МОДИФИКАТОР СОПУТСТВУЮЩЕГО УЩЕРБА

Если ядерная атака была успешно выполнена [СПИ 7.3.2] в гекс с авиабазой или аэродромом противника, то бросок сопутствующего ущерба [27.7.4] получает модификатор -2.

8.0 Подкрепления

[10.0 Расширенные/Стандартные]

8.1 ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Во время Фазы Подкреплений игроки будут получать подкрепления в виде наземных частей, прибывающих через края карты, частей, перебрасываемых воздушным транспортом, авиаотрядов, очков снабжения, очков ракет и маркеров «ССО».

Обратите внимание, что подкрепление перечислены для того хода, когда они должны прибыть. Другими словами, если данное подкрепление указано для второго хода, то во время Фазы Подкреплений этого хода они выбираются из общего числа фишек, и размещаются на карте в соответствии с правилами, приведенными ниже.

8.2 НАЗЕМНЫЕ ЧАСТИ КАК ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Наземные части, прибывающие в качестве подкреплений, могут быть помещены на краю карты в пределах одного гекса от гекса, обозначенного для их прибытия.

Если наземные части противника занимают все возможные гексы прибытия данной части, она может либо быть размещена в соответствующем поле ожидания, либо пытаться пробиться на карту.

Если часть была размещена в поле ожидания, в течение следующей Фазы Подкреплений проверьте гекс прибытия. Часть будет продолжать задерживаться на один ход до тех пор, пока ее гекс прибытия (или смежный) остается занят наземной частью противника.

Если часть (или части) будет пробиваться на карту с боем, разместите ее на краю карты, рядом с гексом прибытия. Любые такие части считаются занимающими гекс с тем же типом местности, что и в гексе прибытия. Используются все правила объединения и части, расположенные вне карты, могут быть атакованы частями, расположенными на карте, за исключением того, что части, расположенные на карте, не могут осуществлять продвижение после боя (а части вне карты никогда не отступают). Для одного гекса, обозначенного в качестве гекса прибытия, может быть только одна такая стопка.

Игрок может продолжать добавлять подкрепления в стопку, расположенную вне карты, либо из числа вновь прибывающих частей, которые должны войти в этот гекс, либо из соответствующего поля ожидания. Части, входящие в подобную стопку, могут только атаковать; никакое другое движение для такой стопки не допускается. Бой проводится в обычном порядке.

8.2.1 Прибытие воздушным транспортом

Некоторые наземные части прибывают за счет воздушного транспорта [8.5.2]. Если игрок обладает любым уровнем превосходства в воздухе, или уровень превосходства в воздухе является спорным, эти части могут прибыть на карту используя воздушный транспорт на авиабазу (но не

аэродром) находящуюся под дружественным контролем, не уничтоженную и не отмеченной маркером «Удар 2» (Strike 2 marker). Также они могут быть размещены непосредственно в поле ожидания.

Если противник обладает любым уровнем превосходства в воздухе, эти части должны прибыть в поле ожидания.

Прибытие частей в течение Фазы Подкреплений за счет воздушного транспорта не учитывается в ограничении воздушного транспорта игрока.

8.3 АВИАОТРЯДЫ

[Стандартные/Расширенные]

Авиаотряды обеих сторон размещаются в соответствующих полях «Готовы к вылету» Экрана авиации [СПИ, 13.4]. Ударные вертолеты размещаются в любых авиабазах/аэродромах, находящихся под дружественным контролем, и не отмеченных маркером «Удар 2» или «Уничтожен» (Strike 2 or Destroyed marker). Они также могут быть размещены в поле ожидания.

При игре с использованием Стандартных правил снабжения [13.1] или во время Расширенной игры, авиабаза/аэродром должны также иметь действующую линию снабжения [Стандартные 13.1.3/Расширенные 19.2] до источника снабжения [Стандартные 13.1.2/Расширенные 19.1].

8.4 ОЧКИ СНАБЖЕНИЯ, СКЛАДЫ СНАБЖЕНИЯ, РАКЕТЫ, МАРКЕРЫ ССО И Т.Д.

Все подобные подкрепления игроков отмечаются на Экран игровой информации при помощи соответствующих маркеров.

Мобильные отряды снабжения (МОС), полученные в качестве подкреплений, или расставляемые в начале сценария, должны быть размещены в контролируемых игроком гексах, находящихся в снабжении от источника снабжения на краю карты [СПИ, 10.2] или дружественного городского гекса [19.1]. Если такие гексы не доступны, прибытие МОС задерживается на один ход.

8.5 ПОГОДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

В течении «штормовых» ходов, наземные части не могут прибыть на карту с использованием воздушного транспорта. Вместо этого поместите их непосредственно в соответствующее поле ожидания.

8.6 ПОПОЛНЕНИЕ АВИАОТРЯДОВ И ВЕРТОЛЕТОВ

[27.9.3.1]

Игрок Индии может использовать это правило только для следующих типов авиаотрядов: МиГ-21, Ягуар и МиГ-27.

Авиаотряды Пакистана, России, Франции и Британского содружества не могут использовать это правило.

США могут использовать это правило, только для следующих типов авиаотрядов: F-15C, F-16D, F/A-18E, F/A-18F и АН-64.

КНР может использовать это правило, только для следующих типов авиаотрядов: J-10, J-11B.

9.0 Подчинение

[18.0 Расширенные]

9.1 ШТАБЫ

В игре Next War: India-Pakistan нет высших штабов.

10.0 Снабжение и изоляция

[19.0 Расширенные]

В связи с характером района боевых действий, необходимы специальные правила для определения снабжения.

10.1 ИЗОЛЯЦИЯ

В дополнение к правилам серии (пункт 19.7.1), части могут также избежать изоляции, если они способны проследить путь из смежных наземных гексов (любой длины) свободных от частей противника или их ЗК до гекса на дружественном крае карты [СПИ 2.2] в котором находится дорога, выходящая за пределы карты. Игнорируйте ЗК противника в гексах, занятых дружественными наземными частями. Путь не может быть прослежен через стороны гекса с основной рекой, не имеющую мост.

10.2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ СНАБЖЕНИЯ

Учитывая плотность населения большей части области, представленной на карте, существуют дополнительные области снабжения, которые будут использованы войсками обеих сторон. Чтобы показать это, части могут рассматривать следующие гексы на карте в качестве источников снабжения:

1. Гекс 5005 (Только для частей Пакистана и КНР)
2. Гексы 1623, 2522 и 3223 (Только для частей Индии, России и США)

10.3 СНАБЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ АВИАБАЗЫ/АЭРОДРОМЫ



Если соответствующая сторона имеет любой уровень превосходства в воздухе, воздушно-десантные части США, КНР и России [СПИ, 3.1] могут использовать в качестве источника снабжения [19.1] любую одну авиабазу или аэродром, находящиеся под дружественным контролем, и не отмеченные маркерами «Удар 2» или «Уничтожен» (Strike 2 or Destroyed). Такие авиабазы или аэродром имеют радиус снабжения в 4 ОД моторизованного типа. Только подчиненные воздушно-десантные части могут получить снабжение от штаба десантного типа, использующего снабжение через авиабазу/аэродром. Обозначьте авиабазу/аэродром, используемые для такого снабжения, соответствующим маркером «Снабжение десантных частей» (Airborne Supply marker).

Игровая заметка: Это правило может и должно быть введено и в Next War: Korea и в Next War: Taiwan.

10.4 ОБМЕН ОЧКАМИ СНАБЖЕНИЯ

Только Индия и Пакистан могут накапливать очки снабжения. Тем не менее, части КНР могут использовать очки снабжения Пакистана для всех целей, а части США, Британского содружества, Франции и России могут использовать для всех целей очки снабжения Индии.

10.4.1 Экстренное восстановление снабжения

Из-за ограниченных возможностей логистики, присутствующих в регионе, маркер «Экстренное восстановление снабжения» (Emergency Resupply marker) может быть размещен только на части, которая относится к той же стране, что и маркер (Исключение: Части Содружества и Франции могут использовать маркеры США). Также обратите внимание, что существует ограниченное количество этих маркеров для каждой страны (2 x Индия, 2 x Пакистан, 2 x

США, 2 x КНР и 1 x Россия), но максимальное количество использованных очков снабжения остается тем же самым, то есть 3 [19.6].

10.5 ОГРАНИЧЕНИЯ ИСТОЧНИКОВ СНАБЖЕНИЯ

Из-за ограниченной связности сетей снабжения, части каждой страны сталкиваются с ограничениями в отношении допустимых источников снабжения. Следующие ограничения применяются к отслеживанию путей снабжения [19.2] для штабов, мобильных отрядов снабжения (МОС) и складов снабжения, размещенных в течение Фазы Снабжения, и прочих наземных частей. Во всех случаях, находящиеся в снабжении штабы могут в обычно порядке обеспечить снабжение подчиненных частей.

1. Части Пакистана могут использовать все источники снабжения, не относящиеся к Союзникам [19.1], включая МОС КНР.
2. Части КНР могут использовать только МОС КНР, снабжение через край карты [СПИ, 10.2], или гексы города в Пакистане. **Исключение:** Снабжение через авиабазы/аэродромы [СПИ, 10.3].
3. Части Индии могут использовать все союзные источники снабжения [19.1], кроме МОС армии и морской пехоты США.
4. Части армии США могут использовать только МОС армии США, снабжение через край карты [СПИ, 10.2], или гекс агломерации Амритсар (Amritsar, 2517). **Исключение:** Снабжение через авиабазы/аэродромы [СПИ, 10.3].
5. Части КМП США могут использовать только МОС КМП США, снабжение через край карты [СПИ, 10.2], или гекс агломерации Амритсар (Amritsar, 2517).
6. Части России могут использовать только снабжение через край карты [СПИ, 10.2], или гекс агломерации Амритсар (Amritsar, 2517). **Исключение:** Снабжение через авиабазы/аэродромы [СПИ, 10.3].

10.5.1 Мобильные отряды снабжения США и КНР

США и КНР не имеют складов снабжения. Вместо этого, они располагают фишками МОС (армия и морская пехота США располагает собственными фишками). Если не указано иное, они действуют как обычные МОС. Если МОС были уничтожены по той или иной причине, они могут быть восстановлены по обычным правилам [19.4] в гексе агломерации, находящемся под дружественным контролем, или в гексе источника снабжения [СПИ, 10.2] на краю карты.

В качестве исключения из раздела правил 19.2, МОС США и КНР способны обеспечить снабжение только в том случае, если они снабжаемы из гексов агломерации, находящихся под дружественным контролем, или дополнительных источников снабжения на краю карты [СПИ, 10.2] (но не из складов снабжения Индии/Пакистана).

10.5.2 МОС Индии и Пакистана

Пакистан и Индия могут создавать МОС используя обычные правила [19.4]. Кроме того, МОС могут быть созданы в одном из источников снабжения на краю карты.

Примечание разработчика: Игроки должны знать, что Индии и Пакистану доступны только по одному МОС. Это обусловлено тем, что ни одна из этих стран в действительности не имеет достаточных средств, чтобы поддержать столь массовый вид логистических усилий, как МОС. Кроме того, США и КНР не имеют складов

снабжения. Вероятно, что они не располагают необходимыми ресурсами для создания таких огромных запасов. Вместе с тем они имеют доступные МОС, которые могут обеспечить снабжение ... хотя, при этом они намного более подвержены разрушению и уничтожению.

10.6 ПОЛЯ ОЖИДАНИЯ

Части, находящиеся в полях ожидания, независимо от государственной принадлежности, всегда находятся в снабжении и никогда не могут быть изолированы.

11.0 Целеуказание

[20.0 Расширенные]

Когда ССО проводит успешное целеуказание части или сооружения, отметьте цель маркером «Целеуказание – 2» (“Target –2” marker) если действовали ССО США, и маркером «Целеуказание – 1» (“Target –1” marker) во всех остальных случаях.

12.0 Электронное обнаружение

[21.0 Расширенные]

Оба игрока могут осуществить попытки электронного обнаружения [21.3] против определенных штабов противника во время Фазы Электронного обнаружения. Общее количество попыток для каждой стороны определяется уровнями вмешательства США, России и КНР, а также погодой [см. таблицу «Электронное обнаружение»]. В частности, каждая сторона (Пакистан и Индия) получает три броска. Если вмешиваются США, Россия или КНР, то та или иная сторона получает дополнительные броски за каждую страну. Кроме того, если вмешаются Содружество или Франция [СПИ, 16.13] то сторона Союзников получает одну дополнительную попытку. Если вмешивается КНР, то сторона «Не-Союзников» также получает модификатор -1 ко всем броскам.

13.0 Авиация

[6.0 Стандартные/22.0 Расширенные]

13.1 СПОСОБНОСТЬ К ВСЕПОГОДНОСТИ

[Стандартные]

При выполнении броска для определения очков авиации в ходе Стандартной игры во время облачной или штормовой погоды, обе стороны считаются ограниченно всепогодными [4.1.2/4.1.3].

13.2 ДАЛЬНОСТЬ АВИАОТРЯДОВ

[Расширенные]

Дальность каждого авиаотряда (буква в левом верхнем углу счетчика: S = малая, M = средняя, L = большая, U = неограниченная) определяет, как далеко авиаотряд может выполнять задачи из его поля базирования. Авиаотряды могут выполнять любую задачу, разрешенную им в соответствии с разделом 22.5 Правил серии, со следующими ограничениями:

13.2.1 Авиаотряды ближнего радиуса

1. Если базируются в Индии или Пакистане, не могут выполнять удары, авиационную поддержку или эскорт, цель которых находится на расстоянии более

пяти гексов на территории противника, считая от границы, или находится в поле ожидания противника.

2. Если базируются в КНР, не могут выполнять удары или авиационную поддержку, цель которых расположена по линии гексов 40xx или южнее ее, а также в отношении поля ожидания противника. Не могут участвовать в сражении по завоеванию превосходства в воздухе.
3. Если базируется на АВБ «Диего-Гарсия», не могут выполнять никаких задач.

13.2.2 Авиаотряды средней дальности

Если базируется на АВБ «Диего-Гарсия», не могут выполнять никаких задач.

13.3 КООРДИНАЦИЯ АТАК

[Расширенные]

Координации атак между различными странами не допускается, это означает, что все ударные группы [23.0] не могут включать в себя авиаотряды более чем одной государственной принадлежности (Пакистан, КНР, Индия, США и Россия). Тем не менее, авиаотряды всех стран могут быть размещены в поле «Превосходство в воздухе», если иное разрешено.

Исключение: Авиаотряды США, Содружества и Франции могут выполнять задачи вместе. Это, очевидно, требует, чтобы части Содружества и Франции были выбраны в качестве опции.

13.4 ОГРАНИЧЕНИЯ БАЗИРОВАНИЯ АВИАЦИИ

[Расширенные]

Авиаотряды ограничены в отношении своего базирования следующим образом:

1. Авиаотряды Пакистана могут базироваться только в Пакистане.
2. Авиаотряды Индии и России могут базироваться только в Индии.
3. Авиаотряды КНР могут базироваться только в КНР.
4. Авиаотряды ВВС США могут базироваться в Индии или на АВБ «Диего-Гарсии».
5. Бомбардировщики ВВС США (B-1, B-2 и B-52) должны базироваться на АВБ «Диего-Гарсия».
6. Авиаотряды ВМС США могут базироваться только в полях «Авианосцы США».
7. Авиаотряды КМП США могут базироваться в Индии или в полях «Авианосцы США».

13.4.1 Обозначение мест базирования в последовательности хода

[Расширенные]

Для целей этапов 1a и 1b Фазы Авиации/Флота (Последовательности хода в Расширенной игре), обозначенными местами базирования являются базы, расположенные в КНР, Индии и Пакистане (включая поля ожидания КНР/Индии/Пакистана).

13.4.2 Базирование в полях «АВБ Диего-Гарсия»/«США»/«Гуам»

Любые авиаотряды, базирующиеся в поле «АВБ Диего-Гарсия» помещаются в поле «Восстановление» (Recovery Box) после выполнения любой задачи.

13.5 ОГРАНИЧЕНИЯ ДОРОЖЕК ПВО ИНДИИ И ПАКИСТАНА

[Расширенные]

Значения ПВО Индии и Пакистана ограничены, и не могут быть увеличена более определенного значения, кроме исключений, указанных в Специальных правилах сценария. Маркеры и дорожки ПВО отмечены указанными значениями в качестве напоминания. Кроме того, каждый маркер ПВО может быть увеличен в течение хода только на единицу.

14.0 Средства ТВД

[26.0 Крылатые ракеты - Расширенные]

14.1 КРЫЛАТЫЕ РАКЕТЫ

[Расширенные]

США, Россия и КНР получают некоторое количество очков крылатых ракет, определяемое условиями сценария и уровнем вмешательства. Чтобы отметить их на Дорожке общих записей, используйте соответствующий маркер. Каждый раз, когда выполняется атака крылатыми ракетами, передвиньте соответствующий маркер «Крылатые ракеты» на одно поле вниз.

В течение Фазы Нанесения ударов могут быть использованы два очка крылатых ракет США (если они доступны на основании уровня вмешательства).

В течение Фазы Нанесения ударов может быть использовано одно очко крылатых ракет КНР (если они доступны на основании уровня вмешательства).

В течение Фазы Нанесения ударов могут быть использованы одно очко крылатых ракет России (если они доступны на основании уровня вмешательства).

В дополнение к этим возможностям, каждый авиаотряд Ту-22, Ту-95, Н-6, Н-10, В-52, В-1 и В-2, находящийся в поле «Готовы к вылету», может использовать одно очко крылатых ракет в течение хода (если они доступны на основании уровня вмешательства). Немедленно переместите авиаотряд в поле «Вылет завершен», перехват или ПВО в данном случае не допускается.

Примечание разработчика: Каждая такая атака состоит из десятка ракет, каждая из которых наводится индивидуально и запрограммирована лететь к цели разными курсами. Они летят на сверхмалых высотах с использованием возможности огибания рельефа местности, что обеспечивает высокую степень защиты от обнаружения или перехвата. Учитывая ограниченную область покрытия самолетами ДРЛО и малочисленность самолетов, вооруженных ракетами, позволяющими обнаруживать и поражать цели на фоне земли, трудно представить ситуацию, в которой, по крайней мере, половина из этих ракет не дойдет до цели.

14.1.2 Назначение крылатых ракет

Атакующий игрок объявляет цель, уменьшает значение маркера на Дорожке общей информации, и осуществляет удар, используя колонку «Крылатые ракеты» в таблице «Удары» (Strike Chart) и соответствующие модификаторы. Игроки должны назначить все свои удары крылатыми ракетами до определения их результатов. Игроки назначают удары поочередно, начиная с инициативного игрока. Во время спорного хода первым выделяет удар «первый» игрок. Игроки могут назначить несколько крылатых ракет на

одну цель в течение одной и той же Фазы нанесения ударов.

14.2 БАЛЛИСТИЧЕСКИЕ РАКЕТЫ ИНДИИ И ПАКИСТАНА

[Расширенные]



Каждый сценарий Расширенной игры дает игрокам Индии и Пакистана определенное количество очков баллистических ракет. Чтобы отметить их на Дорожке общих записей, используйте соответствующий маркер. Каждый раз, когда выполняется атака баллистическими ракетами, передвиньте маркер на одно поле вниз.

14.2.1 Цели

Баллистические ракеты могут быть использованы для поражения любых сооружений, аэродромов, обнаруженных складов снабжения и обнаруженных штабов.

14.2.2 Выделение баллистических ракет

Игрок объявляет все цели, уменьшает значение маркера на Дорожке общей информации, и осуществляет удар, используя колонку «Скад/Ракеты» (SCUD/Missile column) в таблице «Удары» (Strike Chart) и соответствующие модификаторы. Игроки назначают удары поочередно, начиная с инициативного игрока. Во время спорного хода первым выделяет удар «первый» игрок. В течение одной Фазы Нанесения ударов игроки могут использовать все, некоторые или ни одного очка баллистических ракет. Игроки могут назначить несколько крылатых ракет на одну цель в течение одной и той же Фазы нанесения ударов.

14.2.3 Уничтожение баллистических ракет

Каждый игрок может выбрать маркер «Баллистические ракеты» (Missile marker) противника в качестве цели для нанесения соответствующего удара. Он считается сложной целью.

15.0 «Вето» на резолюцию ООН

[28.0 Расширенные]

Если Уровень вмешательства КНР составляет 1 или более, КНР может наложить «Вето» на резолюцию ООН. Если КНР не использует (или не может использовать) «Вето», а Уровень вмешательства США или России составляет 1 или более, то «Вето» могут наложить США или Россия.

16.0 Дополнительные правила

Игроки могут обсудить и выбрать что-либо из вариантов, представленных ниже. При выборе опционального правила, если в правиле не указано иное, все изменения ПО добавляются непосредственно к общему значению ПО игрока, а не к ПО данного хода.

16.1 F-35 ВМС/КМП США

[Расширенные; От +5 до +15 ПО «Не-Союзникам»]

По данному правилу, игрок «Союзников» может заменить любой один F/A-18E или F/A-18F из авиагруппы авианосца [СПИ 3.2] на один из дополнительных F-35C.



Кроме того, он может заменить один AV-8B КМП США на один из дополнительных F-35B. Игрок «Не-Союзников» получает + 5ПО за каждый дополнительный авиаотряд, добавляемый при расстановке или прибывающий в качестве подкреплений.

16.2 ОГРАНИЧЕНИЕ АВИАЦИОННОЙ ПОДДЕРЖКИ

[Расширенные]

Игроки могут договориться, что авиационная поддержка войск может выполняться только самолетами или вертолетами той же страны, что и хотя бы одна из атакующих или обороняющихся частей.

16.3 ОГРАНИЧЕНИЯ ДЛЯ КНР

[Расширенные; +3 ПО «Не-Союзникам»]

В качестве дополнительного опционального правила (используемого самостоятельно или в сочетании с приведенным выше), КНР могут привлечь к выполнению авиационной поддержки войск только единственный авиаотряд

Примечание разработчика: По-видимому, ВВС НОАК и НОАК не приняли авиационную поддержку наземных войск в качестве единственно верной доктрины, учитывая используемое бортовое вооружение и зависимости от ракет класса «земля-земля». Если игроки желают придерживаться китайской доктрины, следует использовать это правило.

16.4 БЕЖЕНЦЫ

[Стандартные/Расширенные]

Когда используется это правило, дорожная сеть в Индии и Пакистане считается забитой людьми, бегущими из фронтальной зоны. Эффекты проявляются следующим образом:

1 ход	Второстепенные дороги считаются гексами местности. Магистральные дороги считаются второстепенными. Автострады считаются магистральными дорогами.
2 и 3 ход	Второстепенные дороги действуют нормально. Магистральные дороги считаются второстепенными. Автострады действуют нормально.
4 ход	Все дороги функционируют нормально

16.5 ГОТОВНОСТЬ США

[Стандартные/Расширенные]

«В некотором смысле, контрповстанческие операции, ориентированные на население, извратили лучший метод американской войны, основанный, прежде всего, на импровизации и практичности».

— Джиан П. Джентайл «Стратегия тактики: Контрповстанческие операции, ориентированные на население и армия»

Игроки могут договориться снизить значение эффективности наземных частей Армии США на 1 в течение всего срока сценария.

Примечание разработчика: Это правило представляет американские войска, сосредоточившиеся на контрповстанческих (COIN) операциях в ущерб боевой подготовке.

16.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АВИАОТРЯДЫ «УАЙЛД УИЗЛ» США

[Расширенные; +5 ПО «Не-Союзникам»]

Все американские авиаотряды F-22 и F-35 при атаке дорожек ПВО считаются самолетами «Уайлд Уизл».

16.7 АН-1Z «УАЙЛД УИЗЛ» КМП США

[Расширенные; +3 ПО «Не-Союзникам»]

АН-1Z КМП имеет возможность применять противорадиолокационные ракеты (Anti-Radiation missiles). Игроки, использующие это необязательное правило, могут позволить АН-1Z КМП проводить удары «Уайлд Уизл» по дорожкам РЛС и ЗРК.

16.8 РАЗВЕРТЫВАНИЕ F-22 «RAPTOR»

[Расширенные; +5 ПО «Не-Союзникам»]



Фишки F-22 «Raptor», включенные в игру, отмечены как дополнительные отряды. Из-за осуществляемых закупок и оперативных решений, ВВС планирует смешивать подразделения F-22 с подразделениями F-15 с целью преумножения сил и в качестве механизма усовершенствования. Таким образом, действующие фишки F-15 уже имеют модернизированные показатели. Последние данные, однако, показывают, что ВВС США может использовать F-22, как отдельных операционные эскадрильи. Это дополнительное правило позволяет игрокам развернуть эскадрильи только из F-22. Замените обычные F-15C (5*-0-0) дополнительными F-15C (5*-0-0) и включите в общее число фишек фишки F-22. Авиаотряды F-22 вводятся в качестве подкреплений, когда должны прибыть первые F-15. Примените изменение ПО в момент их прибытия.

16.9 АВИАОТРЯДЫ «СТЕЛС» КНР

[Расширенные; От +5 до +20 ПО «Союзникам»]



По данному правилу, и только если КНР вмешался с Уровнем 3 или 4, игрок «Не-Союзников» может добавить некоторые или все дополнительные фишки авиаотрядов J-20 и J-31 в стартовый набор авиации КНР. За каждый добавленный J-20 или J-31, уберите один J-11B или J-10 из стартового набора КНР. Игрок «Союзников» получает + 5ПО за каждый добавленный дополнительный авиаотряд.

16.10 ИНФИЛЬТРАЦИОННОЕ ДВИЖЕНИЕ ЛЕГКОЙ ПЕХОТЫ

[Стандартные/Расширенные]

Любая часть легкой пехоты, начинающая свой Сегмент движения рядом с частью противника, может попытаться инфильтрировать через гекс противника, и передвинутся в другой гекс, смежный с ним. Свободный гекс, в который будет пытаться двигаться часть, должен быть назначен прежде, чем будет выполнен бросок на инфильтрацию. Нельзя выбирать гекс, для входа в который потребуется провести «Зачистку» [8.4.1]. Инфильтрация не может быть предпринята через полностью водную сторону гекса.

Бросок на инфильтрацию представляет собой проверку значения эффективности для каждой части легкой пехоты. Результат броска модифицируется в соответствии с таблицей «Инфильтрационное движение легкой пехоты» (Light Infantry Infiltration table). Обратите внимание, что модификаторы основываются на типе местности в гексе, занимаемом частью противника, а не в гексе назначения.

Если часть проходит проверку эффективности, поместите

ее в ранее назначенный целевой гекс. Если часть проваливает проверку эффективности, оставьте ее в исходном гексе, и отметьте маркером «Удар 1» или «Удар 2» (Strike 1 or Strike 2 marker), в зависимости от результата броска. Если итоговый результат броска превышает значение эффективности части на 1, поместите на фишку маркер «Удар 1» (Strike 1 marker). Если на 2 или больше – маркер «Удар 2» (Strike 2 marker). Вне зависимости от результата инфильтрации, выполнив ее часть завершает свое движения для данного Сегмента.

16.11 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АВИАОТРЯДЫ ИНДИИ

[Расширенные; + 8ПО «Не-Союзникам»]



По данному правилу, игрок «Союзников» может использовать два дополнительных индийских авиаотряда «Рафаль». Игрок «Союзников» заменяет этими авиаотрядами два МиГ-21 из стартового набора индийской авиации.

16.12 ЗРК «ПАТРИОТ» И «С-300»

[Расширенные]

Если оба игрока согласны, то в случае вмешательства США, России и/или КНР используйте следующие правила при проведении бросков обнаружения или ЗРК (исключая локальные):

Штаб США: Обеспечивает модификатор -3 к броску обнаружения и ЗРК.

Штабы России/КНР: Обеспечивают модификатор -2 к броску обнаружения и ЗРК.

Авиабазы: Если авиаотряды США/России/КНР базируются в полях ожидания Индии/Пакистана, то любая авиабаза, расположенная вне карты, и приведенные ниже авиабазы, расположенные на карте, рассматриваются в качестве штабов для вышеупомянутых целей:

Пакистан: Мултан (1202), Саргодха (2404), Равалпинди (3704)

Индия: Патханкот (3120)

Эти модификаторы заменяют (то есть, они не добавляются) исходные модификаторы штаба для ПВО, указанные в Карте помощи игрока. Использование этого правила расширяет возможности базирования авиаотрядов КНР [GSR 13.4] и позволяет им перебазироваться в поля базирования в Пакистане.

Примечание разработчика: Объединённые сети ПВО Пакистана или Индии не являются первоклассными, поэтому США, Россия и/или КНР направят вместе со своими воздушными и наземными силами значительные средства ПВО. Хотя они не будут интегрироваться с объединёнными системами ПВО соответствующих им союзников, но в своих зонах действия они будут превосходно справляться сами по себе.

16.13 КОАЛИЦИЯ ДОБРОЙ ВОЛИ

[Расширенные; вариативные ПО]

Если оба игрока согласны, то к некоторым Расширенным сценариям может быть добавлено вмешательство наземных и воздушных сил Франции и Британского содружества. Используйте только те части Франции и Содружества, которые включены в эту игру.

Войска как Франции, так и Содружества вмешиваются в соответствии с уровнем вмешательства США [СПИ, 17.2.2]. Тем не менее, они могут появиться только в сценариях «Пограничная война» [СПИ, 17.3] и

«Бесконтрольное ядерное оружие» [СПИ, 17.5]. Наземные части и ударные вертолеты Франции и Содружества рассматриваются в качестве подразделений армии США для всех целей (*Исключение: Австралийский штаб может обеспечить боевую поддержку [18.2.1] или снабжение [19.0] только для австралийских частей*). Авиаотряды рассматриваются в качестве авиации ВВС США для всех целей.

В сценарии «Пограничная война», если США вмешается на уровне 3, авиаотряды Франции и Содружества прибывают в поле базирования Индии в качестве подкрепления во время пятого игрового хода. Если США вмешались на уровне 4, то наземные части и ударные вертолеты Франции и Содружества также прибывают в течение пятого игрового хода в гекс 1623 или смежные с ним, либо в поле ожидания Индии. Если игроки используют в «Пограничной войне» правила Альтернативного определения уровня вмешательства [17.2.3], то игрок «Не-Союзников» получает дополнительные 8 ПО (при вмешательстве США с уровнем 3) или 12 ПО (при вмешательстве США с уровнем 4).

В сценарии «Бесконтрольное ядерное оружие», все авиаотряды Франции и Содружества расставляются в поле базирования Индии. Ударные вертолеты 16-й бригады Великобритании расставляются в любом аэродроме или авиабазе на территории Индии. Французские наземные части расставляются в пределах одного гекса вокруг 3120. Австралийские наземные части расставляются в пределах одного гекса вокруг 1620. Десантно-штурмовая бригада Великобритании расставляется в поле ожидания Индии.

16.13.1 Дополнительные части Содружества

Игроки, обладающие как NWT так и NWK, могут также использовать части Содружества, доступные в обеих играх: 2 x JSF, 1 x «Торнадо», 2 x F/A-18F, 1 x F/A-18E, 1 x «Тайфун», 1 x вертолет «Тигр», 2 x бригады «Коммандос» (40, 42), 1 x воздушно-десантный батальон, 2 x маркера ССО.

Эти дополнительные части Содружества прибывают в сценарии «Пограничная война» во время шестого (авиаотряды и маркеры ССО) и седьмого (наземные части/вертолёты) ходов, используя области прибытия, указанные в приведённом выше разделе СПИ 16.13. В сценарии «Бесконтрольное ядерное оружие» они расставляются в начале игры: авиаотряды - в поле базирования Индии, вертолеты - в любом аэродроме или авиабазе на территории Индии, наземные части - в поле ожидания Индии.

Если игроки используют в «Пограничной войне» правила Альтернативного определения уровня вмешательства [17.2.3], то игрок «Не-Союзников» получает дополнительные 8 ПО (при вмешательстве США с уровнем 3) или 12 ПО (при вмешательстве США с уровнем 4). Эти ПО дополняют полученные соответствия с разделом СПИ 16.13.

16.14 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АВИАОТРЯДЫ РОССИИ

[Расширенные; +6 ПО «Не-Союзникам»]

Игроки, обладающие NWK также могут использовать дополнительные российские авиаотряды из этой игры: 1 x Су-25, 2 x Су-24, 2 x Ту-22, 2 x Ту-95.

Если Россия получает уровень вмешательства 3 или 4, эти дополнительные авиаотряды прибывают в ходе сценариев

«Пограничная война» и «Объединение» во время четвертого игрового хода. В сценарии «Бесконтрольное ядерное оружие» они расставляются в начале игры в поле базирования Индии.

Как и в NWK, авиаотряды Ту-95 могут быть использованы только для выполнения ударов крылатыми ракетами [СПИ, 14.1].

Примечание разработчика: NWIP предполагает меньший масштаб российского авиационного присутствия, но если игроки хотят экспериментировать с более крупным российским контингентом, то это правило дает им такую возможность.

16.15 БАЗИРОВАНИЕ АВИАОТРЯДОВ РОССИИ

[Расширенные; +6 ПО «Союзникам»]

Хотя правила базирования позволяют российским авиаотрядам базироваться в Индии, однако, если русские вмешаются в конфликт, они вряд ли разместят свои бомбардировщики в Индии. Для более точного отражения этого, игрок Союзников должен базировать российские бомбардировщики (Ту-22, Ту-160 и Ту-95) в полях «АВБ Диего Гарсия»/«США»/«Гуам» (которые как бы представляют базы в России). После завершения вылетов такими авиаотрядами, они должны быть помещены в поле «Восстановление» (Recovery Box).



18.0 Сценарии

«Создание сценария является художественным и квазинаучным процессом производства кратких и убедительных рассказов о тенденциях в нереальном состоянии будущих конфликтов для осуществления анализа».

— Алек Баркер, «Борьба за сценарий», Лекции по стратегической игре в Center for Applied Strategic Learning

После разделения в 1947 году, Индия и Пакистан воевали уже в трех войнах и множестве мелких стычек по поводу спорной территории Джамму и Кашмира, богатой полезными ископаемыми, и, что сегодня гораздо важнее, водой. Китай и Индия сражались в 1962 году из-за спорных приграничных районов в Гималаях, и имели ряд значительных военных столкновений в прошедшие десятилетия. В 21-м веке, когда все три страны вооружены ядерным оружием и тратят миллиарды на модернизацию

своих обычных вооруженных сил, потенциал развития конфликта очень высок.

Сценарии делятся на два типа: стандартные и расширенные. Стандартные сценарии изображают локальные операции, разворачивающиеся только на участке карты, с использованием части игровых фишек, короткие по времени, хотя есть несколько полных сценариев игры на всю карту. Они предназначены для игры только по Стандартным правилам. Расширенные Сценарии включают всю карту, используют, потенциально, все фишки, и требуют больше времени для игры.

17.1 Стандартные сценарии

Стандартные сценарии разыгрываются при помощи Стандартных правил игры, за исключением случаев, отмеченных в Специальных правилах сценария (SSRS).

17.1.1 «Кашмир»

Этот сценарий представляет собой комбинированное нападение Пакистана и Китая на Кашмир. Цель Пакистана заключается в том, чтобы воспользовались поддержкой КНР, быстро захватить ценную местность и закрепится на ней прежде, чем Индия сможет мобилизовать достаточно сил для контратаки. Поддержка китайской авиации, в сочетании с провокациями в Восточной Индии и пакистанскими демонстрациями вдоль границы к югу от Кашмира, ограничат способность Индии к переброске подкреплений. В сценарии используются только часть карты и фишек, и применяются специальные условия победы.

Длительность игры: 4 хода (2 недели)

Игровая область: Используются гексы только к северу от линии 37 (включая ее).

Стартовая расстановка:

Игрок Индии (ROI) расставляется в первую очередь.

Индия (ROI)			
Часть	Гекс	Часть	Гекс
XIV корпус:		XV корпус:	
102-я бр	4913	19-я ПД	4409
121-я бр	4913	28-я ГСД	4809
56-я гсбр	4612	50-я пдбр	4412
70-я бр	5015		
79-я гсбр	4813	2 х боевых аванпоста	
1 х верт «Рудра»	4412		

Пакистан (IROP)			
Часть	Гекс	Часть	Гекс
X корпус:		Корпус FCNA:	
12-я ПД (а)	3904	61-я пбр	5005
12-я ПД(б)	3905	150-я пбр	5005
19-я ПД	3701	80-я пбр	4908
23-я ПД	3702	62-я пбр	5011
8-я тбр	3702	323-я гсбр	5011
111-я пбр	3703	1 х веролет «АН-1»	3704

Китай (КНР)			
Часть	Гекс	Часть	Гекс
127-я вдбр	3704	1 х верт. «Чжи-10»	3704
128-я вдбр	3704		
129-я вдбр	3704		

Подкрепления:

Ход	Страна	Часть	Гекс
1 ход	Индия	6-я ГД (I Корпус)	3716
	Китай	130-я бр, 131-я бр, 132-я бр	3704
	Пакистан	7-я ПД, 9-я ПД (XI корпус)	3701
2 ход	Индия	39-я ПД (XVI корпус)	3716
3 ход	Индия	16-я тбр (XVI корпус)	3716

Специальные правила сценария:

1. Инициатива: Игрок Пакистана владеет инициативой в течение 1 и 2 ходов. 3 ход спорный. 4 ход инициативой владеет игрок Индии.

2. Внезапность: Все атаки Пакистана/КНР в течение первого хода получают сдвиг на один столбец вправо.

3. Погода: Погода для всех 4 ходов «ясная».

4. Движение до начала игры: Все наземные части Пакистана (не КНР) могут перед началом 1-го хода передвинутся на половину своего резерва движения (с округлением вверх). Двигавшиеся части не могут возводить/уничтожать мосты или использовать аэромобильное или воздушно-десантное движение, или воздушный транспорт. Части не могут войти на вражескую территорию. ЗК не действуют через национальные границы. Допускается минимальное движение [8.5.1].

5. Ограничение движения:

- Ни одна часть Пакистана или КНР не может войти в гекс на территории Индии, расположенный по линии 40 или южнее.
- Ни одна часть Индии не может войти в любой гекс на территории Пакистана. Они не могут выполнить продвижение после боя на территорию Пакистана. Любая часть, вынужденная отступить на территорию Пакистана, уничтожается.

6. Пополнения:

- Пакистан: по 2 в течение 1 хода
- КНР: по 2 в течение 2 ходов
- Индия: по 2 в течение 2 ходов

7. Аэромобильные очки: Пакистан/КНР = 2, Индия = 1

8. Воздушный транспорт и воздушно-десантное движение: Воздушный транспорт [8.5.2] не допускается. Разрешено воздушно-десантное движение [8.5.3]. Ограничение воздушно-десантного движения указаны в разделе СПИ 5.3.

9. Очки авиации (Уровень превосходства в воздухе представлен в []):

Ход	Пакистан/КНР	Индия
1	4 [Преимущество]	2
2	3 [Преимущество]	2
3	2 [Спорный]	2
2	2 [Спорный]	3

Примечание: Не учитывайте потери очков авиации; просто обновить выделенные очки в начале каждого хода.

10. Условия победы:

Сторона, набравшая наибольшее количество ПО к концу четвертого хода, выигрывает сценарий. Если обе стороны имеют одинаковое количество ПО, признается ничья.

В данном сценарии таблица ПО не используется. Вместо этого, игроки получают ПО следующим образом:

- 1 ПО за каждую уничтоженную бригаду противника.
- 3 ПО за каждую уничтоженную дивизию противника.
- 2 ПО за каждый уничтоженный вертолет противника.
- 5 ПО за контроль в конце четвертого хода каждого гекса из указанных ниже: 4409, 4412, 4610, 4214 и 4511.

17.1.2 «Лахор»

Этот сценарий представляет собой ограниченное индийское вторжение в Пакистан в ответ на серию крупных терактов, осуществленных группами, поддерживаемыми Пакистаном. Основной целью индийской армии является захват Лахора, а так же большей части района Пенджаб, дома для большинства населения Пакистана, центра производства продуктов питания и промышленности, что позволит вести переговоры с позиции силы. Индийцы мобилизовались гораздо быстрее, чем пакистанцы могли ожидать и незамедлительно выдвинули силы в сторону границы. В ответ Китай посылает в Пакистан воздушные и наземные силы, но придут ли они вовремя?

Длительность игры: 6 ходов (3 недели)

Игровая область: Используются гексы только к югу от линии 37 (включая ее).

Стартовая расстановка:

Игрок Пакистана (IROP) расставляется в первую очередь.

Пакистан (IROP)
Расставьте все пакистанские части (кроме штабов), входящие в состав I корпуса, II корпуса, IV корпуса, XXX корпуса и 47-й бригады ракетной артиллерии в гексы, указанные на фишках. Пакистанский вертолет АН-1 расставляется в любом гексе авиабазы/аэродрома на территории Пакистана в игровой зоне. Поместите 3 х боевых аванпоста [СПИ, 3.4].

Индия (ROI)
Расставьте все индийские части (кроме штабов), входящие в состав IX корпуса, XI корпуса и XVI корпуса в гексы, указанные на фишках. Кроме того, расставьте следующие части в гексы, отмеченные на фишках, если не указано иное:
• X корпус, кроме штаба, 18-й механизированной бригады и 18-й пехотной дивизии. • II корпус, кроме штаба, 14-й механизированной бригады и 14-й пехотной дивизии • 40-я и 41-я артиллерийские бригады (в любом месте на территории Индии) по линии гексов 37 или южнее ее. • 50-я воздушно-десантная бригада в любой авиабазе/аэродроме на территории Индии по линии гексов 37 или южнее ее. • 1 х вертолет «Рудра», 1 х вертолет «ЛСН» и 1 х вертолет АН-64 в любой авиабазе /аэродроме.

Подкрепления:

Ход	Страна	Часть	Гекс
1 ход	Индия	<i>I Корпус</i>	
		4-я мехбр	2122
		4-я ПД	2122
		33-я ТД	2223
		<i>II корпус</i>	
		14-я мехбр	2922
		14-я ПД	2922
		<i>X корпус</i>	
		18-я мехбр	1322
		18-я ПД	1322
2 ход	Индия	<i>XII корпус</i>	
		11-я ПД	1823
		12-я мехбр	1823
		12-я ПД	1823
		4-я тбр	1823
		340-я мехбр	1823
		42-я артбр	2722
		43-я артбр	2722
		<i>XXI корпус</i>	
		31-я ТД	1623
3 ход	Индия	36-я мехбр	1623
		36-я ПД	1623
		54-я ПД	1623
	Пакистан	<i>XI корпус</i>	
		7-я ПД	3500
		9-я ПД	3500
		15-я тбр	3500
	КНР	43-я ВДД	
		127-я вдбр	3704
		128-я вдбр	3704
		129-я вдбр	3704
		1 х «Чжи-10»	Авиабазы
4 ход	КНР	44-я ВДД	
		130-я вдбр	1 гекс вокруг 3704
		131-я вдбр	1 гекс вокруг 3704
		132-я вдбр	1 гекс вокруг 3704
		1 х Чжи-10	Авиабазы
	Пакистан	<i>XXXI корпус</i>	
		101-я пбр	1005
		13-я тбр	1005
		26-я ПД	1005
		35-я ПД	1005
		<i>XII корпус</i>	
		33-я ПД	1700
		41-я ПД	1700
		12-я тбр	1700
		303-я пбр	1700

Специальные правила сценария:

1. Инициатива: Игрок Индии получает инициативу во время 1 и 2 хода. 3 ход - спорный. Начиная с 4 хода во

время Фазы Определения инициативы выполняется бросок кубика: при выпадении 0-4 инициативу получает Индия, на 5-6 ход будет спорным, а на 7-9 инициативу получает Пакистан.

2. Внезапность: Все атаки Индии в течение первого хода получают сдвиг на один столбец вправо.

3. Погода: Погода для всех 6 ходов «ясная».

4. Движение до начала игры: Перед началом игры, начиная с игрока Индии, игроки поочередно могут передвинуть каждую наземную часть (или соединение, если оба игрока согласны) на половину ее резерва движения (с округлением вверх). Двигавшиеся части не могут возводить/уничтожать мосты или использовать аэромобильное или воздушно-десантное движение, или воздушный транспорт. Части не могут войти на вражескую территорию. ЗК не действуют через национальные границы. Продолжайте движение частей до тех пор, пока либо обе стороны не откажутся от дальнейшего движения, либо у обеих сторон не закончатся части, способные двигаться. Если одна сторона хочет прекратить движение, а у другой еще есть части для выполнения движения, эта сторона может продолжать перемещать их. Допускается минимальное движение [8.5.1].

5. Ограничения движения: Ни одна часть Пакистана/КНР не может войти в любой гекс на территории Индии. Они не могут выполнить продвижение после боя на территорию Индии. Любая часть, вынужденная отступить на территорию Индии, уничтожается.

6. Пополнения:

- Пакистан: 2 ход = 1; 3 ход = 3; 4 ход и далее = 2
- КНР: 4 и 5 ход = 2
- Индия: 2 ход = 2; 3 ход = 3; 4 ход и далее = 2

7. Аэромобильные очки: Пакистан/КНР = 1 (+3 в Фазу Подкреплений 3 хода), Индия = 2

8. Воздушный транспорт и воздушно-десантное движение: Допускаются воздушный транспорт [8.5.2] и воздушно-десантное движение [8.5.3]. Ограничения воздушно-десантного движения перечислены в разделе 5.3 СПИ. При выполнении воздушного транспорта, обе стороны имеют ограничение в два очка объединения.

9. Очки авиации (Уровень превосходства в воздухе указан в {}):

Ход	Индия	Пакистан /КНР
1	6 [Преимущество]	2
2	7 [Преимущество]	3
3	7 [Спорный]	4
4	8 [Спорный]	5
5	8 [Спорный]	5
6	8 [Спорный]	5

Примечание: Не учитывайте потери очков авиации; просто обновить выделенные очки в начале каждого хода.

10. Условия победы:

Сторона, набравшая наибольшее количество ПО к концу 6 хода, выигрывает сценарий. Если обе стороны имеют одинаковое количество ПО, признается ничья.

В данном сценарии таблица ПО не используется. Вместо этого, игроки получают ПО следующим образом:

- 1 ПО за каждую уничтоженную бригаду противника.
- 3 ПО за каждую уничтоженную дивизию противника.

- 2 ПО за каждый уничтоженный вертолет противника.
- 5 ПО за контроль в конце четвертого хода каждого гекса из указанных ниже: 2314, 2315, 2414, 2415, 2712, 2816 и 3113.

17.1.3 «Хватит!»

После нескольких месяцев повторяющихся стычек вдоль линии контроля в Кашмире, индийский парламент становится целью массовой террористической атаки. Более 1000 мирных жителей умирают прежде, чем индийские силы безопасности смогли обезопасить комплекс Капитолия. Индия объявляет блокаду пакистанских портов, что приводит к sporadическим боям между военно-морскими силами двух стран и нехватке продовольствия в Пакистане. Между тем, афганские повстанцы, союзные Индии, пересекают границу Пакистана, объединяясь с пакистанскими повстанцами, которые боролись с пакистанской армией в течение десятилетия. После неудачи переговоров, проводимых под эгидой ООН, Индия решает начать наземную операцию против перенапряженных пакистанских военных. Китай приходит на помощь своему новому союзнику - Пакистану, в то время как Россия посылает экспедиционные силы, чтобы помочь Индии.

Длительность игры: 10 ходов (5 недель).

Игровая область: Вся территория игровой карты

Начальная расстановка:

Игрок Пакистана расставляется в первую очередь.

Пакистан (IROP)

Расставьте все пакистанские части (кроме штабов), входящие в состав I корпуса, II корпуса, IV корпуса, X корпуса, корпуса FCNA, XXX корпуса и 47-й бригады ракетной артиллерии в гексах, указанных на фишках. Вертолет AH-1 Пакистана может быть помещен в любую авиабазу/аэродром в Пакистане. Поместите 5 х боевых аванпостов [СПИ, 3.4].

Индия (ROI)

Расставьте все индийские части (кроме штабов), входящие в состав IX корпуса, XI корпуса, XIV корпуса, XV корпуса и XVI корпуса в гексы указанные на фишках. Кроме того, расставьте следующие части в гексы, отмеченные на фишках, если не указано иное:

- X корпус, кроме штаба, 18-й механизированной бригады и 18-й пехотной дивизии.
- II корпус, кроме штаба, 14-й механизированной бригады и 14-й пехотной дивизии
- 6-я горная дивизия (I Корпус) в любой авиабазе/аэродроме
- 40-я и 41-я артиллерийские бригады в любом месте на территории Индии.
- 50-я воздушно-десантная бригада в любой авиабазе/аэродроме на территории Индии.
- 5 х боевых аванпостов [СПИ, 3.4].
- 1 х вертолет «Рудра», 1 х вертолет «LCH» и 1 х вертолет AH-64 в любой авиабазе /аэродроме

Подкрепления:

Ход	Страна	Часть	Расположение
1 ход	Индия	I Корпус	
		4-я мехбр	2122
		4-я ПД	2122
		33-я ТД	2223
		II корпус	
		14-я мехбр	2922
2 ход	Индия	14-я ПД	2922
		X корпуса	
		18-я мехбр	1322
		18-я ПД	1322
		XII корпус	
		11-я ПД	1823
		12-я мехбр	1823
		12-я ПД	1823
		4-я тбр	1823
		340-я мехбр	1823
	Россия	98-я ГвВДД	
		217-й пдп	Возд. трансп
		331-й пдп	Возд. трансп
GT3	Индия	XXI корпус	
		31-я ТД	1623
		36-я мехбр	1623
		36-я ПД	1623
		54-я ПД	1623
		42-я артбр	2722
		43-я артбр	2722
	Пакистан	XI корпус	
		7-я ПД	3500
		9-я ПД	3500
		15-я тбр	3500
	Россия	106-я гвВДД	
		51-й пдп	Возд. трансп
		137-й пдп	Возд. трансп
4 ход	Индия	КНР	
		43-я ВДД	
		127-я вдбр	Возд. трансп
		128-я вдбр	Возд. трансп
		129-я вдбр	Возд. трансп
		1 х Чжи-10	Авиабаза
	Пакистан	44-я РеАбр.	2322
		45-я РеАбр	2322
		XXXI корпус	
		26-я МехД	1005
		13-я тбр	1005
		35-я ПД	1005
		101-я пбр	1005
		XII корпус	
		33-я ПД	1700
		41-я ПД	1700
		12-я тбр	1700
		303-я пбр	1700

КНР	44-я ВДД	
	130-я вдбр	Возд. трансп
	131-я вдбр	Возд. трансп
	132-я вдбр	Возд. трансп
	1 х Чжи-10	Авиабазы

Специальные правила сценария:

1. Инициатива: Игрок Индии получает инициативу на 1 ход. Начиная со 2 хода инициатива определяется в обычном порядке.

2. Внезапность: Все атаки Индии в течение первого хода получают сдвиг на один столбец вправо.

3. Погода: Определите случайным образом сезон (дождливый или сухой) [СПИ 4.0]. Игрок, владеющий инициативой может выбрать состояние погоды (Ясная, Облачность, Шторм) для 1 хода.

4. Движение до начала игры: После расстановки фишек, но до начала 1 игрового хода, игроки должны сделать следующие действия в указанной последовательности:

- **Движение наземных частей:** Перед началом игры, начиная с игрока Индии, игроки поочередно могут передвинуть каждую наземную часть (или соединение, если оба игрока согласны; рассматривайте все отдельные части в виде одного соединения) на расстояние равное ее резерву движения. Продолжайте движение частей до тех пор, пока либо обе стороны не откажутся от дальнейшего движения, либо у обеих сторон не закончатся части, способные двигаться. Если одна сторона хочет прекратить движение, а у другой еще есть части для выполнения движения, эта сторона может продолжать перемещать их. Двигающиеся части не могут возводить мосты или использовать аэромобильное или воздушно-десантное движение, или воздушный транспорт. Части не могут войти на вражескую территорию. ЗК не действуют через национальные границы. Допускается минимальное движение [8.5.1].
- **Уничтожение мостов Пакистаном:** После завершения всех предстартовых перемещений, игрок Пакистана может попытаться уничтожить мосты, используя только метод уничтожения моста наземными частями [СПИ, 2.4.1.2]. За каждый уничтоженный мост, добавьте 2 ПО к общему значению ПО игрока Индии (не к ПО этого хода).

5. Пополнение:

- Пакистан: 1 ход = 2; 2-3 ход = 3; 4 ход и далее = 2
- Индия: 1 ход = 2; 2-3 ход = 4; 4 ход и далее = 3

6. Аэромобильные очки: Пакистан/КНР = 1 (+3 в Фазу Подкреплений 3 хода); Индия = 2 (+2 в Фазу Подкреплений 2 хода).

7. Воздушный транспорт и воздушно-десантное движение: Допускаются воздушный транспорт [8.5.2] и воздушно-десантное движение [8.5.3]. Ограничение воздушного транспорта для игрока «Союзников» составляет 3 очка объединения. Ограничение воздушного транспорта для игрока «Не-Союзников» составляет 2 очка объединения. Ограничения воздушно-десантного движения перечислены в разделе 5.3 СПИ.

8. Очки авиации: Выполните бросок для определения очков авиации в обычном порядке.

9. Инициативные ПО: 15

10. Бросок Автоматической Победы: 20 ПО или больше (Бросок не выполняется до 4 игрового хода)

11. Расположение ПО: ПО даются обычным образом, за исключением того, что захват гексов поселков, городов и агломераций противника, расположенных на линии гексов 33, и к северу от нее, дает в два раза большее количество очков (гекс поселка 2 ПО, города 4 ПО, агломерации 8 ПО).

12. Уровни Победы (используйте стандартные ПО):

Подавляющая	50+
Решительная	35-49
Существенная	25-34
Ограниченная	15-24
Ничья	0-14

13. Конец игры: Если ни один игрок не выиграл за счет Автоматической победы до конца 10 хода, то игра заканчивается, и победитель определяется разницей в итоговом количестве ПО в соответствии с Уровнями победы, приведенными в пункте 12 СПС.

«Широкие общие интересы безопасности Индии и США диктуют отойти от парадигмы разделения Индии и Пакистана, в сторону той, где их двустороннее сотрудничество становится основой безопасности и стабильности в регионе и за его пределами».

– Лиза Кертис, старший научный сотрудник (Центр азиатских исследований Фонда «Наследие»)

17.2 Расширенные сценарии

Для игры в расширенные сценарии используются Расширенные правила игры. Для расстановки сценариев Расширенной игры, игроки должны выполнить следующие действия в указанном порядке:

- Выберите сценарий.
- Определите уровни вмешательства для США, Китая и России, используя либо Матрицу Международного отнположения [СПИ, 17.2.1] либо альтернативные правила определения уровня вмешательства [СПИ, 17.2.3].
- Выберите опциональные правила [СПИ, 16.0] и отрегулируйте ПО в соответствии с ними.
- Расставьте все доступные фишки в указанном порядке.
- Следуйте до-игровым специальным правилам сценария.
- Начните игру с Фазы определения погоды.

«Цивилизация Индии не приемлет цивилизационную гегемонию Китая».

– Джозеф Бодански, бывший директор Рабочей группы Конгресса Соединенных Штатов по борьбе с терроризмом и нетрадиционными методами ведения войны в Палате представителей США

17.2.1 Матрица международного положения

Матрица международного положения (International Posture Matrix) определяет международный климат, в котором разыгрывается сценарий, как функцию от политических позиций основных внешних игроков в потенциальном

конфликте между Индией и Пакистаном: США, России и Китая.

17.2.1.1 Определение Международного положения

Обратитесь к таблице «Отношение» (Posture Table). Выполните броски кубика для США, России и КНР, чтобы определить отношение каждой «фракции»: Правительства (Administration), Военных (Military) и Народа (Popular Vote). Каждый бросок показывает отношение конкретной фракции и дает числовое значение, связанное с ним. Сложите эти три значения и обратитесь к таблице «Общее отношение» (Posture Result Table), чтобы определить, является ли позиция страны «Пассивной», «Умеренной» или «Агрессивной».

17.2.1.2 Определение уровня внезапности

Игроки должны договориться о состоянии уровня внезапности для сценария, используя уровень внезапности, указанный в сценарии, или определив его случайным образом. Несмотря на способ его определения, уровень внезапности обуславливает строку, которая используется для броска определения Уровня вмешательства.

17.2.1.3 Определение Уровня международного вмешательства и модификатора резолюции ООН

Уровень вмешательства США, России и КНР в войну, а так же модификатор, применяемый к броску Резолюции ООН в течение каждого хода, определяются пересечением в Матрице международного положения между значением позиции страны, найденным выше, и разыгрываемым уровнем внезапности. Независимо от окончательного уровня вмешательства, всегда используется наиболее высокий из определенных модификаторов ООН.

17.2.2 Уровни вмешательства

Различные Уровни вмешательства соответствуют величине сил, которыми каждое государство готово рисковать в конфликте, определяемых их позицией и временем их реакции. Существуют следующие Уровни вмешательства:

17.2.2.1 Уровень 0 – «Нет Вмешательства».

Никакие силы данного государства не могут участвовать.

17.2.2.2 Уровень 1 – «Снабжение и разведка»

В течение хода, государство предоставляет определенное количество очков снабжения, определённое в условиях сценария. Если не указано иное, в течение хода прибывают два очка снабжения. Кроме того, сторона может начать использовать попытки электронного обнаружения [СПИ, 12.0] вмешавшегося государства.

17.2.2.3 Уровень 2 – «Силы специальных операций + пополнение ракет»

Сохраняется Уровень 1, плюс данное государство может использовать любые маркеры «ССО» для выполнения всех типов задач, реализуемых силами специальных операций. Кроме того, данное государство может пополнить ракетное вооружение союзной страны, как описано в сценарии.

17.2.2.4 Уровень 3 – «Воздушное вмешательство + Крылатые ракеты»

Сохраняются уровни 1 и 2, плюс фишки авиаотрядов данного государства входят в игру, в соответствии с правилами сценария. Данные авиаотряды могут выполнять все типы задач в обычном порядке. Кроме того, игроку предоставляются очки крылатых ракет [СПИ, 14.1] и меняются ограничения воздушного транспорта [СПИ, 5.2].

17.2.2.5 Уровень 4 – «Полное вмешательство»

Все части, маркеры, очки и т.д., относящиеся к данному государству доступны для использования, как указано в

правилах и любых Специальных правилах сценария.

17.2.3 Альтернативное определение Уровня вмешательства

В качестве альтернативы для Матрицы Международного положения (International Posture Matrix), игроки могут использовать следующие правила для определения уровней вмешательства для Китая, России и США, а также изменения игрового баланса за счет дополнительных ПО.

17.2.3.1 Выбор уровня вмешательства

Перед началом расширенного сценария, игроки тайно выбирают и записывают уровень вмешательства для Китая (по выбору игрока Пакистана), России (по выбору игрока Индии) и США (по выбору игрока Индии). Если иное не указано в Специальных правилах сценария, игрок Индии может выбрать уровень вмешательства от 1 или выше либо для России, либо для США (но не для обоих). Например, если игрок Индии выбирает для России уровень вмешательства 3 (Воздушное вмешательство + крылатые ракеты), уровень США должны составить 0 (Отсутствие вмешательства).

17.2.3.2 Получение ПО за уровень вмешательства

После выбора уровней вмешательства, оба игрока одновременно показывают свои решения. Затем игроки сравнивают свои выборы:

- КНР Уровень 1 = +3 ПО Индии [ООН +2]
- КНР Уровень 2 = +5 ПО Индии [ООН +2]
- КНР Уровень 3 = +18 ПО Индии [ООН +1]
- КНР Уровень 4 = +25 ПО Индии [ООН +0]
- США Уровень 1 = +3 ПО Пакистану [ООН +2]
- США Уровень 2 = +5 ПО Пакистану [ООН +2]
- США Уровень 3 = +18 ПО Пакистану [ООН +1]
- США Уровень 4 = +25 ПО Пакистану [ООН +0]
- Россия Уровень 1 = +2 ПО Пакистану [ООН +2]
- Россия Уровень 2 = +4 ПО Пакистану [ООН +2]
- Россия Уровень 3 = +8 ПО Пакистану [ООН +1]
- Россия Уровень 4 = +12 ПО Пакистану [ООН +0]

Оба игрока добавляют эти ПО непосредственно к своему общему числу ПО до начала сценария. Они не учитываются в «ПО текущего хода» для 1 хода.

17.2.3.3 Модификатор ООН связанный с уровнем вмешательства

После объявления уровней вмешательства, игроки отмечают выбранный уровень, выбирая единственный, наибольший модификатор ООН. Этот модификатор будет использоваться при выполнении броска Резолюции ООН в течение каждого хода. Если обе стороны или какая-либо из сторон выбирает «Отсутствие вмешательства» для КНР и США/России, то модификатор Резолюции ООН устанавливается равным +2.

17.3 «Пограничная Война»

После очередного военного переворота в Пакистане и усиления связей с Китаем, пакистанские генералы решили, что сейчас самое время попытаться урегулировать вопрос о Кашмире, прежде, чем Индия достигнет тотального военного превосходства в Южной Азии. Под прикрытием дипломатических переговоров и рутинных учений, проводимых совместно с Китаем, Пакистан мобилизует свои военные силы. Генералы намерены быстро захватить ценную местность в Кашмире, одновременно наступая на индийский район Пенджаба, чтобы замедлить поток подкреплений прибывающих к индийским силам и обеспечить буферную зону вокруг Лахора, крупнейшего города Пакистана.

Хотя Китай хочет поддержать своего нового союзника, многие члены политбюро не убеждены в мудрости решения о вовлечении китайских сил в борьбу. В конце концов, желание Китая воспользоваться агрессивностью Пакистана в отношении Индии для урегулирования своих собственных длительных пограничных споров смещают баланс в сторону вмешательства. Китай надеется использовать легкие силы, чтобы как можно быстрее занять спорные районы в областях Аксайчин и Аруначал-Прадеш, обеспечивая поддержку наступления Пакистана в Кашмире и Пенджабе.

Во времена Холодной войны, Соединенные Штаты были верным союзником Пакистана. Однако, после террористических атак 11 сентября 2001 года и последующей войны США в Афганистане, отношения между двумя странами неуклонно ухудшались. В ответ на движение Пакистана в сторону Китая, Соединенные Штаты начали направлять свою дипломатическую и военную поддержку в Индию. Теперь, когда Индия сталкивается с агрессией Пакистана и Китая, Соединенные Штаты могут прийти на помощь своему новому союзнику в Южной Азии. Если Соединенные Штаты не окажут Индии поддержку, имеются хорошие шансы, что традиционный союзник Индии - Россия - придет на помощь.

Спецслужбы Индии не были полностью застигнуты врасплох. Тем не менее, лидеры Индии слишком поздно поняли, что немыслимое ранее - полномасштабное нападение Пакистана в сердце северо-западной Индии - все же случилось. В результате, индийские военные в своей мобилизации на несколько недель отстают от Пакистана.

Длительность игры: Максимум 12 ходов (6 недель), но может закончиться раньше, если одна из сторон достигает Автоматической Победы [12.2] или обе стороны подчиняются Резолюции ООН о прекращении огня [28.0].

Игровая область: В игре используется вся карта.

Стартовая расстановка: Игрок «союзников» (Индия и, возможно, США или Россия) расставляется первым.

Уровень внезапности: «Постепенная эскалация».

Индия (ROI)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 10 х очков ядерных боеприпасов; 40 х очков снабжения; 2 х аэромобильных очка; 4 х маркера «ССО»; 3 х склада снабжения; 5 х боевых аванпостов; 5 х очки ракет.

ПВО: РЛС - 4; ЗРК - 3; ЗА - 1; Преимущество АВАКС - 1

Очки пополнения Индии: 1 ход = 2; 2 ход = 3; 3-4 ход = 4; 5 ход и далее = 2

Расстановка: Наземные части IX, X (кроме 18-й мехбр и 18-й ПД), XI, XIV, XV и XVI корпусов расставляются в гексах, указанных на их фишках. Авиаотряды расставляются в поле «Готовы к вылету» Индии: 2 х МиГ-21, 2 х «Теджас» (Tejas), 2 х «Ягуар» (Jaguar), 2 х МиГ-27; 2 х МиГ-29; 2 х Су-30; 1 х Мираж (Mirage). Вытяните авиаотряды случайным образом. Вертолеты (1 х «Рудра», 1 х LCH, 1 х АН-64) расставляются на любой авиабазе/аэродроме в Индии.

Пакистан (IROP)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 10 х очков ядерного оружия; 30 х очков снабжения; 2 х аэромобильных очка; 6 х маркеров «ССО»; 3 х склада снабжения, 5 х боевых аванпоста; 15 х очков ракет.

ПВО: РЛС - 4; ЗРК - 3; ЗА - 1

Очки пополнения Пакистана: 1 ход = 2; 2 ход = 3; 3-4 ход = 4; 5 ход и далее = 2.

Расстановка: Все наземные части, за исключением XII, XXXI и XI корпусов, расставляются в гексах, указанных на фишках. Авиаотряды расставляются в поле «Готовы к вылету» Пакистана: 2 х F-7, 2 х «Мираж», 2 х JF-17, 2 х F-16, 1 х J-10. Вытяните авиаотряды случайным образом. Вертолет (1 х АН-1) расставляется в любой авиабазе/аэродроме в Пакистане.

Специальные правила сценария

1. Инициатива: Игрок Пакистана автоматически получает инициативу для 1 хода. После его завершения инициатива определяется обычным образом.

2. Внезапность: Все атаки пакистанских частей в течение 1 хода получают один дополнительный сдвиг столбца в таблице «Результаты боя».

3. Погода: Случайным образом определите сезон (дождливый или сухой) [СПИ, 4.0]. Игрок Пакистана может выбрать любое состояние погоды (Ясная, Облачность, Шторм) для первого хода.

4. Перед началом игры: После расстановки, но до начала первого хода, игроки должны осуществить следующие действия в указанном порядке:

- Движение наземных частей:** Перед началом игры, начиная с игрока Пакистана, игроки поочередно перемещают каждую наземную часть (или соединение, если игроки согласны; рассматривайте все независимые части в качестве одного соединения) один раз, не превышая размера ее резерва движения. Продолжайте движение наземных частей до тех пор, пока обе стороны либо не откажутся от дальнейшего движения, либо у них не закончатся части, способные к движению. Если одна сторона желает прекратить движение, а у другой еще остались не двигавшиеся части, эта сторона может продолжать движение своих частей. Двигавшиеся части не могут возводить

мосты, или использовать аэромобильное/воздушно-десантное движение, а так же воздушный транспорт. Части не могут войти на территорию противника. ЗК не действуют через национальные границы. Допустимо минимальное движение [8.5.1].

- **Уничтожение мостов Индией:** После завершения предстартового движения всех наземных частей, игрок Индии может попытаться уничтожить мосты, используя исключительно метод уничтожения мостов наземными частями [СПИ, 2.4.1.2]. Добавьте к общему значению ПО (не к «ПО текущего хода») игрока Пакистана 2 дополнительных ПО за каждый уничтоженный мост.
- **Ракетные атаки Пакистана:** Игрок Пакистана может использовать до 5 очков ракет для того, чтобы атаковать любые разрешенные цели в Индии. Урон авиабаз/аэродромов учитывается во время шагов а. и б. этапа «Выделения авиации для достижения превосходства в воздухе» 1 игрового хода. Бросок сопутствующего ущерба выполняется в обычном порядке. Добавьте ПО полученные в результате данных атак непосредственно к общему числу ПО, а не к «ПО данного хода».

5. Уровни вмешательства: США, Россия и КНР могут вмешаться в данном сценарии.

- Уровень внезапности в этом сценарии обозначен как «Постепенная эскалация».
- При использовании Матрицы международного положения [СПИ, 17.2.1], и получении для США и России уровня вмешательства 1 или более, игрок Индии должен выбрать, какое государство будет вмешиваться. Уровень вмешательства государства, которое не было выбрано, считается в данном сценарии равным нулю.
- Если используется правило Альтернативного определения уровня вмешательства [СПИ, 17.2.3], игроки могут выбрать любой уровень вмешательства. Игрок Индии по-прежнему должен выбрать между США или Россией.

6. ПО определения инициативы: 20

7. Бросок Автоматической победы: 35 (Бросок не разрешен до 4 хода)

8. Победные области: ПО получают в обычном порядке, за исключением того, что захват гексов поселков, городов и агломераций противника на линии гексов 33, или к северу от нее, дает в два раза большее количество очков (поселки 2 ПО, города 4 ПО, агломерации 8 ПО).

9. Уровни Победы:

Подавляющая	50+
Решительная	35-49
Основная	25-34
Ограниченная	15-24
Ничья	0-14

10. Конец игры: Когда игра заканчивается (за счет Автоматической победы [12.2], Резолюции ООН о прекращении огня [28], или в конце 12 игрового хода), найдите разницу итогового количества ПО, чтобы определить победителя в соответствии с СПС 9 «Уровни победы».

17.4 «Объединение»

Хотя многие надеялись, что окончательный вывод американских войск из Афганистана сможет создать политическую возможность прочной разрядки отношений между Индией и Пакистаном, вместо этого оптимизм с обеих сторон линии контроля исчезал. В Пакистане, сочетание сохраняющейся политической нестабильности, растущих мятежных настроений в племенных районах и устойчивый недостаток водоснабжения привели к все большей и большей хаотизации приграничной зоны. В Кашмире, повстанцы, в течение многих лет воевавшие против НАТО в Афганистане, в настоящее время обратили свои навыки против индийской армии, что привело к резкому росту насилия, индийские войска стали ежедневно нести потери от тех же самых сложных самодельных взрывных устройств, которые мешали войскам НАТО.

В Индии экономический бум начала 21-го века сменился почти десятилетием экономического краха и стагнации. Массивная нехватка продовольствия привела к вялотекущим мятежам во многих сельских районах страны. Терракты, совершаемые группами доморожденных повстанцев и пакистанских джихадистов ударили по всей Индии, и многие из них по числу жертв превышали атаку на Мумбаи в 2008. Все более отчаянные действия индийского правительства по выправлению экономической ситуации и восстановлению безопасности оказались бессильными.

В разгар этой опасной ситуации, индийским разведывательным структурам стало известно о существовании пакистанского плана военного вторжения в индийский штат Пенджаб, поддерживаемого Китаем, с целью отсечения Кашмира таким образом, чтобы прочие пакистанские силы смогли обеспечить контроль верховий пяти рек, которые необходимы Пакистану для снабжения своего населения. Осажденное индийское правительство видит возможный ответ. Вместо того чтобы ждать нападения, оно решает атаковать, чтобы использовать внезапность превентивной войны для уничтожения пакистанских вооруженных сил и ядерных объектов, стремясь добиться успехов Израиля в 6-дневной войне 1967 года - общей стратегической победы прежде чем противник сможет отреагировать. Соединенные Штаты и Россия привлечены в качестве поддержки, в то время как КНР должна решить, как далеко идти в оказании помощи правительству Пакистана.

Длительность игры: Максимум 12 ходов (6 недель), но может закончиться раньше, если одна из сторон достигает Автоматической Победы [12.2] или обе стороны подчиняются Резолюции ООН о прекращении огня [28.0].

Игровая область: В игре используется вся карта.

Первоначальная расстановка: Игрок Пакистан (и, возможно, Китай) расставляется первым.

Уровень внезапности: Тактическая внезапность.

Пакистан (IROP)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 10 х очков ядерного оружия; 20 х очков снабжения; 1 х аэромобильное очко; 4 х маркера «ССО»; 3 х склада снабжения; 5 х боевых аванпоста; 5 х очков ракет.

ПВО: РЛС - 4; ЗРК - 3; ЗА - 1

Очки пополнения Пакистана: 1 ход = 2; 2 ход = 3; 3-4 ход = 4; 5 ход и далее = 2

Расстановка: Все наземные части, за исключением XII, XXXI и XI корпусов, расставляются в гексах, указанных на фишках. Авиаотряды расставляются в поле «Готовы к вылету» Пакистана: 2 х F-7, 2 х «Мираж», 2 х JF-17, 2 х F-16, 1 х J-10. Вытяните авиаотряды случайным образом. Вертолет (1 х AH-1) расставляется в любой авиабазе/аэродроме в Пакистане.

Индия (ROI)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 10 х очков ядерного оружия; 40 х очков снабжения; 2 х аэромобильных очка; 4 х маркера «ССО»; 3 х склада снабжения; 5 х боевых аванпостов; 20 х очков ракет.

ПВО: РЛС - 4; ЗРК - 3; ЗА - 1; Преимущество АВАКС - 1

Очки пополнения Индии: 1 ход = 2; 2 ход = 3; 3-4 ход = 4; 5 ход и далее = 2

Расстановка: Наземные части II, IX, X, XI, XIV, XV и XVI корпусов расставляются в гексах, указанных на их фишках. 6-я горная дивизия, 50-я пдбр, 40-я и 41-я артбр могут расставляться в любом месте на территории Индии. Авиаотряды расставляются в поле «Готовы к вылету» Индии: 3 х МиГ-21, 3 х «Теджас» (Tejas), 3 х «Ягуар» (Jaguar), 2 х МиГ-27; 2 х МиГ-29; 3 х Су-30; 1 х Мираж (Mirage). Вытяните авиаотряды случайным образом. Вертолеты (1 х «Рудра», 1 х LCH, 1 х AH-64) расставляются на любой авиабазе/аэродроме в Индии.

Специальные правила сценария

1. Инициатива: Игрок Индии автоматически получает инициативу для 1 хода. После его завершения инициатива определяется обычным образом.

2. Внезапность: Все атаки индийских частей в течение 1 хода получают один дополнительный сдвиг столбца в таблице «Результаты боя».

3. Погода: Случайным образом определите сезон (дождливый или сухой)[СПИ, 4.0]. Игрок Индии может выбрать любое состояние погоды (Ясная, Облачность, Шторм) для первого хода.

4. Перед началом игры: После расстановки, но до начала первого хода, игроки должны осуществить следующие действия в указанном порядке:

- Движение наземных частей:** Перед началом игры, начиная с игрока Индии, игроки поочередно перемещают каждую наземную часть (или соединение, если игроки согласны; рассматривайте все независимые части в качестве одного соединения) один раз, не превышая размера ее резерва движения. Продолжайте движение наземных частей до тех пор, пока обе стороны либо не откажутся от дальнейшего движения, либо у них не закончатся части, способные к движению. Если одна сторона желает прекратить движение, а у другой еще остались не двигавшиеся части, эта сторона может продолжать движение сво-

их частей. Двигавшиеся части не могут возводить мосты, или использовать аэромобильное/воздушно-десантное движение, а так же воздушный транспорт. Части не могут войти на территорию противника. ЗК не действуют через национальные границы. Допустимо минимальное движение [8.5.1].

- Уничтожение мостов Пакистаном:** После завершения предстартового движения всех наземных частей, игрок Пакистана может попытаться уничтожить мосты, используя исключительно метод уничтожения мостов наземными частями [СПИ, 2.4.1.2]. Добавьте к общему значению ПО (не к «ПО текущего хода») игрока Индии 2 дополнительных ПО за каждый уничтоженный мост.
- Ракетные атаки Индии:** Игрок Индии может использовать до 5 очков ракет для того, чтобы атаковать любые разрешенные цели в Пакистане. Урон авиабаз/аэродромов учитывается во время шагов а. и б. этапа «Выделения авиации для достижения превосходства в воздухе» 1 игрового хода. Бросок сопутствующего ущерба выполняется в обычном порядке. Добавьте ПО полученные в результате данных атак непосредственно к общему числу ПО, а не к «ПО данного хода».

5. Уровни вмешательства: США, Россия и КНР могут вмешаться в данном сценарии.

- Уровень внезапности в этом сценарии обозначен как «Тактическая внезапность».
- При использовании Матрицы международного положения [СПИ, 17.2.1], и получении для США и России уровня вмешательства 1 или более, игрок Индии должен выбрать, какое государство будет вмешиваться. Уровень вмешательства государства, которое не было выбрано, считается в данном сценарии равным нулю.
- Если используется правило Альтернативного определения уровня вмешательства [СПИ, 17.2.3], игроки могут выбрать любой уровень вмешательства. Игрок Индии по-прежнему должен выбрать между США или Россией.

6. ПО определения инициативы: 20

7. Бросок Автоматической победы: 35 (Бросок не разрешен до 4 хода)

8. Победные области: ПО получают в обычном порядке, за исключением того, что захват гексов поселков, городов и агломераций противника на линии гексов 33, или к северу от нее, дает в два раза большее количество очков (поселки 2 ПО, города 4 ПО, агломерации 8 ПО).

9. Уровни Победы:

Подавляющая	50+
Решительная	35-49
Основная	25-34
Ограниченная	15-24
Ничья	0-14

10. Конец игры: Когда игра заканчивается (за счет Автоматической победы [12.2], Резолюции ООН о прекращении огня [28], или в конце 12 игрового хода), найдите разницу итогового количество ПО, чтобы определить победителя в соответствии с СПС 9 «Уровни победы».

17.5 «Бесконтрольное ядерное оружие»

После нескольких лет непрерывного экономического хаоса и военных неудач, Пакистан начинает распадаться. Хотя племенные районы пользуются фактической независимостью в течение уже многих лет, беспорядки и волнения распространились на сердце Пакистана, Пенджаб. Пакистанские военные - клей, многие годы соединявший народ - открыто воюют сами с собой, многочисленные фракции борются за контроль над ключевыми городами. Китайские наземные и воздушные войска, развернутые в качестве «миротворческих» сил, пытаются укрепить рассыпающийся пакистанский режим. Посреди суматохи, более половины ядерного оружия Пакистана попадает в руки мятежных военачальников. Пакистанские власти отрицают потерю контроля над ядерным оружием, однако информация начинает просачиваться к спецслужбам и СМИ.

Окружающий мир следит за ситуацией с растущей тревогой. Мировые лидеры опасаются, что в худшем случае неизбежна полная потеря контроля над большим арсеналом пакистанского ядерного оружия. Эта общая опасность заставляет Индию обратиться к двум силам, способным оказать поддержку с максимальной быстротой: к США и России. Одновременно с этим, то, что осталось от центрального правительства в Пакистане, решает вернуть себе контроль над оружием и приказывает армейским частям, сохранившим лояльность, вернуть утраченное оружие. Лидеры в Пекине приказывают китайским войскам в Пакистане оказать помощь пакистанской армии, одновременно предостерегая другие страны от вовлечения в эту гражданскую войну и предлагая оставаться на собственной территории.

Тяжелый характер кризиса объединяет маловероятную коалицию готовых вмешаться. Индия, Соединенные Штаты и Россия решают, что для захвата пакистанских военных объектов и восстановления контроля над ядерным оружием необходима молниеносная воздушная и наземная военная кампания. Пока индийская армия в течение нескольких недель мобилизуется и готовится к вторжению, Соединенные Штаты и Россия смогут своевременно перебросить в Пакистан в качестве помощи только авиацию и наземные части легкой пехоты. Успеют ли они прибыть вовремя?

Длительность игры: Переменная (см. СПС, п. 15), но не дольше 6-ти игровых ходов (3 недели).

Игровая область: В игре используется вся карта.

Стартовая расстановка: Игрок Пакистана (и КНР) расставляется первым.

Уровень внезапности: «Постепенная эскалация».

Пакистан (IROP)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 10 х очков снабжения; 5 х боевых аванпостов; 4 х маркера «ССО»; 3 х склада снабжения; 10 х очков ракет; 36 маркеров «Хранилища ядерного оружия» (см. СПС, п. 4); ограничение воздушного транспорта = 1.

ПВО: РЛС - 4; ЗРК - 3; ЗА - 2

Очки пополнения Пакистана: Нет

Расстановка: Все наземные части расставляются в пределах 1 гекса вокруг гекса указанного на фишке. Все авиаотряды расставляются в поле «Готовы к вылету» Пакистана. Вертолет (1 х АН-1) расставляется в любой авиабаза/аэродром на территории Пакистана.

График прибытия подкреплений: Нет.

Китай (PRC)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 4 х аэромобильных очка (добавить к общему значению Пакистана); 1 х МОС; 4 х маркера «ССО»; 10 х очков крылатых ракет; +1 к ограничению воздушного транспорта игрока Пакистана.

Очки пополнения КНР: 1-2 ход = 0; 3 ход и далее = 1.

Расстановка: Все наземные части 43-й ВДД, 44-й ВДД, 45-й ВДД и 47-й армейской группы расставляются в пределах трех гексов вокруг Исламабада (3703). Расставьте следующие авиаотряды в поле «Готовы к вылету» КНР: 3 х J-11В, 5 х Су-30, 4 х J-10, 2 х JH-7, 1 х Н-6, 2 х J-20, 2 х J-31. Два вертолета Чжи-10 (Zhi-10) расставляются в любой авиабаза/аэродром на территории Пакистана.

График прибытия подкреплений: +1 очко снабжения для Пакистана в течение хода, +1 очко ракет для Пакистана в течение хода.

Индия (ROI)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 50 х очков снабжения; 2 х аэромобильных очка; 4 х маркера «ССО»; 3 х склада снабжения; 5 х боевых аванпостов; 20 х очков ракет; ограничение воздушного транспорта = 2.

ПВО: РЛС - 9; ЗРК - 6; ЗА - 2; Преимущество АВАКС - 2

Очки пополнения Индии: 1-2ход = 2; 3 ход и далее = 4

Расстановка: Все наземные части Индии расставляются в гексы, указанные на их фишках, или в пределах двух гексов вокруг него. 6-я горная дивизия, 50-я пдбр и артиллерийские бригады расставляются в любом месте на территории Индии. Все авиаотряды расставляются в поле «Готовы к вылету» Индии. Вертолеты (1 х «Рудра», 1 х LCH, 1 х АН-64) расставляются на любой авиабаза/аэродром на территории Индии.

График прибытия подкреплений: Нет.

Соединенные Штаты Америки (US)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 4 х аэромобильных очка (добавить в общую сумму Индии); 1 х МОС Армии США; 1 х МОС КМП США; 4 х маркера «ССО»; 24 х очка крылатых ракет; +2 к ограничению воздушного транспорта «Союзников».

Очки пополнения США: 1 ход = 0; 2 ход и далее = 1.

Расстановка: Все наземные части 10-й горной, 82-й воздушно-десантной и 101-й десантно-штурмовой дивизий расставляются в поле ожидания Индии. Все наземные части КМП США расставляются в пределах одного гекса вокруг Абохара (1417). Расставьте все авиаотряды в поля «Индия», «ВМБ Диего-Гарсия», или «Авианосцы», в соответствии с правилами базирования авиаотрядов. Вертолеты АН-64 трех дивизий, указанных выше, и АН-1Z КМП расставляются в любой авиабазе/аэродроме на территории Индии.

График прибытия подкреплений: +3 очка снабжения для Индии в течение хода.

Россия (RU)

Характеристики в сценарии

Ресурсы: 3 х аэромобильных очка (добавьте к общему значению Индии), 3 х маркера «ССО», 10 х очков крылатых ракет; +1 к ограничению воздушного транспорта союзников.

Очки пополнения России: 1 ход = 0; 2 ход и далее = 1

Расстановка: Все российские наземные части расставляются в поле ожидания Индии. Расставьте следующие авиаотряды в поле базирования Индии, в соответствии с правилами базирования авиаотрядов: 2 х Су-27, 1 х Су-30, 1 х Су-35, 1 х Ту-160.

Прибытие подкреплений: +2 очка снабжения для Индии в течение хода, +1 очко ракет для Индии в течение хода.

Специальные правила сценария

1. Инициатива: Игрок Индии/США/России автоматически получает инициативу для первого игрового хода. Начиная со второго хода в начале Фазы Определения инициативы выполняется бросок кубика: 0-4 инициативный ход Индии/США/России, 5-6 = спорный игровой ход, 7-9 = инициативный ход Пакистана/КНР.

2. Внезапность: Все атаки частей Индии/США/России в течение первого игрового хода получают дополнительный сдвиг на одну колонку вправо в таблице «Результаты боя».

3. Погода: Определите сезон (дождливый или сухой) случайным образом [СПИ, 4.0]. После этого игрок «Союзников» может выбрать состояние погоды (Ясная, облачность, шторм) для 1 игрового хода.

4. Перед началом игры: После расстановки, но до начала первого хода, игроки должны осуществить следующие действия в указанном порядке:

- **Движение наземных частей:** Перед началом игры, игрок Союзников может однократно передвинуть каждую наземную часть Индии, на расстояние, не превышающее половину (с округлением вверх) ее резерва движения. Двигавшиеся части не могут возводить мосты, или использовать аэромобильное/воздушно-десантное движение, а так же воздушный транспорт. Части не могут войти на территорию противника. ЗК не действуют через национальные

границы. Допустимо минимальное движение [8.5.1].

- **Уничтожение мостов Пакистаном:** После завершения предстартового движения всех наземных частей, игрок Пакистана может попытаться уничтожить мосты, используя исключительно метод уничтожения мостов наземными частями [СПИ, 2.4.1.2]. Игрок Индии не получает дополнительных ПО.
- **Размещение маркеров «Хранилища ядерного оружия»/«Зачистка»(Nuclear Weapon Caches/Clearing Markers):** Местонахождение пакистанского ядерного оружия и материалов определяется за счет случайного размещения маркеров «Зачистка» (далее именуемых «маркеры «Хранилища ядерного оружия»»). Все маркеры «Зачистка», имеющие значение «6» обозначают хранилища ядерного оружия (всего 9). Маркеры, имеющие значение «5» представляют ценные материалы или компоненты ядерного оружия (всего 9). Маркеры со значениями «4» и «3» являются пустышками (всего 18). Игрок Пакистана выкладывает по одному маркеру «Зачистка» (всего их 36), вытянутому случайным образом, не глядя на сторону с номерами, в любой гекс на территории Пакистана, включающий агломерации, города, сооружения или аэродромы (исключение: маркеры нельзя размещать в гексах 2401 или 4304). После размещения эти маркеры не могут быть перемещены любым игроком (исключение: п. 9 и 10 СПС), и могут быть проверены только в соответствии с п. 8 СПС. Маркеры «Хранилища ядерного оружия» не считаются маркерами «Зачистка» для любых игровых целей.

5. Сложные цели: Маркеры «Хранилища ядерного оружия» считаются сложными целями.

6. Очки ядерного оружия: В течение этого сценария ни одна из сторон не может применить очки ядерного оружия.

7. Правила проведения «зачистки»: В данном сценарии не используются нормальные правила «зачистки». Вместо этого, любой гекс, включающий агломерацию, город или сооружение считается автоматически «зачищенным» в соответствующий этап Фазы Реорганизации, если игрок располагает в гексе необходимым минимальным количеством шагов (т.е. 4 шага для агломерации, 3 для города и 2 для сооружений).

8. Обнаружение хранилищ ядерного оружия: Игрок может посмотреть значение маркера «Хранилища ядерного оружия», используя один из трех методов:

- **Разведка силами спецназа:** Успешное выполнение спецназом задачи «Разведка» позволяет игроку посмотреть маркер «Хранилища ядерного оружия», чтобы увидеть его значение. При проведении «Разведки» маркер «Хранилища ядерного оружия» считается штабом, расположенным в агломерации (независимо от фактического типа местности в гексе). Не сообщайте найденное значение другому игроку. Поставьте поверх разведанного маркера маркер «Целеуказание». Такой маркер «Целеуказание» не удаляется во время Фазы Реорганизации.
- **Попытка электронного обнаружения:** В отношении маркеров «Хранилища ядерного оружия» могут быть проведены попытки электронного обнаружения. Тем не менее, только попытки, осуществляемые США производятся по колонке «Союзники». В дополнение к обычным модификаторам, для всех попыток обнаружения используйте модификатор +1. Успешная попытка позволяет игроку проверить маркер и посмотре-

реть его значение. Не сообщайте найденное значение другому игроку. Поставьте поверх разведанного маркера маркер «Целеуказание». Такой маркер «Целеуказание» не удаляется во время Фазы Реорганизации.

- Процедура «зачистки»: Во время Фазы реорганизации после завершения всех обычных операций по «зачистке» каждый игрок может попытаться «обнаружить» маркер «Хранилище ядерного оружия» в гексе, занимаемом дружественными частями, с использованием правил «зачистки» для местности в гексе (исключение: для данных целей аэродромы считаются сооружениями). Однако, вместо значения на маркере «Зачистка», предполагается, что значение зачистки в таком случае равно «6». Успешная попытка «зачистки» в гексе позволяет игроку проверить маркер «Хранилище ядерного оружия» увидеть его значение. Не сообщайте найденное значение другому игроку. Неудачная попытка может привести к потере шага, в соответствии с 8.4.1.2. В случае успеха, поставьте поверх разведанного маркера маркер «Целеуказание». Такой маркер «Целеуказание» не удаляется во время Фазы Реорганизации.
- Обнаружение обеими сторонами: Когда обе стороны размещают маркеры «Целеуказание» поверх маркера «Хранилище ядерного оружия», этот маркер переворачивается на «обнаруженную» сторону до конца игры.

Важно: Для всех попыток обнаружения маркера «Хранилище ядерного оружия» игроком «не-Союзников» используйте модификатор -2, независимо от используемого метода обнаружения.

9. Уничтожение/Повреждение хранилищ ядерного оружия: Будучи отмеченным дружественным маркером «Целеуказание», в случае отсутствия в гексе дружественных частей, хранилище ядерного оружия может быть атаковано во время Фазы Нанесения ударов, размариваясь в качестве сооружений с характеристиками сложных целей. Кроме того, хранилище ядерного оружия, отвечающее данным условиям, может стать целью для рейда ССО, в течение Фазы ССО, считаясь в данном случае сооружением. Для одного маркера «ССО» в течении одной Фазы может быть выполнен только один рейд. В отличие от сооружений, хранилища ядерного оружия не могут во время Фазы Реорганизации «восстановить» любой полученный ими ущерб (т.е. маркеры «Удар 1» или «Удар 2»). Если маркер «Хранилище ядерного оружия» уничтожен, он остается у уничтожившего его игрока, для учета в конце игры.

10. Захват хранилищ ядерного оружия: В течение Фазы Определения победы, каждая сторона может «захватить» маркер «Хранилище ядерного оружия», если он находится в одном гексе с дружественной наземной частью, и отмечен дружественным маркером «Целеуказание». Чтобы захватить его, уберите маркер с карты и отложите в сторону. В течение каждой Фазы, игрок «не-Союзников» может захватить два маркера, а игрок Союзников - один.

Примечание разработчика: Как предполагается, хранилища ядерного оружия представляют собой относительно небольшие комплекты боеголовок, оружейных материалов, или связанных с ядерным оружием вспомогательных элементов. В результате, их трудно найти и трудно уничтожить. Правило «уничтожения» маркеров имитирует проблемы, связанные в поиском этих материалов и под-

тверждение их уничтожения. Правила «захвата» маркера представляют удаление материалов в безопасное место. Игроки ограничены в своей способности осуществить это, потому что для безопасного перемещения таких предметов необходимы специальный персонал и транспортные средства.

11. Преимущество АВАКС: Сценарий начинается с преимуществом АВАКС у игрока «Союзников», равным 2.

12. Матрица Международного положения: В этом сценарии не используются Матрица международного положения [СПИ, 17.2.1] и уровни внезапности [СПИ, 17.2.1.2]. Уровни вмешательства США, КНР и России автоматически равны 4.

13. Резолюция ООН: В данном сценарии не используется правила Резолюции ООН [СПИ, 15.0]. Пропустите этот шаг в Порядке хода.

14. Конец игры: Начиная с 3 хода, в течение Фазы Определения победы, выполните бросок кубика, чтобы определить, закончится ли игра в конце следующего хода. При выпадении 0-6 игра закончится после Фазы Определения победы следующего хода. Игра автоматически завершается в конце шестого хода.

15. Условия победы: Игрок, располагающий наибольшим количеством победных очков в конце игры, становится победителем. В случае равенства ПО, игра заканчивается вничью. Прежде чем определить ПО, необходимо «открыть» все маркеры «Хранилище ядерного оружия». Не обращайте внимания на нормальную таблицу «Получение ПО». Победные очки могут быть заработаны только за счет использования дополнительных правил [СПИ 16.0] или при соблюдении следующих требований:

- За каждый маркер «Хранилище ядерного оружия», имеющий значение «6», и находящийся в гексе с дружественной наземной частью или «захваченный» (СПС, п. 10) на момент конца игры: 6 ПО.
- За каждый маркер «Хранилище ядерного оружия», имеющий значение «5», и находящийся в гексе с дружественной наземной частью или «захваченный» (СПС, п. 10) на момент конца игры: 4 ПО.
- За каждый маркер «Хранилище ядерного оружия», имеющий значение «5» или «6», уничтоженный стороной (СПС, п. 9) в течение игры: 3 ПО.
- Каждое контролируемое на конец игры сооружение или аэродром в Пакистане или поле ожидания Пакистана, не отмеченные маркерами «Удар 2» или «Уничтожено»: 1 ПО (только для игрока «не-Союзников»).

19.0 Боевой состав авиации в расширенной игре

Ниже приведено детализированное боевое расписание авиаотрядов, доступных для каждой стороны. Смешанные значения навыков пилота, если они различаются, указаны в скобках.

18.1 ИНДИЯ (ROI)

3 x «Ягуар» (2x0, 1x-1), 3 x МиГ-27 (2x0, 2x-1), 4 x Су-30 (2x0, 2x-1), 2 x МиГ-29 (1x0, 1x-1), 2 x «Мираж» (1x0, 1x-1), 4 x МиГ-21 (2x0, 2x+1), 4 x «Теджас» (2x0, 2x+1)

18.2 ПАКИСТАН (IROP)

5 x F-7 (2x0, 3x+1), 3 x JF-17 (2x0, 1x-1), 4 x «Мираж», 2 x

F-16, 1 x J-10

18.3 КИТАЙ (КНР)

4 x J-10 (3x0, 1x-1), 5 x Су-30 (4x0, 1x-1), 3 x J-11B (2x0, 1x-1), 2 x JH-7 (1x0, 1x-1) 1 x H-6

18.4 РОССИЯ (RU)

2 x Су-27 (1x0, 1x-1), 1 x Су-35, 1 x Су-30, 1 x Ту-160

18.5 СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ (США)

ВВС США: 2 x B-52H, 2 x F-35A, 3 x F-15C (1x-1, 2x-2), 1 x F-16DJ, 1 x B-1B, 1 x B-2A, 4 x F-15E (1x-1, 3x-2), 6 x F-16D (2x-2, 2x-1, 2x0)

ВМС США: 2 x EA-18G, 4 x F/A-18F (1x-2, 2x-1, 1x0), 2 x F/A-18E

КМП США: 1 x F/A-18, 1 x AV-8B

18.5.1 Опциональные авиаотряды

Индия: 2 x «Рафаль» (1x-1, 1x0) [СПИ, 16.11]

КНР: 2 x J-31, 2 x J-20 [СПИ, 16.9]

Содружество: 2 x CF-18, 2 x «Тайфун» [СПИ, 16.13]

Франция: 2 x «Рафаль» [СПИ, 16.13]

ВВС США: 1 x F-22A, 2 x F-15C (1x-1, 1x0) [СПИ, 16.8]

ВМС США: 2 x F-35C [СПИ, 16.1]

КМП США: 1 x F-35B [СПИ, 16.1]

19.0 Фишки для расширения NWK/NWT

Как уже упоминалось в СПИ 3.11, в эту игру были включены несколько дополнительных фишек, предназначенных для использования в NWK и/или NWT. Приведённые ниже правила объясняют, как они входят в игру.

19.1 16-я ДЕСАНТНО-ШТУРМОВАЯ БРИГАДА И АН-64 ВЕЛИКОБРИТАНИИ



В любой игре эти фишки прибывают совместно с первыми наземными частями Содружества (Подкрепления L). Они доступны только в NWT, при использовании

дополнительного правила 17.13 (или в Комбинированной игре). Эти части прибывают в соответствии с нормальными правилами прибытия Международных подкреплений.

19.2 АВИАОТРЯДЫ СОДРУЖЕСТВА



Эти четыре авиаотряда прибывают по одному, в качестве части следующих подкреплений: D, E, G, и J. Игрок может выбрать, куда прибывает авиаотряд и поместить его в любое подходящее поле базирования.

19.3 АВСТРАЛИЙСКАЯ 1-я ДИВИЗИЯ



Игрок Союзников выполняет бросок, определяя результат по

Матрице международного положения, используя столбец США. Если конечный результат «Умеренная» или «Агрессивная», части могут быть использованы в Корее. Если окончательный результат «Агрессивная», части могут быть использованы в Тайване. В любом случае, данная ситуация не оказывает влияния на бросок Резолюции

ООН. В случае необходимости, эти части используют источники снабжения РК или США. Эти части прибывают в составе группы подкреплений D. Кроме того, игрок Союзников может автоматически использовать их, при этом второй игрок получает 8 ПО. Австралийские части считаются относящимися к Содружеству для всех разделов правил.

19.4 ФРАНЦУЗЫ В NWK ИЛИ NWT



Игрок Союзников выполняет бросок, определяя результат по Матрице международного положения, используя столбец США. Если конечный результат «Агрессивная», части могут быть использованы как в Корее, так и в Тайване. В любом случае, данная ситуация не оказывает влияния на бросок Резолюции ООН. В случае необходимости, эти части используют источники снабжения РК или США. Эти части прибывают в составе группы подкреплений F. Кроме того, игрок «Союзников» может автоматически использовать их, при этом второй игрок получает 6 ПО. Французские части считаются относящимися к Содружеству для всех разделов правил.

пользуя столбец США. Если конечный результат «Агрессивная», части могут быть использованы как в Корее, так и в Тайване. В любом случае, данная ситуация не оказывает влияния на бросок Резолюции ООН. В случае необходимости, эти части используют источники снабжения РК или США. Эти части прибывают в составе группы подкреплений F. Кроме того, игрок «Союзников» может автоматически использовать их, при этом второй игрок получает 6 ПО. Французские части считаются относящимися к Содружеству для всех разделов правил.

NWIP Credits

Original Crisis: Korea 1995 Design: Gene Billingsley

Next War Series & Next War: India-Pakistan Design/ Development: Mitchell Land

Next War: India-Pakistan Research/Design: Douglas Bush

Series Developer: Chris Fawcett

Art Director, Cover Art and Package Design: Rodger B. MacGowan

Map Art: Mark Simonitch

Counter Art: Charles Kibler, Mark Simonitch

Manuals & Player Aid Cards: Charles Kibler

Proofreaders/Playtesters: Chris Baer, John Clifford, Kevin Davidson, Francesc Pelejà i Graell, Johan Halvarsson, Chris Longtin, Dave Maupin, Jason Pennell, Stacey Redding, Henrik Reschreiter, Ralph Shelton, John Slotwinski, Tim Southall, Dan Stueber

Production Coordination: Tony Curtis

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

Special Thanks: I'd like to extend special thanks to Kevin Davidson for his indefatigable work on VASSAL as well as playtesting. In addition, special thanks go to Doug Bush; without his hard work and dedication this project would probably have never gotten off the ground.

Выполнение ПВО в Расширенной игре

Задача/Тип движения	Расположение/Цель		Используемое ПВО
Авиаудар или авиационная поддержка	Внутри территории противника или в пределах двух гексов от его штабов		Нормальные значения ПВО
	Дорожки ПВО		
	под прикрытием корабельных соединений*		ПВО корабельных соединений
	ничего из перечисленного выше		Локальное ПВО
Удар или поддержка выполняемые вертолетами или аэромобильное движение	Все		Локальное ПВО
Воздушный транспорт или воздушный десант	На территорию противника, независимо от уровня превосходства в воздухе		Нормальные значения ПВО
	Целевой гекс расположен на своей территории в пределах двух гексов от вражеского штаба и ...	... летящая сторона обладает любым уровнем превосходства в воздухе, либо если он Спорный	Локальное ПВО
		... противник обладает любым уровнем превосходства в воздухе	Нормальные значения ПВО
	Целевой гекс расположен на территории своей или дружественной страны (не в пределах двух гексов от штаба противника) и ...	... летящая сторона обладает любым уровнем превосходства в воздухе, либо если он «Спорный»	Автоматический успех
		... противник обладает любым уровнем превосходства в воздухе	Нормальные значения ПВО** [25.1 #3b]
	Авиаудары и удары крылатыми ракетами по морским целям** [17.1.4]	Обнаруженные корабельные соединения...	... в полностью морских гексах
... в полях «У побережья»/»В море» или в Морских зонах			ПВО корабельных соединений (результат D рассматривается как ED)
Авиационное минирование ** [23.6]	Вдоль побережья противника, рядом с его корабельными соединениями, или в пределах двух гексов от его штабов		Нормальные значения ПВО
	Ничего из вышеперечисленного		Локальное ПВО
	Под прикрытием корабельных соединений*		ПВО корабельных соединений

* Дополнительное правило

** Специальное правило ЗРК/ЗА



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com