



СТАНДАРТНЫЕ И РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержание

Стандартная игра

1.0	Введение.....	2
2.0	Компоненты.....	2
3.0	Порядок хода в стандартной игре.....	3
4.0	Погода.....	3
5.0	Инициатива.....	4
6.0	Авиация.....	4
7.0	Контроль моря и правила флота.....	7
8.0	Движение.....	9
9.0	Сражение.....	16
10.0	Подкрепления.....	20
11.0	Пополнение.....	20
12.0	Условия победы.....	21
13.0	Необязательные правила.....	21

Расширенная игра

14.0	Введение в расширенную игру.....	23
15.0	Компоненты расширенной игры.....	23
16.0	Порядок хода в расширенной игре.....	24
17.0	Расширенные морские правила.....	24
18.0	Соединения и штабы.....	25
19.0	Снабжение.....	27
20.0	Силы специальных операций (ССО).....	29
21.0	Обнаружение.....	30
22.0	Авиация.....	31
23.0	Авиаудары по наземным целям.....	34
24.0	Противовоздушная оборона.....	35
25.0	Движение и транспорт.....	37
26.0	Крылатые ракеты.....	38
27.0	Попадания и урон.....	39
28.0	Резолюция ООН.....	42
29.0	Альтернативные правила расширенной игры	42
	Указатель.....	44
	Таблица определения типа части.....	46
	Последовательность хода в стандартной игре.....	47



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

www.GMTGames.com

Перевод: Д. Суших

СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА

1.0 ВВЕДЕНИЕ

Next War обновляет и расширяет взгляд на потенциальные конфликты и современные боевые действия, основанные на игровой системе *Crisis: Korea 1995* выпущенной GMT Games.

Next War призвана стать серией игр, ориентированных на ближайшие возможные войны в любой из актуальных горячих точек. Игроки управляют наземными, воздушными и морскими силами различных сторон, участвующих в конфликте. Предлагаемые сценарии позволяют игрокам изучить многие аспекты развития современного конфликта. Как нам кажется, современная война не будет состоять из длительных битв на истощение. Скорее всего, благодаря массированному использованию разрушительной силы современного вооружения, расходование таких вооружений будет опережать способность восстанавливать их для любой из воюющих стран. Таким образом, мы считаем, что любая подобная война вынуждена быть короткой. Обе стороны сталкиваются с необходимостью выиграть быстро и решительно, так как в условиях длительных современных боевых действий быстро сокращаются и силы и боеприпасы.

1.1 ГЛОССАРИЙ

ADF	—	Противовоздушная оборона (ПВО)
Am Pt	—	Аэромобильные очки
AP	—	Очки авиации
AS	—	Значение атаки
AMPH	—	Десантное соединение (ДЕСО)
CS	—	Боевая поддержка
CV/CVB	—	Авианосная ударная группа (АУГ)
CW	—	Химическое оружие
DRM	—	Модификатор броска
DS	—	Значение защиты
ER	—	Значение эффективности
GSR	—	Специальные правила игры (СПИ)
GT	—	Игровой ход
LI	—	Легкая пехота
MA	—	Резерв движения
RP	—	Очки пополнения
SAG	—	Корабельная ударная группа (КУГ)
SOP	—	Последовательность хода
SP	—	Очки объединения
TEC	—	Таблица «Эффекты местности»
VP	—	Победные очки (ПО)
ZOC/EZOC	—	зона контроля (ЗК)/ зона контроля противника (ЗКП)

2.0 КОМПОНЕНТЫ

В специальных правилах каждой игры из серии *Next War* приведен список компонентов для данной игры.

2.1 КАРТЫ

Каждая игра включает карты, изображающие территорию конкретного конфликта. Для получения дополнительной информации смотрите «Специальные правила игры».

2.2 ФИШКИ

Каждая игровая фишка, размером 9/16", представляет собой боевую часть, авиаотряд или корабельное соединение. Также присутствуют разнообразные игровые маркеры. Части обозначены разными цветами, в зависимости от принадлежности, как описано в «Специальных правилах игры». Для расшифровки значений фишек обратитесь к таблице «Определение типа части» (с.46 или карта помощи).

Размер наземных частей: Размер каждой наземной части изображена прямо над ее обозначением. Возможны следующие варианты:

Примечание разработчика: Хотя штабы, артиллерия и авиация включены в игру, они не расставляются и не используются в стандартной игре

II Батальон	III Полк
X Бригада	XX Дивизия
XXX Корпус	XXXX Армия

2.3 РАСШИФРОВКА ЗНАЧЕНИЙ НАЗЕМНЫХ ВОЙСК

2.3.1 Значение атаки (Attack Strength)

Боевое значение, используемое частью при атаке в наземном бою.

2.3.2 Значение обороны (Defense Strength, DS)

Боевое значение, используемое частью при обороне в наземном бою.

2.3.2.1 Значение обороны в скобках: Часть, чье значение обороны заключено в скобки, может использовать его, только если обороняется в одиночку или вместе с другими такими же частями.

2.3.3 Значение эффективности (Efficiency Rating, ER)

Обозначает мораль части, ее выучку, тактику, сплоченность и дополнительные системы вооружения. Используется для определения возможных сдвигов столбцов в бою. Кроме того это значение используется для различных проверок эффективности. При проведении Проверки, бросьте один кубик [2.6]. Часть проходит проверку, если результат броска равен или меньше, чем ЗЭ. Части с ЗЭ равным 6 или выше, считаются "элитными". Различные эффекты игры могут снизить значение эффективности подразделения, но оно никогда не может быть меньше 1.

2.3.4 Название части/соединения (Unit/Formation ID)

Название структурной единицы (батальон, бригада или дивизия) и наименование «родительского» соединения (корпуса или дивизии). Изображается в форме часть/соединение в верхнем левом углу (например, 1/101 означает 1-я бригада 101-й дивизии, 1/VIII является 1-й дивизией VIII корпуса). Кроме того, символы типа части изображаются разными цветами, чтобы показать «родительское» соединение, к которому эта часть относится.

2.3.5 Резерв движения (Movement Allowance)

Максимальное количество очков движения (ОД), которые часть может расходовать в течение любого одного союзно-

го Сегмента движения.

2.3.6 Гекс/область расстановки (Setup Hex/Area)

Положение части в начале большинства сценариев или, если обозначены курсивом, код, гекс, страна или город входа подкреплений.

2.3.7 Значение объединения (Stacking Value)

Представляет собой объем пространства, который часть занимает в гексе.

2.4 РАСШИФРОВКА ЗНАЧЕНИЙ АВИАОТРЯДОВ И КОРАБЕЛЬНЫХ СОЕДИНЕНИЙ

2.4.1 Десантовместимость аэромобильных подразделений (Airmobile Transport Capacity)

Представляет десантовместимость корабельного соединения для аэромобильных подразделений в очках объединения.

2.4.2 Значение боевой поддержки (Combat Support Rating, CS)

Представляет собой способность ударного вертолета или корабля поддержать союзные войска, участвующие в наземном бою. Дает отрицательный модификатор броска кубика (DRM) в атаке и положительный в обороне.

2.4.3 Боевой диапазон (Range)

Представляет собой эффективную дальность, в пределах которой ударный вертолет или корабль способен выполнять Задачи по боевой поддержке. Также представляет дальность перемещения вертолетов.

2.4.4 Десантовместимость (Transport Capacity)

Количество очков объединения частей морской пехоты, которое ДЕСО может перевозить в полностью морском гексе.

2.5 ГРАФИКИ И ТАБЛИЦЫ

Листы помощи игроку и карта включают в себя все схемы и таблицы, необходимые для игры. Игроки должны расположить различные карты помощи игрокам на столе возле игровой карты для удобства осуществления различных игровых функций.

2.6 КУБИК.

В игру входит один десятигранный кубик. Он используется для определения результатов боя и прочих действий. Все результаты "0" читаются как ноль, а не десять.

2.7 МАСШТАБ ИГРЫ

Масштаб карты составляет 7,5 миль в гексе. Войска, как правило, представлены дивизиями и бригадами, хотя для представления некоторых частей используются батальоны и полки. Каждый ход в игре равен примерно 3,5 дням.

2.8 КОНТРОЛЬ НАД ГЕКСОМ

Гекс считается под контролем той стороны, чья часть последней входила в него [однако, смотри 8,4]. Обратите внимание, что контроль над гексом не изменится, пока не наступит соответствующий этап Последовательности игры.

3.0 ПОРЯДОК ХОДА В СТАНДАРТНОЙ ИГРЕ

Next War играется как серия игровых ходов.



Каждый ход состоит из отдельных Фаз, в которых игроки в определенном порядке выполняют действия. Во время "Инициативного хода" игроки завершают все Фазы в указанном ниже порядке. Во время "Спорного хода" ход состоит из всех Фаз, за исключением Фазы Движения и боя инициативного игрока. Последовательность игры состоит из следующих Фаз.

Определение погоды

Инициативы/Авиации/Флота

Движение и бой инициативного игрока (только Инициативный ход)

Основное движение и бой

Реорганизация

Подкрепления и пополнения

Определение победных условий

Записи хода

Примечание: Подробно расписанный Порядок хода находится в конце этого буклета и приведён на картах помощи игрокам.

4.0 ПОГОДА



Погода для первого игрового хода всегда выбирается игроком, получившим инициативу [5.0].

В ходе Фазы Определения погоды каждого следующего хода, Инициатирующий/Первый игрок бросает кубик и по соответствующей таблице (Weather Table) определяет погоду для этого хода. Чтобы указать текущую погоду, используйте Дорожку погоды на карте.

4.1 ПОГОДНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Во всех случаях уменьшения вдвое или в четыре раза, округляйте до большего значения.

4.1.1 Ясная

- Эффекты отсутствуют

4.1.2 Облачность

- В течении хода доступные аэромобильные очки для обеих сторон сокращаются вдвое.
- Сократите вдвое очки авиации для стороны, имеющей ограниченную способность к всепогодности (см. Специальные правила игры). Сократите в четыре раза очки авиации для стороны, не имеющей способности к всепогодности.
- Все ударные вертолеты могут выполнять только одиночные задачи в течение этого хода.

4.1.3 Буря

- Авиационное, аэромобильное или морское движение, а так же транспорт в течение этого хода запрещены.
- Сократите в четыре раза очки авиации для стороны, имеющей ограниченную способность к всепогодности (см. Специальные правила игры). Сторона, не имеющая спо-

способности к всепогодности, лишается очков авиации.

- Чтобы определить стоимость движения для всех наземных перемещений, используйте колонку "Буря" таблицы «Эффекты местности» (ТЕС)

- Наступление после боя возможно только в гексы, оставленные защитником.

- Могут пострадать подкрепления. Смотрите Специальные правила игры.

- Все корабли должны двигаться в дружественные порты или в союзные поля «В море» занятых Морских зон.

- Ударные вертолеты не могут выполнять боевые задачи.

Исключение: Они могут осуществлять перебазирование.

- Уменьшает число попыток электронного обнаружения [21.3] в Расширенной игре.

5.0 ИНИЦИАТИВА



Игровой ход бывает двух типов: «Инициативный» ход или «Спорный» ход.

Во время Фазы Инициативы/авиации/Флота каждого игрового хода, игроки определяют, какая из сторон получит "инициативу". Игрок, получивший инициативу («Инициативный игрок») будет двигаться первым в каждой Фазе Движения и боя и ему разрешено «Движение и бой в ходе развития успеха». Игроку, не получившему инициативу, разрешено «Ответное движение элитных войск», а так же «Ответное движение и бой».

Когда ни одна из сторон не получает инициативу, ход играется как «Спорный». В «Спорный» ход игрок, который последним владел инициативой будет двигаться и атаковать первым, он называется "Первым игроком".

5.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Правила каждого сценария диктуют, какая сторона владеет инициативой в начале игры, и как долго она будет автоматически удерживать ее. До указанного номера хода, все ходы играются как "Инициативные". После указанного числа ходов, во время Фазы Инициативы/авиации/флота каждого игрового хода, игроки сравнивают свои достижения в течение предыдущего хода, чтобы определить, получила ли какая-либо сторона инициативу, или ход будет «Спорным». Условия достижений и тип хода определяют, как указано ниже:

5.1.1 Предыдущий ход был «Инициативным»

В некоторых сценариях указано количество "Инициативных Победных очков" (ИПО, VPS)". [12.1] Эта цифра определяет, какая сторона получит инициативу в текущий ход. Используйте соответствующий маркер, чтобы указать необходимое количество ПО на Экране игровой информации.

Игроки оценивают свои действия исходя из ПО, полученным в предыдущий ход, чтобы определить инициативу на текущий ход. Если один из игроков получил количество ПО, необходимых по сценарию для инициативы, а другой нет, то игрок, получивший ПО становится "Инициативным" в течении этого хода.

Если необходимое количество ПО получили оба игрока, или ни один из них, тогда инициатива не достается никому, и играется Спорный ход.

5.1.2 Предыдущий ход был Спорным

Сравниваются ПО обоих игроков, полученные в течении предыдущего хода. Сторона, получившая большее количество ПО становится инициативной, и начинается новый «Инициативный» ход. Если количество полученных ПО равно, то ход начинается как Спорный.

Примечание разработчика: Этот механизм изображает усиление и ослабление боевых действий, а сторона, владеющая инициативой, давит, развивает успех и использует временное преимущество, пока не выдохнется. Если постоянное наступление не может быть обеспечено, краткое время затишья обе стороны используют для получения боеприпасов и пополнения, чтобы затем атаковать и перехватить инициативу. Кроме того, достаточно редко, но сторона, не владеющая инициативой может вырвать ее у противника за счет поразительных успехов, радикально меняющих динамику сражения.

6.0 АВИАЦИЯ

Примечание разработчика: В будущей войне каждая сторона для поддержки войск в значительной степени будет зависеть от авиации. Большинство армий, стоящих перед Западными союзниками готовы нанести внезапный удар в начале войны, чтобы оказать помощь на острие прорыва. Хотя, вне всякого сомнения, их авиация понесет тяжёлые потери, а может быть и вовсе будет уничтожена в течение нескольких недель боев, дополнительное усилие, приданное авиацией в первые дни, может стать решающим фактором в исходе войны.

Для Союзников вообще характерна начальная нехватка всех боевых самолетов и (в большинстве сценариев, в связи с определенным уровнем внезапности) организации боевых вылетов. Однако, способность союзников к быстрому пополнению, резко именит баланс авиации в течение нескольких недель с начала конфликта. Предполагая, что к этому времени силы прорыва будут истощены, теоретики Союзников считают, что это превосходство в авиации будет иметь решающее значение.

6.1 ОЧКИ АВИАЦИИ



Каждая сторона обращается к колонке текущего хода в таблице «Очки авиации в стандартной игре» и совершает бросок кубика.

Погодные условия, контроль авиабаз, постоянные потери и наличие авианосцев способны модифицировать результат броска. Модифицированный результат броска указывает для данной стороны, какое количество очков авиации она получает для данного хода. Очки авиации добавляются или вычитаются до изменения условий погоды.

6.2 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Очки авиации могут быть выделены для Поддержки наземных войск или Эскорта. После их расходования, игрок передвигает вниз Маркер «Очки авиации» («Air Points») на Дорожке записи хода (Game Record Track). Все неиспользованные очки теряются в конце хода. Выделенные очки авиации могут попасть под огонь ПВО (ADF).

6.2.1 Авиационная поддержка

Для поддержки наземных войск атакующий игрок первым назначает до четырех очков авиации. Затем обороняющий-

ся игрок назначает до двух очков. Они используются для модификации броска кубика, по одному очку авиации в пользу выделившего их игрока. Добавьте значение непосредственной поддержки обороняющегося к значению атакующего. Конечный результат не может превышать +/- 6.

6.2.2 Эскорт

Игрок может выделить один или два очка авиации для сопровождения любого аэромобильного движения или воздушного транспорта, парашютного десанта, или перебазирования. Эскорт дает положительный модификатор броска против ПВО. Очки эскорта не могут быть целью ПВО. Вместе с тем, эскортируемые войска получают сдвиг +1 за каждое очко эскорта.

Поддержка наземных войск не может сопровождаться эскортом.

6.3 ПОТЕРЯ ОЧКОВ АВИАЦИИ



Очки авиации могут быть навсегда потеряны по различным причинам.

Потерянные очки вычитаются из общего значения очков авиации для каждого последующего хода. Каждый игрок отмечает потерянные навсегда очки авиации соответствующим маркером.

При сравнении очков авиации для определения превосходства в воздухе [6.4], игрок никогда не использует значение очков авиации ниже нуля; вместо этого используйте значение равное единице.

6.3.1 Потеря авиабазы



Когда игрок успешно устанавливает контроль [8.4] над авиабазой (но не аэродромом) в гексе на территории противника, совершите бросок одного кубика. При выпадении «0-2», противник навсегда теряет очко авиации. При выпадении «3-9», очки авиации сохраняются.

6.3.2 Потери от ПВО

Очки авиации также могут быть потеряны вследствие ПВО. Всякий раз, когда при выполнении поддержки наземных войск игрок получает в Таблице «ПВО» (ADF Table) результат (*), он теряет одно очко авиации в дополнении к результату из таблицы.

6.4 ПРЕВОСХОДСТВО В ВОЗДУХЕ



Для каждого хода, во время Фазы Инициативы/Авиации/Флота, игроки определяют Уровень превосходства в воздухе (УПВ, AS). Для этого, игроки сравнивают очки авиации, полученные в текущем ходе, а затем обращаются к изображенной на карте таблице, чтобы определить УПВ для этого хода. УПВ влияет на броски ПВО каждой из сторон на протяжении всего хода.

Игроки должны поместить маркер УПВ («Air Superiority») в соответствующее поле Дорожки Превосходства в воздухе (Air Superiority Track), для отображения УПВ текущего хода. Если результат спорный, просто поместите маркер в поле "Спорное" (Contested).

Пример: Во время 1 хода сценария, игрок Союзников выбрасывает «4» и пересечение значений в таблице указывает, что он получает 2 очка авиации. Второй игрок выбрасывает «6» и получает 6 очков авиации. Сравнивая эти результаты по таблице, мы находим, что второй игрок получил «Преимущество» (Advantage), так как значение его очков авиации превышает таковое у противника в

диапазоне 4-7 очков.

6.5 ВЕРТОЛЕТЫ

Примечание разработчика: Современные боевые вертолеты, такие как АН-64 «Апаче» и советский Ми-24 «Хинд», это гибкое, грозное оружие на современном поле боя, они стали неотъемлемой частью вооружения и военных планов каждой страны. Поэтому в данной игре они моделируются фактически, а не в виде абстрактной бальной системы.

6.5.1 Базирование

Ударные вертолеты могут базироваться на любой авиабазе или аэродроме. Кроме того, они могут базироваться в любых гексах города или агломерации, даже если там нет авиабазы/аэродрома. Вертолеты всегда начинают и заканчивают выполнение своих боевых задач в текущем гексе базирования, кроме случаев перебазирования.

6.5.1.1 Ограничения базирования: Каждый аэродром, гекс города или агломерации может служить базой для одного отряда вертолетов. Каждая авиабаза - для трех Ударных вертолетов КМП могут базироваться на ДЕСО [6.5.5].

6.5.1.2 Перебазирование: Вертолет может быть перебазирован во время дружественного Сегмента движения, перемещаясь на расстояние, вдвое превышающее его дальность, указанную на фишке. Перебазировавшаяся часть не может выполнять никаких других задач [6.5.2] в течение данного игрового хода, и сразу после перебазирования завершает ход.

Исключение: Если наземная часть противника получает контроль над гексом, вертолет может быть перебазирован, независимо от количества выполненных им задач и текущих погодных условий. Однако против него проводится ПВО [6.6]. Перебазировавшись подобным образом, вертолеты могут превышать предел ограничения, но во время следующего хода они должны быть перебазированы вновь. Если отряд не имеет в пределах досягаемости

Примечание разработчика: Это отражает время, необходимое для перемещения наземного оборудования и персонала.

авиабазы/аэродрома, он уничтожается.

Поверните ударный вертолет на 180°, чтобы показать, что в текущем ходу он не может выполнять какие-либо задачи.

6.5.2 Ограничения по применению

Ударные вертолеты могут выполнять две задачи за ход, но не более одной в текущем Сегменте. Чтобы отметить выполнение первой задачи поверните фишку в базовом гексе на 90 градусов. После выполнения второй задачи поверните на 180 градусов. Во время Фазы Реорганизации каждого хода, разверните все ударные вертолеты в нормальное положение.

6.5.3 Поддержка наземных войск

И атакующий, и обороняющийся могут использовать вертолеты для выполнения поддержки наземных войск (с тем же эффектом, как и очки авиации [6.1]) в ходе любого сражения, в пределах их дальности.

В ходе боя атакующий может первым выделить до двух вертолетов для осуществления поддержки, затем обороняющийся выделяет не более одного вертолета, назначив и

развернув доступные ударные вертолеты, способные достичь указанного гекса. Если вертолеты успешно преодолевают ПВО [6.6], они обеспечивают положительный модификатор броска в размере их значения огневой поддержки.

Игровая заметка: На самом деле, вам не нужно перемещать вертолет в гекс, просто укажите, назначьте, поверните и сделайте бросок!

6.5.4 Повреждение и ремонт

Когда противник получает контроль над гексом, в котором базируются вертолеты, игрок совершает бросок кубика для каждого вертолета противника, находящегося на авиабазе или аэродроме. Смотри таблицу «Потери на авиабазах/аэродромах» (Loss of Airbase/Airfield chart).

Вертолеты не могут пополнить потерянные «шаги» или быть восстановлены после уничтожения.

6.5.5 Вертолеты Корпуса морской пехоты (КМП) США

Боевые вертолеты КМП действуют, как и другие ударные вертолеты, за исключением того, что они могут также базироваться в море. Вертолеты КМП могут базироваться на союзном десантном корабле (AMPH). Если десантный корабль движется, вертолет автоматически переходит с ним (это не является вылетом). Вертолеты КМП могут выполнять задачи, только когда десантный корабль находится в полностью морском гексе или порту (то есть, исключая нахождение в поле «У побережья» или «В море»).

На одном десантном корабле может базироваться не более одного вертолета. Вертолеты КМП могут перебазироваться на авиабазы или аэродромы в том же порядке, что и другие ударные вертолеты с указанными выше ограничениями.

6.5.6 Вертолеты и морской транспорт

В некоторых случаях, игрок может пожелать использовать морской транспорт для перемещения ударных вертолетов из порта в Поле ожидания в гекс с авиабазой/аэродромом, города или агломерации на карте. В таких случаях вертолет учитывается как 1/2 очка объединения. Переместите вертолет из порта в любой приемлемый гекс [6.5.1]. После такого перемещения он не может выполнять каких-либо задач в течение этого хода, и отмечается как завершивший действия [6.5.2].

6.6 ПВО

Игроки могут использовать ПВО один раз против каждого боевого вылета противника. Целями для ПВО являются:

- Все очки авиации, выделенные для поддержки наземных войск. [6.2.1]
- Каждый отдельный ударный вертолет, выделенный для выполнения поддержки наземных войск [6.2.1], или выполняющий перебазирование [6.5.1].
- Каждая стопка, использующая воздушный транспорт [8.5.2], аэромобильное движение [8.5.4] или парашютный десант [8.5.3] начинающая и заканчивающая это движение вместе.

Любая часть, начинающая аэромобильное движение на вражеской территории или в пределах ЗКП [8.2], становится целью для дополнительного ПВО в стартовом гексе перед началом перемещения.

Исключение: Если уровень превосходства в воздухе [6.4] определен в пользу игрока или Спорный, действия авиации

этого игрока имеют иммунитет к ПВО до тех пор, пока они осуществляются на территории своей или союзной страны, и ни стартовый гекс, ни гекс назначения не заняты наземными войсками противника или не прилегают к ним.

Игровая заметка: Если стопка, выполняющая воздушное или аэромобильное движение, начинает его вместе, но заканчивает в разных гексах, то это считается отдельными вылетами. Если ПВО уничтожает аэромобильные очки, используемые для перевозки двух частей, вторая часть по-прежнему может выполнять свою задачу (но аэромобильные очки все равно считаются уничтоженным навсегда).

6.6.1 Проведение ПВО

Игрок, использующий ПВО, находит в Таблице "ПВО" (ADF Table) столбец, соответствующий текущему уровню превосходства в воздухе, совершает бросок кубика, и в строке, соответствующей выпавшему результату, читает полученный эффект.

Результаты в Таблице «ПВО» (ADF Table) варьируются в зависимости от типа вылета. Игроки должны иметь в виду, что полученные результаты, указанные в таблице ниже, немедленно учитываются при определении различных сдвигов.

6.6.1.1 Результаты:

—	Отсутствие эффекта
Abort	Часть должна вернуться в стартовый гекс, и не может двигаться вновь до завершения Сегмента движения. Отмененные аэромобильные очки считаются использованными. Отмена не влияет на поддержку наземных войск.
(-1)	Показывает количество очков авиации, которые считаются израсходованными и не используются при выполнении поддержки (однако, все оставшиеся очки авиации могут быть использованы по назначению). Не влияет на выполнение транспортных, аэромобильных вылетов и на парашютные десанты.
*	В дополнение к основному результату, происходит необратимая потеря авиационных средств. Если выполнялся транспортный вылет, перевозимая наземная часть теряет «шаг». Кроме того, если для обеспечения перевозки использовались аэромобильные очки, одно очко удаляется без возможности восстановления. При поддержке наземных войск, в зависимости от цели ПВО, происходит либо безвозвратная потеря одного очка авиации либо боевой вертолёт теряет «шаг» (помните, очки авиации и вертолеты атакуются ПВО по отдельности).

Пример #1: Результат (-1) в отношении четырех очков авиации, означает, что против цели не будет использоваться одно очко. Вместе с тем, остальные три очка успешно осуществляют авиационную поддержку в бою, давая модификатор +/- 3.

Пример #2: Результат (-1) против не поврежденного ударного вертолета США (2/16) позволяет использовать для участия в этом бою только один единицу значения боевой поддержки, давая модификатор +/- 1.

Имейте в виду, что любая потеря очков авиации или аэромобильных очков является постоянной, и отмечается на Дорожке записи хода (Game Record Track).

7.0 КОНТРОЛЬ МОРЯ И ПРАВИЛА ФЛОТА

Примечание разработчика: Применяя силу во многих регионах мира, США в значительной мере зависят от флота. Хотя большинство стран не обладают такими же возможностями, каждое прибрежное государство имеет некоторый уровень способности своих морских сил к действиям в каждой из основных зон морских операций: побережье, прибрежные воды и открытое море.

В игре мы значительно упрощаем и абстрагируем морской бой. Единственная существенная информация, которую необходимо получить в ходе морского сражения: "Способен ли игрок перемещать войска и грузы из/в порты и зоны высадки?" Таким образом, для определения контроля моря, мы выбрали бросок кубика.

7.1 ПОЛЯ МОРСКИХ ЗОН

Морские зоны (Sea Zones) обычно содержат два поля: "В море" (At Sea) и "У побережья" (In-Shore). Там, где нет поля «В море», в качестве такого поля выступает сама морская зона. Состояние каждого поля определяется отдельно и влияет на определенные действия игры и возможности военно-морских сил.

7.2 КОНТРОЛЬ

Игроки совершают бросок кубика во время ходов с ясной и облачной погодой в течение Фазы Инициативы/Авиации/Флота, чтобы определить, кто контролирует соответствующие поля «В море» и «У побережья».

В целом, Инициативный/Первый игрок [5.0] выполняет бросок за каждое поле «У побережья», исключая спорные поля «В море». В противном случае, выполните бросок для каждого поля «У побережья» которое является либо спорным, либо контролируется игроком, отличным от контролирующего связанное поле «В море».

Затем игрок совершает броски для определения контроля над остальными полями «В море» как указано в СПИ. После использования любых доступных модификаторов, результат определяется по Таблице "Контроль моря" (Sea Control Table).

Используйте соответствующий маркер для обозначения контроля. Отсутствие маркера обозначает спорную область.

Контроль поля «У побережья» также обозначает контроль связанного с ним поля «В море».

7.2.1 Отступление

В случае изменения контроля над полями «В море» или «У побережья», соединения противника, находящиеся в этом поле (или в связанных с ним полностью морских гексах) должны «отступить». Из поля «В море» они могут отступить в смежное поле «У побережья» или другое поле «В море», если оно дружественное. Если они находятся в поле «У побережья» или в полностью морском гексе, они должны отступить в дружественный порт соответствующей

морской зоны. Соединения, которые не могут отступить, уничтожаются. Отступление не требует совершения бросков Спорного морского передвижения. [8.5.6.4.1]

7.2.2 Влияние корабельных соединений на контроль моря

Свои или вражеские корабельные соединения дают модификатор броска для полей «В море» и связанных с ними полей «У побережья», независимо от того, какую область они занимают.

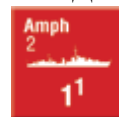
Пример: АУГ и КУГ США, находящиеся в поле «У побережья» Тайваньского пролива, дают модификаторы, соответственно 2 и 1, к броскам как для поля «У побережья», так и для поля «В море» Тайваньского пролива.

7.3 СИЛЫ ФЛОТА

7.3.1 Поддержка наземных войск корабельными соединениями

Корабельные соединения имеют значение боевой поддержки и боевой диапазон [9.6.1]. Они могут выполнять поддержку наземных войск один раз за Сегмент боя, до тех пор, пока рядом нет корабельных соединений противника.

7.3.2 Десантное соединение (ДЕСО)



Обеспечивают три функции: перемещение войск для морского десанта [8.5.8], поддержка наземных войск и аэромобильный транспорт [8.5.5].

7.3.2.1 Преобразование ДЕСО: Некоторые фишки ДЕСО имеют на обратной стороне изображение КУГ [7.3.3]. Во время любого Сегмента движения, в течение которого корабельные соединения не использовались, они могут быть перевернуты на сторону КУГ. После выполнения переворота фишки, ее нельзя вернуть на сторону ДЕСО.

Примечание разработчика: Это правило представляет, что в данный момент десантные корабли, в связи с выполнением своей задачи, ушли в порт, а оставшиеся корабли эскорта переформируются и возвращаются в строй, чтобы сражаться на морских путях.



7.3.3 Корабельная ударная группа (КУГ, SAG)

КУГ используются для того, чтобы осуществлять поддержку наземных войск и оказывать помощь в установлении контроля над морем.

7.3.4 Авианосцы (АУГ) и палубная авиация



В стандартной игре АУГ осуществляют три функции:

1. Каждая АУГ может осуществить поддержку наземных войск, так же, как КУГ и ДЕСО (представляют собой корабли ордера, выделенные для обстрела побережья).

2. Каждая АУГ, находящаяся в контролируемом союзниками поле «У побережья» или полностью морском гексе, во время Фазы Инициативы/Авиации/Флота добавляют очки авиации (+2, если относятся к США, +1 у всех остальных) к их общему числу.

3. Каждая АУГ США, находящаяся в поле «В море» или спорном поле «У побережья» обеспечивают +1 очко авиации.

Вышеуказанное может быть изменено Специальными правилами игры.

7.3.5 Потери корабельных соединений

Корабельные соединения не несут потери.

7.3.6 Объединение корабельных соединений

В поле «В море» и «У побережья» может быть расположено любое количество фишек корабельных. Однако в полностью морском гексе может находиться только одна такая фишка.

7.4 УРОВНИ ПОДВОДНОЙ УГРОЗЫ И ПРОТИВОЛОДОЧНОЙ ОБОРОНЫ (ПЛО, ASW)

Примечание разработчиков: Из-за явной военно-морской природы Тайваньского конфликта, необходимо расширить морские правила. Мы моделируем морское сражение несколькими путями. Правила Подводной угрозы, Уровней ПЛО и минной войны предназначены для использования как в Стандартной, так и в Расширенной игре. Расширенные Военно-морские правила позволяют игрокам провести удары крылатыми ракетами воздушного и морского базирования в отношении корабельных соединений в ходе Расширенной игры. Правила по-прежнему остаются достаточно абстрактными, но мы считаем, что смогли достичь «золотой середины» между детализацией и эффективностью.

7.4.1 Уровень подводной угрозы



Уровень подводной угрозы представляет собой подводные лодки игрока и их влияние на корабельные соединения и морской транспорт противника, а также попытки установления контроля. Уровень никогда не может опуститься ниже «0» или превысить максимум, указанный на дорожке.

7.4.2 Уровень противолодочной обороны (ПЛО)



Уровень противолодочной обороны (ПЛО, ASW) представляет возможности противолодочных средств игрока в противодействии Уровню подводной угрозы, и оказании помощи в перемещении корабельных соединений и морского транспорта, а также в попытках установить контроль. Уровень никогда не может опуститься ниже «0» или превысить максимум, указанный на дорожке.

Примечание разработчиков: В общем, у игрока КНР будет Уровень подводной угрозы, а у игрока Союзников – Уровень ПЛО.

7.4.3 Изменение Уровней

Следующие события будут приводить к изменению Уровней подводной угрозы и ПЛО в ходе соответствующего этапа Последовательности игры.

Все эффекты являются кумулятивными.

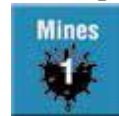
- +1 каждый раз, когда дружественные корабельные соединения прибывают в качестве подкреплений.
- -1 каждый раз, когда дружественные корабельные соединения вынуждены отступить из полей «В море» или «У побережья» [Стандартная игра], или получают результат «Х» [Расширенная игра].
- -1 каждый раз, когда в отношении изначально контролируемого дружеского порта получен результат «Разрушен» [Расширенная игра].
- +1 каждый раз, когда изначально контролируемый дружественный порт полностью восстановлен [Расширенная игра].

7.4.3.1 Изменение Уровня подводной угрозы: После того, как уровень достигает «0», он больше не может быть

увеличен.

7.4.3.2 Изменение Уровня ПЛО: Даже если уровень достигает «0», он все еще может снова возрасти.

7.5 Морские мины



Мины - это форма вооружения, предназначенная для воспрепятствования действий противника в заданном районе, применяемая для затруднения использования военно-морскими средствами противника портов и/или десантопригодных побережий. Абсолютным пределом маркеров «Мины» (Mine), размещаемых в любой момент времени, является их количество, включенное в общее число фишек. Маркеры «Мины» (Mine) содержат число, изображающее эффективность их позиции.

7.5.1 Минирование

Минирование проводится с использованием различных методов. Существуют маркеры «Мины» (Mine) двух уровней плотности: 1 и 2. В одном гексе может находиться не более одного маркера, но маркер плотностью «1» может быть увеличен до плотности «2». Маркер «Мины» (Mine) может быть расположен в любом полностью морском гексе, или прибрежном гексе содержащем порт [8.3.1.9] или пляж [8.3.1.7], одним из следующих способов:

7.5.1.1 Установка мин корабельными соединениями:

Вместо своего движения, корабельное соединение может разместить один маркер «Мины» (Mine) с плотностью «2» в собственный или смежный гекс во время любой подходящей Фазы Движения. Соединение, установивший мины, может свободно выйти из Области действия маркера «Мины» (Mine) [7.5.2], не совершая бросок Спорного морского движения [8.5.6.4.1].

7.5.1.2 Установка мин подводными лодками:

Игрок может добровольно вычест единицу из своего уровня Подводной угрозы для того, чтобы поместить маркер «Мины» (Mine) с плотностью «1» в любом подходящем гексе во время любой Фазы Движения. Игрок не может поместить маркер, если это приведет к уменьшению уровня Подводной угрозы ниже единицы.

7.5.2 Разминирование

Вражеские маркеры «Мины» (Mine) могут быть удалены во время Этапа Разминирования Фазы Авиации/Флота, если связанное с ними поле «У побережья» находится под контролем игрока. В течение Этапа Разминирования, каждый игрок может попытаться удалить до двух маркеров «Мины» (Mine). Совершите для каждой попытки отдельный бросок. При выпадении от 0 до 3, уменьшите плотность маркера «Мины» на единицу, то есть с двух до одного или удалите маркер, если плотность равна «1»; если маркер был снят, он удаляется из игры. Добавьте к броску модификатор «-2», если в области действия маркера присутствуют дружественные корабельные соединения.

7.5.3 Область действия маркера «Мины» (Mine)

Прежде всего, маркеры «Мины» (Mine) влияют на движение. При размещении в полностью морском гексе, они влияют только на гекс. При размещении в гексе побережья, они влияют на сам гекс и все соседние полностью морские гексы. Маркер «Мины» (Mine) модифицирует бросок Спорного морского движения [8.5.6.4.1.2], если корабельное соединение или часть, передвигающаяся с использованием морского транспорта, пытается войти или выйти из зоны действия. Выполните один бросок при пе-

реходе из одного гекса в другой, находящихся в пределах одной и той же области действия. Перекрывающие друг друга зоны действия не приводят к суммированию эффекта.

8.0 ДВИЖЕНИЕ

У каждого игрока есть возможности переместить свои части в течение каждой Фазы Движения и боя.

8.1 ОБЪЕДИНЕНИЕ

Значение объединения используется для определения, сколько частей можно объединить в одном гексе. Не имеют значения объединения, и, следовательно, не влияют на объединение своих войск во время игры следующие фишки и маркеры:

- Боевые вертолеты (вертолеты имеют свои собственные правила базирования).
- Корабельные соединения (боевые корабли имеют свои правила объединения)
- Маркеры «Плacidарм» («Beachhead»)
- Все игровые маркеры.

8.1.1 Ограничения объединения.

8.1.1.1 Объединение наземных частей: В большинстве типов местности игроки не могут объединять части с суммарным значением объединения более четырех очков без штрафа. В гексах гор/высокогорий (Mountain/High Mountain) нельзя объединять без штрафа части с суммарным значением объединения более трех очков.

Исключение: Если в гексе нет других частей, все части соединений дивизионного уровня [2.2] (бригады, полки или батальоны, относящиеся к одной дивизии [2.3.4]) всегда объединяются в гексах, не относящихся к горам/высокогорьям (Mountain/High Mountain), без штрафа.

Примечание разработчика: Хотя это правило ссылается на части с одним и тем же "обозначением высшего соединения", его необходимо читать полностью. Таким образом, только дивизионное (то есть, такое, чей штаб имеет обозначение размера «XX») соединение, состоящее из бригад, полков и/или батальонов, имеющих обозначение одного и того же высшего соединения, имеет право объединяться в соответствии с данным правилом. Кроме того, в таком случае они не получают никаких штрафов, так как в соответствии с правилом не нарушают предела объединения.

Разъяснение: Следующие соединения считаются дивизиями:

- Армия США: 1-я, 1-я кавалерийская, 2-я, 3-я, 10-я горная, 25-я, 82-я, 101-я
- Морская пехота США: Любое количество частей КМП США могут объединяться вместе, если они не находятся в конфигурации оперативной группы.
- Россия: 96-я гв. вdd 103-я гв. вdd
- КНР: 1-я, 1-я морской пехоты, 2-я, 10-я, 43-я вdd, 44-я вdd, 45-я вdd, 91-я, 92-я, 121-я, 123-я, 124-я, 127-я, 163-я, 164-я морской пехоты.

Войска могут добровольно нарушать ограничения объединения во время и после движения. Однако через заполненный или переполненный гекс не допускается Движение по

дорогам, если он находится в таком состоянии перед тем как движущаяся часть/стопка войдет в него.

По завершении движения, стопки, превышающие ограничение подвернутся следующим неблагоприятным эффектам:

- Значение эффективности [2.3.3] всех частей в переполненном гексе уменьшаются на единицу за каждое очко объединения, превышающее предел.
- Атаковать или обороняться в гексе могут только те части, чье суммарное значение объединения не превышает четыре очка (три в горах/высокогорьях); избыточные очки объединения игнорируются. Игрок не может разделить очки объединения части.

Пример: Две части размером в 2 очка объединения находятся в горном гексе. Атаковать, или обороняться, здесь могут войска общим размером не более 3 очков объединения, поэтому используется только одна часть.

- Потери, полученные в результате боя, должны быть применены в отношении частей, непосредственно атаковавших или оборонявшихся; однако результат "отступление" относится ко всем частям, находящимся в гексе.
- Выход из гекса, являвшегося в начале Сегмента движения переполненным, стоит дополнительных ОД.

8.1.1.2 Объединение войск разных стран: Последствия объединения разных стран в одном гексе рассматриваются в Специальных правилах игры.

8.1.2 Изучение войск противника

Игроки могут свободно посмотреть стопки противника в любое время во время игры.

8.2 ЗОНЫ КОНТРОЛЯ (ЗК)

Некоторые части/стопки проецируют Зоны Контроля, основанные на их значении объединения. ЗК включает гекс, занимаемый частью/стопкой и шесть гексов, прилегающих к нему. ЗК влияет на войска противника, вражеские части намеревающиеся двигаться или отступать, но не влияют на развитие успеха.

8.2.1 Условия ЗК

Часть всегда сохраняет ЗК в собственном гексе. ЗК распространяется на смежные гексы вокруг отдельных частей или стопок, включающих как минимум два очка объединения и значение атаки не ниже единицы

Морская пехота, объединенная с десантным соединением в полностью морском гексе не распространяет ЗК на любые соседние наземные гексы. Авиация и корабельные соединения не создают ЗК.

8.2.2 Эффекты ЗК

- Войска никогда не могут войти в гекс, содержащий вражескую часть.
- *Исключение:* Часть, использующая аэромобильный транспорт может перелететь через занимаемый противником гекс.
- Движущаяся наземная часть, вошедшая в ЗК противника, должна закончить свое движение для текущего сегмента.
- Части, отступающие через вражескую ЗК получают дополнительный «шаг» потерь [9.8.5].
- Часть не может прекратить отступление во вражеской ЗК, если там нет союзных частей, которые не отсту-

пали [9.8.3].

- Чтобы войти в гекс, находящийся во вражеской ЗК, и не содержащий своих войск, необходимо затратить дополнительные очки движения (включая высадку в этом гексе в ходе Аэромобильного перемещения).
- Чтобы выйти из гекса, находящегося во вражеской ЗК, если там не остаются союзные части, необходимо затратить дополнительные очки движения (в том числе, если в гексе начинается Аэромобильное движение).
- В соответствии с сегментом, часть, начинающая Фазу Движения во вражеской ЗК, сразу же может перейти в другую вражескую ЗК, израсходовав ВСЕ свои очки движения.

8.2.3 Распространение ЗК

ЗК распространяются на все типы местности, кроме гор/высокогорий (Mountain/High Mountain) (даже пересекаемые шоссе или дорогами) и гексов Агломераций, а также речных и полностью водных сторон гексов (включая переправы и водохранилища или стороны гекса с мостами).

Кроме того, до завершения первого Сегмента движения, ЗК не распространяются через укрепленные стороны гексов, которые, по условиям сценария, начинают первый ход под контролем противника.

Части, находящиеся под маркером «Зачистка» (Clearing Markers) не имеют ЗК.

8.2.4 Легкая пехота и ЗК



Наземные части, имеющие класс мобильности желтого цвета считаются легкой пехотой (LI). Части легкой пехоты пользуются следующими преимуществами по отношению к ЗК противника, за исключением равнинной (Flat) или равнинно-лесистой (Flat Woods) местности:

- Игнорируют ЗК при движении во время дружественного Сегмента Движения (за исключением отступления, или в начале и конце аэромобильного движения).
- Не должны останавливаться при входе в ЗК.
- Не расходуют дополнительные ОД, чтобы войти или выйти в гекс с ЗК.
- Могут свободно перемещаться из ЗК в ЗК (при условии, что у них остается достаточное количество ОД).
- Могут свободно двигаться во время Сегмента Движения в ходе развития успеха, даже если начинают Сегмент, находясь в ЗК.

Примечание: Части легкой пехоты не могут игнорировать ЗК противника, как указано выше, если они для входа или выхода из нее используют движение по дороге.

8.3 МЕСТНОСТЬ

Вход части в каждый новый гекс во время своего Сегмента движения стоит определенного количества очков движения (ОД, MPs). Эта стоимость зависит от типа местности гекса, в который входит часть, класса мобильности входящей части, и от погоды. В таблице "Эффекты местности" (Terrain Effect Chart) указана стоимость затрачиваемых ОД для всех частей в каждом типе местности.

8.3.1 Особенности местности

Для определения особенностей движения и боя смотри таблицу "Эффекты местности" (Terrain Effect Chart).

8.3.1.1 Реки:

Реки протекают вдоль сторон гексов. Есть

два основных вида рек: большие и малые (кроме того, к малым рекам относятся каналы). Части расходуют дополнительные ОД, чтобы пересечь сторону гекса с малой рекой. Некоторые игры не включают оба вида рек. Если в СПИ не указано иное, то все реки считаются малыми.

8.3.1.1.1 Мосты: Там, где дороги/шоссе пересекают сторону гекса с рекой, предполагается существование моста. Наличие моста исключает расходование дополнительных ОД за пересечение стороны гекса с рекой. Большие реки можно преодолеть только там, где есть мост.

8.3.1.1.2 Сооружения: К Сооружениям относятся гексы, содержащие авиабазы и/или порты, а также любые дополнительные гексы, указанные в СПИ. Гексы Сооружений противника могут перейти под контроль игрока только после успешной операции по «зачистке» [8.4.1]. Сооружения можно обойти [8.5.1.1]. Некоторые сооружения, согласно СПИ, могут быть обозначены как сложные цели [23.4.3].

8.3.1.1.3 Авиабазы: Авиабазы изображаются символом самолета в черном круге. Авиабазы, являющиеся сложными целями, используют синий символ самолета и появляются только в некоторых играх. Авиабазы относятся к Сооружениям.

8.3.1.1.4 Аэродромы: Аэродромы изображаются символом самолета в сером круге. Аэродромы не считаются Сооружениями.

8.1.3.5 Гексы городов и Агломераций: Гексы городов и Агломераций противника не могут перейти под контроль, если не проведена успешная "зачистка" [8.4.1]. Гексы городов, но не Агломераций, можно обойти [8.4.2].

8.3.1.1.6 Поселки: Поселки изображаются в виде небольшого круга на карте.

8.3.1.1.7 Плести: Все прибрежные (то есть примыкающие к морским) равнинные или равнинно-лесистые гексы являются гексами пляжей. Это единственные гексы, на которые можно провести морской десант [8.5.8].

8.3.1.1.8 Переправы: Каждая переправа соединяет два гекса разделенных полностью водной стороной. Переправой могут пользоваться только войска, союзные стране, в которой переправа расположена. Наземные подразделения могут использовать переправу, чтобы пересечь полностью водную сторону гекса, как будто это сторона гекса с рекой, затратив соответствующее количество ОД.

Наземные подразделения *никогда* не могут атаковать через переправу, а так же распространять ЗК через сторону гекса с переправой [8.2]. Сражение через полностью водную сторону гекса запрещено.

Когда любой гекс переправы занимают вражеские войска, переправа считается необратимо уничтоженной. Отметьте ее маркером "Разрушение" («Destroyed»).

8.3.1.1.9 Порты: Специальный голубой символ порт, напечатанный на карте, показывает расположение всех портов. Порты имеют пропускную способность, позволяющую выгрузить войска в количестве два очка объединения [2.3.7] за ход. Некоторые порты имеют большую пропускную способность, и это будет указано либо в СПИ, либо на карте (рядом с символом Порта будет находиться цифра), либо и там и там.

8.3.1.1.10 Укрепления: Укрепления изображаются в виде цветного круга с зубцами, они представляют заранее под-

готовленные непрерывные и массивные участки обороны. Гексы с укреплениями отмечаются цветным (указывает на страну принадлежности) символом укрепений. Вражеские укрепления преграждают движение по дорогам через свои гексы. Укрепления отменяют второй гекс развития успеха после боя для механизированных/моторизованных подразделений [9.9]. Гексы теряют свой статус укрепления, когда переходят под контроль противника. Используйте маркер "Контроль" (blank or a «Control»), чтобы показать их состояние.

Специальные правила игры могут изменять эффекты, производимые укреплениями.

Игровая заметка: С практической точки зрения, игроки могут просто договориться, что, как только фронт прошел за линию укрепений, они считаются захваченными и инженеры занимаются работами по устранению заграждений и т.д.

Разъяснение: Движение по дорогам не может быть использовано для того, чтобы войти в гекс укрепений, контролируемый противником, или выйти из него.

8.3.2 Дорожная сеть

Дороги наложены на карту представляя основные транспортные системы области игры. Есть три типа дорог [см. Таблицу «Эффекты местности» (Terrain Effect Chart)]:

- Автостреды
- Магистральные дороги
- Второстепенные дороги

Войска, перемещающиеся из гекса в смежный гекс по дороге, игнорируют обычную стоимость местности для этого гекса, и расходуют вместо этого, значение ПО равное стоимости для дороги.

Исключение: Движение по дороге не может использоваться для входа или прохода через гексы с укреплениями противника [8.3.1.10], а также заполненные или переполненные [8.1.1.1].

Важно: Все городские гексы соединены с входящими в них дорогами. Предполагается, что все городские гексы содержат магистральную дорогу.

8.3.3 Запрещённые местности

Танковые/Механизированные/Моторизованные части не могут войти в горные гексы, если они не перемещаются по дорогам. Обратите внимание, что они все еще могут войти в горный гекс с укреплениями противника, если туда ведет дорога, используя свое полное значение движения.

Кроме случаев использования морского транспорта, переправ, или морских десантов (для частей морской пехоты), наземные войска не могут входить в полностью водные гексы, или пересекать полностью водные (но не речные) стороны гексов.

Исключение: Войска, использующие автомобильное движение могут войти или пересечь любой тип гексов, но не могут закончить свое движение в полностью водном гексе.

Игровая заметка: Важно запомнить разницу между реками (узкие линии вдоль соединения гексов, например между N3918/3919), и полностью водными сторонами гекса (в том числе заливами, лиманами и устьями рек, как например между N3819/3919).

8.4 УСТАНОВЛЕНИЕ КОНТРОЛЯ НАД ГЕКСАМИ



Маркеры контроля включены в общий набор фишек. Для того чтобы получить контроль [2.8] над некоторыми гексами (например, гексы агломераций, городов, сооружений [8.3.1.2] и другие, обозначенные в СПИ), требуется провести операцию по «зачистке» [8.4.1]. В соответствии с последовательностью хода, дружественные маркеры «Контроль» (Control marker) размещаются в любых гексах, которые не должны быть отмечены маркерами «Зачистка» (Clearing Marker) и содержат укрепления, поселки или аэродромы, где войска игрока были последними входившими/занимавшими гекс в течение данного хода.

Примечание разработчика: Смысл заключается в том, что контроль над гексом не меняется до конца хода. Основным эффектом этого является то, что вражеские укрепления сохраняют свои эффекты полностью до момента смены контроля.

8.4.1 Операции по «зачистке» («зачистка»)



Дружественная часть/стопка может войти или развить успех после боя в контролируемые противником гексы Сооружений [8.3.1.2], городов или Агломераций. В этом случае на часть/стопку помещается случайно вытянутый маркер «Зачистка» («Clearing») и в ходе Фазы Реорганизации проводится операция по зачистке. Не убирайте маркер до наступления Фазы Реорганизации.

Для всех войск, находящихся под маркером, проводится одна операция по зачистке. Для выполнения «зачистки», игрок выбирает «ведущую» часть операции.

8.4.1.1 Модификаторы в ходе операции по «зачистке»: При проведении операции по зачистке используйте модификаторы, приведенные ниже. Обратите внимание, что Специальные правила игры могут добавлять дополнительные модификаторы:

1. **Значение эффективности:** Вычитите число, указанное на маркере «Зачистка» («Clearing») из значения эффективности «ведущей» части, и прибавьте разницу в качестве модификатора броска, то есть, если значение эффективности части больше, чем число на маркере «Зачистка» («Clearing»), то модификатор будет положительным, в противном случае - отрицательным.
2. **Минимальное безопасное значение объединения (MSSP):** Если часть/стопка не имеют, по крайней мере, столько же очков объединения, сколько указано для данного типа гексов [см. Таблица «Операции по зачистке» (Clearing Operations table)], используйте разницу в качестве отрицательного модификатора. Используйте только наибольшее значение MSSP из доступных.
3. **Дополнительные Сооружения:** Когда гекс агломерации/города (Urban/City) включает сооружение, или гекс с сооружениями включает дополнительные сооружения, к броску добавляется модификатор «-1» за каждое дополнительное Сооружение в гексе.
Пример: Гекс агломерации, включающий в себя авиабазу дает модификатор «-1». Авиабаза, включающая порт дает модификатор «-1».
4. **Специальный штурм:** Часть/стопка, выполняющие автомобильное движение и/или морской и/или пара-

шютный десант, и пытающиеся осуществить «зачистку» в течение хода, когда была произведена высадка, получают дополнительный модификатор «-1».

5. **Общевойсковой бой:** Если стопка, выполняющая зачистку, включает мотострелковую часть, либо как пехотные, так и танковые части, используйте модификатор «+1».

8.4.1.2 Проведение «зачистки»: Осуществите бросок кубика, добавив к результату все применимые модификаторы. Если результат броска равен или превышает значение на маркере, «зачистка» проведена успешно и контроль над гексом переходит к игроку, осуществлявшему операцию.

Если «зачистка» терпит неудачу и условия MSSP не выполнены, игрок получает потерю «шага» для своей «ведущей» части. Если «зачистка» терпит неудачу и условия MSSP выполнены, часть и маркер остаются в гексе.

8.4.1.3 Выход из-под маркера «Зачистка» («Clearing»): Части, находящиеся под маркером «Зачистка» («Clearing»), могут отступить из гекса, используя весь свой Резерв движения, до тех пор, пока не войдут в гекс во вражеской ЗК.

Маркер может быть удален только если все части оставили гекс, как указано выше, все части под маркером были уничтожены, или в случае успешного проведения операции по «зачистке». Новый маркер не может быть размещен в течение того же хода, когда предыдущий был убран вследствие добровольного оставления гекса.

8.4.1.4 Подкрепления в ходе «Зачистки»: Под маркер «Зачистка» («Clearing») можно перемещать дополнительные части.

8.4.1.5 Маркер «Зачистка» («Clearing») и бой: Части, находящиеся под маркером «Зачистка» («Clearing»), не могут участвовать в атаке; они могут обороняться в обычном порядке, но не пользуются боевыми преимуществами за любой тип местности в гексе (город, агломерация или Сооружение), получаемыми при захвате гекса. Результат боя в гексе агломерации все еще определяется по строке «Агломерация».

8.4.1.6 Восстановление контроля над гексами агломерации, города или сооружений: Дружественным частям никогда не нужно проводить операцию по зачистке при входе в гекс на своей или союзной территории, даже если в гексе находится маркер контроля («Control») противника (т.е. противник ранее захватил гекс, проведя успешную «зачистку»). Кроме того, когда дружественная часть отбивает и восстанавливает контроль над гексом агломерации, города или сооружения на своей или союзной территории, она убирает вражеский маркер контроля («Control»). Таким образом, если противник пытается повторно войти в гекс, он должен заново проводить «зачистку». Обратите внимание, что контроль над гексом не изменится, пока не наступит соответствующий этап Фазы Реорганизации.

8.4.2 Захваченные Аэродромы/Авиабазы

Игрок может использовать захваченные Аэродромы/Авиабазы как свои собственные, для любых возможных целей.

8.4.3 Захваченные Порты

Игрок может использовать захваченный порт для любых целей.

8.5 ВИДЫ ДВИЖЕНИЯ

Войска могут передвигаться, используя несколько способов передвижения, в том числе Наземное передвижение,

Воздушный транспорт, Воздушно-десантное движение (воздушный десант), Аэромобильное передвижение, Морской транспорт и Морской десант.

8.5.1 Наземное передвижение

Используя наземное передвижение, наземные войска перемещаются из гекса в гекс по отдельности или в стопках, расходуя соответствующее количество ОД в зависимости от местности. Войска, начавшие свой Сегмент движения в виде стопки, двигаются вместе, но не могут разделиться или "потерять" части во время движения. Во время движения стопки не могут "подобрать" никакие части. ОД расходуются за вход в каждый гекс, или пересечение каждой стороны гекса, как описано в Таблице «Эффекты местности» (Terrain Effect Chart). Наземные войска могут использовать обычное движение, чтобы войти в контролируемый противником гекс Сооружения [8.3.1.2], города или Агломерации, и сразу же отмечаются маркером "Зачистка" («Clearing») (исключение: Обход [8.4.2]). Они должны провести операцию по «зачистке» [8.4/9.10] в Фазу Реорганизации.

Наземные части делятся на четыре класса мобильности, в зависимости от их резерва движения (РД):

КЛАСС МОБИЛЬНОСТИ		
Тип	Пример	Цвет текста
Пехотный	4 4 5	Черный или желтый цвет РД#*
Моторизованный	5 6	Оранжевый цвет РД# или фона
Механизированный	6 8	Красный цвет РД# или фона
Аэромобильный	24	Желтый цвет РД#*

* Желтый цвет РД# на черном фоне = легкая пехота способная к аэромобильному движению

Как указано выше, пехотные части с желтым значением резерва движения способны к аэромобильному движению. Если части аэромобильного типа, которые всегда считаются способными к аэромобильному движению, не используют его, они также имеют номинальный резерв движения легкой пехоты – «4».

Части расходуют ОД из своего резерва движения [2.3.5] согласно таблице «Эффекты местности» (Terrain Effect Chart), в количестве, указанном на пересечении столбца, соответствующего классу мобильности, со строкой типа местности в которую они входят/пересекают. При использовании аэромобильного движения [8.5.4] за вход в гекс расходуется 1 ОД, независимо от типа местности.

Важно: Часть всегда имеет право перейти, по крайней мере, на один гекс во время своего Сегмента движения, если гекс, или его сторона не являются запрещенными.

Исключение: Части во вражеской ЗК не могут двигаться во время сегментов Движения в ходе развития успеха и Ответного движения элитных войск.

8.5.1.1 Обход: Перемещающиеся войска могут обойти или пройти через незанятый гекс, включающий Сооружение [8.3.1.2] или город. Для такого движения расходуется стоимость местности в гексе. Чтобы выполнить обход, движущаяся часть должна иметь достаточное количество ОД,

чтобы войти и быть в состоянии выйти из гекса, содержащего Сооружение или город. В этом случае контроль над гексом не меняется. Обходное движение не применяется для попытки пересечь полностью водную сторону гекса, используя мост или переправу.

8.5.2 Воздушный транспорт

Наземные части пехотного типа, начинающие Сегмент движения в гексе дружеской авиабазы/аэродрома, не находящейся в пределах вражеской ЗК [8.2] могут быть перемещены воздушным транспортом в другую союзную авиабазу/аэродром, не находящуюся во вражеской ЗК. После приземления, части, перевезенные воздушным транспортом, могут использовать для движения до половины (округленно) своих ОД.

До своего приземления, части, передвигающиеся воздушным транспортом, могут попасть под действие ПВО [6.6]. Если гекс приземления находится в пределах территории, принадлежащей игроку или союзной ему страны, то при определении результата ПВО используется модификатор "+3".

8.5.2.1 Ограничения использования:



В Специальных правилах игры указаны общие ограничения по использованию воздушного транспорта. Ограничения применяются во время подходящего Сегмента движения.

8.5.3 Воздушно-десантное движение (парашютный десант)

Воздушно-десантные части, начинающие сегмент Движение на дружеской авиабазе или аэродроме, не входящих во вражескую ЗК [8.2] могут осуществить воздушный десант.

Чтобы выполнить воздушный десант, возьмите часть (части) и проследите маршрут из гексов на любое расстояние до гекса высадки. Гекс высадки не может быть занят вражескими войсками. До высадки часть может стать целью для ПВО [6.6].

Воздушный десант нельзя осуществлять в следующих видах гексов:

- Агломерации (Urban)
- Горы/Высокогорья (Mountain/High Mountain)
- Плоскогорье/Лесистое плоскогорье (Highland/Highland Woods)
- Любые гексы, содержащие город
- Любой гекс на территории противника, включающий Сооружение [8.3.1.2]

Если часть выдержала действие ПВО, поместите ее в гекс высадки и определите результат десантирования. Бросьте кубик и обратитесь к таблице "Воздушный десант" (Paradrop Table). Эта таблица отражает состояние десантной части после высадки. Используйте результаты слева от косой черты. Расшифровка результатов приведена ниже таблицы.

Если гекс высадки находится вне пределов вражеской ЗК, часть может войти в соседний, находящийся под контролем противника гекс агломерации/города/Сооружения [8.3.1.2], свободный от его наземных войск, после чего на нее кладется маркер «Зачистка» (если это уместно); в противном случае, часть не может двигаться.

8.5.3.1 Ограничения использования: В Специальных Правилах Игры указаны общие ограничения по использованию воздушного десанта. Часть, прекратившая вылет, все равно считается использовавшей воздушно-десантное

перемещение, доступное для текущего хода, согласно СПИ.

8.5.4 Аэромобильное движение

Части, имеющие значение резерва движения желтого цвета, могут использовать аэромобильное движение. Часть, использующая аэромобильное движение, может во время своего Сегмента движения переместиться на расстояние до 24 гексов, игнорируя стоимость местности. После завершения движения, части размещаются в гексе «высадки», где могут стать целью ПВО [6.6].

Примечание: Войска аэромобильного типа всегда используют аэромобильное движение. В связи с тем, что у них есть возможность перевозки на собственных вертолетах, аэромобильные очки для перемещения таких частей не расходуются, но в их отношении действуют все остальные правила аэромобильного движения.

8.5.4.1 Аэромобильные очки



Каждая сторона получает определенное количество аэромобильных очков в начале каждого сценария. Дополнительные очки могут быть получены в качестве подкрепления. Эти очки, если они не уничтожены, могут быть использованы в течение каждого хода.

Каждое аэромобильное очко позволяет перевезти одно очко объединения части, способной к аэромобильному движению. Аэромобильные очки могут быть объединены, чтобы перевезти часть, размером более одного очка объединения. За счет использования одного аэромобильного очка можно перевести более чем одну часть, при условии, что части начинают Фазу Движения объединенными вместе.

Аэромобильные очки не используются для частей аэромобильного типа (то есть тех, чей резерв движения равен 24).

8.5.4.2 Уничтожение аэромобильных очков



Аэромобильные очки могут быть безвозвратно уничтожены, в случае захвата противником авиабаз, расположенных на территории игрока. В таком случае, игрок, захвативший авиабазу, выполняет бросок кубика. При выпадении «0-2» вражеский аэромобильное очко безвозвратно уничтожается. При выпадении «3-9» аэромобильные очки сохраняются.

Кроме того, аэромобильные очки считаются потерянными безвозвратно, когда результат в таблице ПВО (ADF Table) [6.6] включает в себя звездочку (*). Двигавшийся игрок теряет один «шаг» перевозимой части и навсегда лишается одного аэромобильного очка в дополнение к любому другому указанному результату.

У каждого игрока есть маркер, используемый для отслеживания безвозвратно уничтоженных аэромобильных очков.

Исключение: Потери, полученные частями аэромобильного типа, не приводят к уничтожению аэромобильных очков, хотя потеря «шага» все равно применяется.

Примечание разработчика: Поскольку действие ПВО привело к потере «шага», вы теряете внутренний транспорт в любом случае.

8.5.4.3 Процедура аэромобильного движения: Во время своего Сегмента движения, исключая Сегмент ответного движения элитных войск, игрок может переме-

стить часть, используя аэромобильное движение вместо наземного. Чтобы сделать это, объявите перемещающуюся часть, а также количество выделенных для ее перемещения (если применяются) аэромобильных очков, уменьшите количество доступных аэромобильных очков (если применяются), и переместите часть в гекс высадки, на расстоянии до 24 ОД, игнорируя местность. В данном случае вместо всех ссылок на «часть» читайте «части».

При перемещении частей с использованием аэромобильного движения, игрок должен выбрать свою Авиабазу/Аэродром, которая станет отправной точкой. Игрок, совершающий движение, проследживает линию, длинную не более 24 гексов, от авиабазы/аэродрома до части/частей, совершающих движение, и завершить ее в гексе высадки.

Часть, приземлившаяся во вражеской ЗК, не может двигаться далее; в противном случае, она может продвигаться в незанятый смежный гекс агломерации, города или сооружения [8.3.1.2/8.3.1.5], контролируемый противником, где, по необходимости, будет отмечена маркером "Зачистка" («Clearing»).

Двигающиеся части могут стать целью ПВО [6.6] (осуществляется в гексе высадки). Части, начинающие и завершающие свое движение вместе в одних и тех же гексах, считаются одним транспортным вылетом. Части, которые начинают свое аэромобильное движение вместе, но не завершают его в одном гексе, считаются отдельными задачами, и проходят ПВО по отдельности.

Стопку из двух частей размером 1/2 очка объединения можно транспортировать за счет одного аэромобильного очка.

Части, начинающие движение с территории страны противника или во вражеской ЗК, могут использовать аэромобильное движение, но они должны пройти дополнительный огонь ПВО в стартовом гексе. Она дополняет любое ПВО, вызванное посадкой в целевом гексе.

8.5.4.3.1 Ограничения высадки: Части, использующие аэромобильное движение, не могут приземлиться в гексах плоскогорий, лесистых плоскогорий или гор (Highland, Highland Woods, or Mountain), если в этом гексе нет дорог или шоссе. Они не могут приземлиться в контролируемых противником гексах агломераций, городов или Сооружений [8.3.1.2/8.3.1.5], или высокогорий (High Mountain).

8.5.5 Аэромобильный транспорт морской пехоты

Каждое десантное соединение (ДЕСО) морской пехоты имеет один внутреннее аэромобильное очко [8.5.4]. Это очко может быть использовано для транспортировки одного «шага» части (частей) морской пехоты, способной к аэромобильному движению, на расстояние не более 24 гексов от ДЕСО. Это расстояние считается от полностью морского гекса, в котором находится ДЕСО, но не включая его. При перемещении частей, находящихся уже на земле, подсчитывается дистанция от ДЕСО до части, а затем до гекса высадки, как и при обычном Аэромобильном движении [8.5.4.4].

Внутренние Аэромобильные очки имеют иммунитет к потерям, полученным в результате ПВО.

Примечание разработчика: Вы можете отслеживать их, если хотите. Я предпочел этого не делать.

8.5.6 Морское движение

Примечание разработчика: Как уже отмечалось, военно-морские аспекты в этой игре весьма абстрактны. Тем не менее, есть несколько корабельных соединений, которые необходимы для изображения боевых и десантных возможностей флота, участвующих в каждой конкретной компании. Этот раздел очерчивает движение и использование этих соединений.

8.5.6.1 Движение корабельных соединений: Важно отметить, что в данном разделе говорится о движении корабельных соединений, которое не имеет ничего общего с морским транспортом [8.5.7], который проводится без использования фишек морских сил. Вместе с тем морские десанты [8.5.8] и поддержка наземных войск корабельными соединениями, требуют перемещения и использования их реальных фишек.

8.5.6.2 Морские зоны и поля: Карта разделена на морские зоны, которые в дальнейшем подразделяются на поля "В море" (At Sea), "У побережья" (Inshore) и полностью морские гексы (All-Sea hexes). В некоторых играх, морские зоны могут рассматриваться как поля «В море», и это будет отмечено в Специальных правилах игры.

8.5.6.3 Где могут двигаться корабельные соединения: В любой момент времени, корабельные соединения могут находиться в одном из четырех мест:

- **В море:** в поле «В море» /Морской зоне.
- **У побережья:** в поле «У побережья».
- **Прибрежные воды:** Полностью морские гексы на карте и дружественные порты.
- **Поле ожидания:** См. СПИ.

8.5.6.4 Когда и как корабельные соединения перемещаются: Корабельные соединения могут двигаться во время любого своего Сегмента движения, кроме Сегмента ответного движения элитных войск. Они переходят из одной области в другую, без подсчета гексов.

В течение хода корабельные соединения могут двигаться из любого места в любое место. Тем не менее, они должны двигаться в соответствии с порядком, указанным в 8.5.6.3, либо вперед, либо назад, то есть, из поля «В море» в поле «У побережья» или из прибрежных вод в поле «У побережья», но не из прибрежных вод непосредственно в поле «В море». Кроме того, корабельные соединения могут перейти из полностью морского гекса в порт, и наоборот, а также между другим полностью морскими гексами. В дополнение, корабельные соединения могут перемещаться между соседними полями «В море»/морскими зонами. Единственным ограничением в отношении движения корабельных соединений является то, что они не могут войти более чем в одно поле «В море»/морскую зону.

В ходе движение в порт, или из него, требуется провести маршрут через смежный полностью морской гекс.

Специальные правила игры вводят дополнительные правила, касающиеся полей ожидания.

8.5.6.4.1 Спорное морское движение: Если корабельное соединение или часть, перевозимая морским транспортом [8.5.7], пытается выполнить одно из действий, указанных ниже, сначала необходимо совершить бросок Спорного морского движения:

- движение в или из контролируемого противником поля «В море»/Морской зоны или поля «У побережья».

- движение в, из, или через зону действия маркера «Мины» [7.5.3].
- движение в, из, или через область, в которой находятся корабельные соединения противника.
- движение между портом и полностью морским гексом, если поле «У побережья» не находится под дружественным контролем.
- движение из полностью морского гекса в другой полностью морской гекс, если поле «У побережья» не находится под дружественным контролем.

При совершении броска Спорного морского движения используйте следующие модификаторы:

- **Корабельные соединения:** За каждую свою или чужую КУГ/АУГ, находящуюся в поле «В море»/Морской зоне или в смежном поле «У побережья» добавьте (если вражеская) или вычтите (если своя) единицу. (Соединения в полностью морских гексах не влияют на бросок).
- **Уровень ПЛО:** Движущийся игрок вычитает свое текущее значение Уровня ПЛО.
- **Уровень подводной угрозы:** Прибавьте значение Уровня подводной угрозы игрока, не совершающего движение.
- **Авиационное превосходство:** Игрок, получивший преобладание в воздухе (не только превосходство или преимущество) вычитает единицу, а игрок, лишенный преобладания добавляет единицу.
- **Маркер «Мины»:** Добавить значение плотности на маркере при входе в зону действия.
- **Поле «У побережья»:** Если поле контролируется противником и движение происходит в смежные полностью морской гекс или поле «В море»/Морскую зону, добавьте единицу.

Специальные правила игры могут включать дополнительные модификаторы.

Если движение прерывается, корабельное соединение остается там, где оно начало Сегмент движения, в противном случае движение будет успешным.

8.5.6.5 Штормы: При получении результата «Шторм» во время Фазы Определения погоды, в течение этого хода силы флота должны оставаться в контролируемых своими силами портах или полях "В море" соответствующей морской зоны, или вернуться в них. Они не могут двигаться во время хода со «Штормом». Соединения, находящиеся вне соответствующего поля «В море» или порту, уничтожаются.

8.5.7 Морской транспорт

Морской транспорт представляет собой перемещение войск и снаряжения с использованием общей способности к морским перевозкам, в отличие от специализированных транспортных судов, представленных десантными силами флота. Есть два основных типа морского транспорта: из порта в порт и перемещение в зону высадки.

Примечание: Перемещение в зону высадки представляет собой перемещение войск второго и последующих эшелонов, после успешного морского десанта.

Обратите внимание, что в некоторых случаях может быть необходим бросок по таблице «Спорное морское движение» (Contested Sea Movement chart) [8.5.6.4.1].

Движение в или из порта, или плацдарма требует провести маршрут через смежный полностью морской гекс.

8.5.7.1 Из порта в порт: Любая наземная часть, начинающий свой Сегмент движения в дружественном, неповрежденном порту, не входящем во вражескую ЗК, может перемещаться, используя морской транспорт, в любой другой дружественный, неповрежденный порт, не входящий во вражескую ЗК. Если оба порта находятся в пределах одной морской зоны, то после высадки перевозимая часть может использовать для движения половину своих ОД (с округлением вверх), в противном случае двигаться нельзя.

8.5.7.2 Перемещение в зону высадки: Все подразделения морской пехоты, а также любые другие части, чей резерв движения меньше или равен 5 ОД, могут использовать морской транспорт в пределах одной морской зоны, чтобы переместиться между любыми своими портами или зонами высадки. После высадки в порту, если он не находится в пределах вражеской ЗК, войска могут потратить до половины (с округлением вверх) своего резерва движения.

8.5.7.3 Ограничения морского транспорта



Специальные правила игры определяют ограничение на количество частей/очков объединения, которые могут перевозиться морским транспортом. В таком случае, вертолеты считаются за ½ очка объединения.

8.5.7.4 Ограничения морского транспорта по высадке: Если не указано иное, то в течение хода в порт или на плацдарм могут быть высажены войска численностью не более двух очков объединения.

8.5.8 Морской десант

Морская пехота и другие части, указанные в Специальных правилах игры, могут осуществлять морской десант.

Части, осуществляющие морской десант, должны начать дружеский Сегмент движения в контролируемом союзниками или спорном поле «У побережья», при отсутствии там кораблей противника, и наличии своего десантного соединения (ДЕСО).

ДЕСО могут быть использованы для проведения только одного морского десанта в любой момент хода.

8.5.8.1 Последовательность: Десантное соединение может «перенести» части морской пехоты, в количестве, равном его десантовместимости (выражается в очках объединения), из поля "У побережья" в полностью морской гекс, прилегающий к берегу, для проведения морского десанта. Переместите стопку (ДЕСО и части морской пехоты, количество которых не превышает десантовместимость ДЕСО) из поля "У побережья" в полностью морской гекс той же морской зоны. Части, осуществляющие морской десант не могут двигаться дальше в текущем Сегменте движения (за исключением развития успеха после боя [9.9]).

Несколько ДЕСО могут находиться в разных гексах, прилегающих к одному гексу пляжа. В этом случае, все части, прилегающие к гексу пляжа, могут участвовать в морском десанте.

Внимание: Только гексы пляжа [8.3.1.7], находящиеся рядом с полностью морскими гексами, могут стать целью морского десанта.

Как только морская пехота помещена в полностью морской гекс прилегающий к гексу пляжа, она остается там, пока во время следующего Сегмента боя не будет осуществлен морской десант.

В ходе боя, значение атаки для каждой части, атакующей *занятый* гекс пляжа в ходе морского десанта, уменьшается в два раза (с округлением вверх). Любые другие дружественные войска, находящиеся рядом с гексом противника (как части морской пехоты, так и наземные части), так же могут атаковать. Разрешена непосредственная поддержка войск.

Если большая часть боевых значений атакующих (после их уменьшения вдвое) основано на части, выполняющей морской десант, используется сдвиг на одну колонку влево.

Если в конце боя, любые обороняющиеся части остаются в гексе, часть, осуществлявшая морской десант (если она уничтожена, то любая часть, участвовавшая в атаке) в дополнении к общим результатам боя получает потерю «шага» (общую, а не по одной на часть), и остается объединенным с ДЕСО в полностью морском гексе.

Если все обороняющиеся войска уничтожены или отступили (или, если в гексе не было войск противника), атакующий может развить наступление после боя в гекс [9.9]. Если гекс находится на территории чужой страны и содержит город и/или Сооружения, на наступающие войска кладется маркер "Зачистка" («Clearing») [8.4].

8.5.8.2 Плацдармы



Каждая сторона имеет маркеры "Плацдарм" («Beachhead»). Количество этих маркеров является абсолютным пределом. В то же время количество маркеров не ограничивает количество возможных морских десантов [8.5.8], которые пытается осуществить каждая сторона. Оно ограничивает возможность снабжать больше десантов, чем имеющийся предел таких маркеров. В сущности, любой морской десант, сразу не отмеченный маркером "Плацдарм" («Beachhead») может быть рейдом, демонстрацией или поддерживающей высадкой.

Всякий раз, когда часть морской пехоты проводит успешный морской десант, после завершения боя и выполнения развития успеха [9.9], игрок может немедленно поместить маркер "Плацдарм" («Beachhead») в гекс. Маркер «Плацдарм» (Beachhead) не может быть помещен в гекс, содержащий контролируемые противником город или сооружение. Маркер «Плацдарм» (Beachhead), помимо обеспечения прочности обороны и добавления еще одного «шага» потерь в бою, позволяет игроку осуществить следующее:

- Увеличить предел объединения в гексе до 6 очков.
- Переместить до двух очков объединения частей морской пехоты, танков морской пехоты или частей пехотного типа в гекс плацдарма используя морской транспорт [8.5.7], в ходе последующих Сегментов движения.
- Позволяет частям попытаться игнорировать результат «Отступление» [9.8.2]

Плацдарм, если таковой имеется, может также быть помещен в контролируемые и занятый союзниками гекс пляжа, в течение любого Сегмента боя, если ДЕСО прилегает к гексу пляжа.

8.5.8.2.1 Удаление плацдарма: Плацдарм может быть добровольно удален в любое время в течение Сегмента движения владеющего игрока. Плацдарм может быть убран недобровольно только в случаях, когда к нему применяется потеря «шага» в ходе боя, или если в конце лю-

бого Сегмента движения в смежном, полностью морском гексе, нет ДЕСО. *Исключение:* Кроме ходов со штурмом. Когда плацдарм удален по любой из причин, он не доступен для использования в течение двух ходов после удаления, то есть, если он был снят во время 1 хода, то до третьего хода он будет недоступен. Поместите маркер «Плацдарм» (Beachhead) на Дорожку записи хода в ячейку соответствующего хода в качестве напоминания. Он может быть использован вновь во время морского десанта, или помещен в любой гекс пляжа, смежный с ДЕСО, во время Сегмента движения. После размещения плацдарма, Морской транспорт на него не допускается до следующего подходящего Сегмента движения.

8.5.8.3 Высадка/Погрузка подразделений морской пехоты: Части морской пехоты, находящиеся в портах с ДЕСО, или на плацдармах [8.5.8.2] у которых в любом смежном полностью морском гексе находится ДЕСО, могут осуществить погрузку или выгрузку из ДЕСО (учитывая ограничения по вместимости). ДЕСО может двигаться в обычном порядке либо до, либо после погрузки (но не одновременно).

8.5.8.4 Плацдармы и бой: Плацдармы добавляют свои боевые значения к обороне и могут быть использованы для распределения потери «шага». Кроме того, плацдармы автоматически игнорируют любые результаты «Отступление».

9.0 СРАЖЕНИЕ

Примечание разработчика: В отличие от событий, которыми мы стали свидетелями во время войны в Ираке, мы считаем, что сражения в современной войне, особенно на пересеченной местности и местностях со значительной застройкой, приведут к тяжелым потерям с обеих сторон. Основными причинами этого являются рельеф и массированное применение огня. Очень небольшие участки равнинной, хорошо просматриваемой местности, ограниченные многочисленными холмами и горными грядками, дают линию видимости в пределах, в среднем, менее чем одной мили, даже дистанционные схватки (танковое сражение, пуски ПТУР и т.д.) будут происходить на относительно небольших расстояниях. Сражения будут короткими и кровопролитными. Увеличится огневая эффективность артиллерии, так как обе стороны размещают большое количество орудий с заранее определенными участками сосредоточения огня на вероятных путях выдвижения войск и подхода подкреплений. Скудность войск приводит к огромным потерям, которые пагубно повлияют на управление подразделениями и боевой дух.

В то время как рельеф, безусловно, способствует обороне, защитные свойства пересеченной местности будут препятствовать раннему выявлению наступающих частей, особенно в плохую погоду. Таким образом, тактическая внезапность, инфильтрация и фланговые атаки обусловят возникновение "котлов" и создадут бурлящие, перемешанное поле сражения с неопределенной линией фронта. Если, после нескольких ходов, вы почувствуете, что боевые действия в современном бою являются реальной кутерьмой, будьте благодарны, что, по крайней мере, на этот раз это только картон.

9.1 ВОЗМОЖНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Любые свои части, находящиеся рядом с войсками про-

тивника в начале своего Сегмента боя, могут быть выбраны, чтобы выполнить атаку. Атака не допускается через полностью водную сторону гекса или в полностью водный гекс (*Исключение: морской десант*). Все части, находящиеся в одном гексе не обязаны атаковать один гекс, равно как, и не обязаны атаковать вообще. Обороняющиеся войска всегда защищаются всей стопкой (*Исключение: переполненный гекс [8.1.1.1]*). Значение атаки части всегда строго целенаправленно; каждая атакующая часть использует все свое значение атаки против отдельного гекса. Не нужно атаковать все смежные гексы, занятые противником.

Важно: *Частям запрещено атаковать местность, в которую они не могут войти. Таким образом танковые и механизированные части могут атаковать горный гекс, только если они наступают по дороге.*

9.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Все Сегменты боя выполняются в указанной последовательности:

9.2.1 Объявление атаки

Нападающий объявляет гекс, где будет осуществлена атака и указывает участвующие в ней войска. Важно: После того, как атака была объявлена, она должна быть проведена.

9.2.2 Расчёт исходного боевого соотношения

Каждая сторона складывает значения атаки всех атакующих/обороняющихся частей. Полученное значение атакующего делится на полученное значение обороняющегося. Если в результате не получено соотношение целых чисел, как например $10:5 = 2:1$, а имеется дробное значение, например $9:5 = 1,8:1$, округлите соотношение вниз в пользу обороняющегося, то есть $1,8:1$ становится $1,5:1$.

9.2.2.1 Если в ходе подсчета соотношения получен остаток, и значение атаки превышает значение обороны, то атакующий получает к своему броску модификатор -1 . Если исходные боевые коэффициенты превышают максимальное значение, указанное в таблице, то есть $7:1$ или больше в строке «Равнина/Лесистая равнина», атакующий получает модификатор броска -1 . Атакующий может претендовать лишь на одно из двух перечисленных выше условий.

Пример: В случае соотношения $1,8:1$, результат округляется до $1,5:1$, однако, так как это соотношение изначально не целое, атакующий получает модификатор -1 .

9.2.2.2 Расчет начального значения соотношения

Определите правильную колонку «Соотношение/Вид местности» в таблице "Результаты боя" (ТРБ) (Combat Result Table). Атакующий определяет соответствующую колонку, находя по строке местности, на которой расположен обороняющийся, колонку, содержащую ранее определённые коэффициенты. Если коэффициенты атаки выше, чем в крайне правом столбце (где написаны соотношения) или ниже, чем в крайне левом, остановитесь на этом максимальном или минимальном столбце. Все сдвиги столбцов рассчитываются с этой точки. Обратите внимание, что для отслеживания соотношений в столбцах ТРБ есть специальный маркер.

Пример: Правым столбцом будет столбец атаки в гексе плоскогорья/лесистого плоскогорья, соответствующий коэффициенту $8:1$ (или $36:1$).

9.2.3 Определение сдвигов столбцов и модификаторов броска



Обе стороны указывают, значения эффективности каких частей [2.3.3] они будут использовать в бою. Сдвиги столбцов также используются при внезапных атаках, атаках в гексах городов/укреплений, атак во время Сегмента Боя в ходе развития успеха. Сдвиги и модификаторы, применяемые в бою, перечислены в ТРБ. Используйте чистую разницу сдвигов столбцов, чтобы изменить столбец исходных соотношений. Если после учета всех сдвигов, полученное соотношение выходит за пределы таблицы, используйте самый высокий или самый низкий из столбцов.

9.2.4 Распределение боевой поддержки

Атакующий назначает все привлекаемые к бою очки авиации [6.1], ударные вертолеты [6.5] и корабельные соединения [7.3.1]. Затем обороняющийся делает то же самое.

9.2.5 Выполнение ПВО

Если одна из сторон использует для поддержки наземных сил очки авиации или боевые вертолеты, немедленно осуществляется ПВО.

9.2.6 Бросок и определение результатов сражения

Атакующий совершает бросок одного десятигранного кубика, изменив результат любыми возможными модификаторами, перечисленными в ТРБ (Combat Result Table).

9.2.7 Распределение потерь

Обороняющийся первым применяет потери или отступает. После этого применяет свои потери атакующий.

9.2.8 Отступление и развитие успеха после боя

Если обороняемый гекс не занят на момент завершения боя, атакующий может развить успех, войдя в гекс частями в количестве до четырех очков объединения (до трех в горах), в соответствии с правилами Развития успеха после боя (и должна войти хотя бы одна часть) [9.9].

9.3 АТАКА ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ГЕКСОВ

Части, выбранные для нападения на отдельный гекс противника, должны объединить свои значения атаки во время нападения (в соответствии с ограничением объединения) [8.1.1.1]. Обороняемый гекс не может быть атакован более чем один раз в течение Сегмента боя. Нападающий никогда не может атаковать более одного гекса обороняющегося одновременно, даже если граничит с несколькими гексами, занимаемыми противником. При проведении объединенной атаки из нескольких гексов, атакующий получает дополнительный модификатор броска, если нападает из более чем двух гексов [9.6.3].

9.4 МОДИФИКАТОРЫ БОЕВЫХ ЗНАЧЕНИЙ

При модификации боевых значений частей, модифицируйте каждую часть по отдельности и округлите вверх. Часть может быть ослаблена в два раза только однократно; несколько эффектов ослабления игнорируются.

9.4.1 Реки или морской десант

Значение атаки каждой части, атакующей через сторону гекса с малой рекой (есть ли там «мост» или нет), или нападающей в ходе морского десанта, уменьшается в два раза. При атаке из нескольких гексов, уменьшающий эффект малой реки/морского десанта, применяются только к частям, фактически атакующих через речную/морскую

сторону гекса.

9.4.2 Преимущество танков

Танковые части удваивают свое значение атаки, если атакуют стопку частей, не относящихся к танковым/механизированным, в равнинной или пересеченной местности, при отсутствии укреплений, городов или леса.

Исключение: Это преимущество не применяется при атаках через речную сторону гекса или во время морского десанта.

9.4.3 Преимущество механизированных частей

Механизированные части увеличивают в полтора раза свое значение атаки (с округлением вверх) если атакуют части, не являющиеся танковыми/механизированными, в гексах равнинной или пересеченной местности, при отсутствии укреплений, городов или леса.

Исключение: Это преимущество не применяется при атаках через речную сторону гекса или во время морского десанта.

9.4.4 Местность, невыгодная для танковых/механизированных частей

Значение атаки танковых и механизированных частей уменьшаются вдвое при нападении в гексы болот (кроме замерзших), гор, высокогорий, плоскогорий и лесистых плоскогорий (Marsh (non-Winter), Mountains, High Mountain, Highland or Highland Woods).

9.4.5 Преимущество пехоты

Немеханизированные части морской пехоты, мотопехоты и все прочие «пехотные» части (включая аэромобильные) получают удвоенное значение обороны, если обороняются в гексах Агломераций. Легкая пехота относится к «пехотному» классу мобильности для всех случаев в ходе боя. См. Таблицу Определения частей (Unit Identification Chart) для определения подходящих частей.

Исключение: Это преимущество не распространяется на части, находящиеся под маркером «Зачистка».

9.5 СДВИГИ СТОЛБЦОВ

9.5.1 Сдвиг за эффективность

Атакующий должен обозначить, значение эффективности какой атакующей части [2.3.3] он будет использовать в бою (в сущности, эта часть "возглавляет" атаку). Обороняющийся обозначает, значение эффективности какой обороняющейся части он будет использовать в ходе обороны. Затем атакующий вычитает значение эффективности обороняющегося из своего. Результат определяет, на сколько столбцов в ТРБ нужно сделать сдвиг (вправо, если больше значение атакующего, влево, если больше значение обороняющегося). Кроме того, потери, полученные в результате последовавшего боя, первыми применяются в отношении частей, использованных для определения сдвига эффективности.

9.5.2 Сдвиг за город/укрепление

При атаке частей, обороняющихся в гексах города или укреплений [8.3.1.5/8.3.1.10] выполняется сдвиг на две колонки влево. Обороняющийся использует преимущество укреплений, только если они расположены в своей или союзной стране и находятся под контролем игрока. Когда гекс включает и город и укрепление, эффекты суммируются. Сдвиг колонки за город не применяется/используется для частей, находящихся под маркером "Зачистка»

[8.4.1.5].

9.5.3 Сдвиг за развитие успеха

После Сегмента движения в ходе развития успеха, любая часть игрока, обладающего инициативой (двигался он в ходе в ходе этого сегмента или нет) может начать бой. Такое сражение в ходе развития успеха проводится с использованием сдвига на две колонки влево.

Примечание разработчика: Этот неблагоприятный сдвиг представляет собой уменьшение эффективности частей, которые постоянно двигались и атаковали в течение нескольких дней. Боевая усталость, ухудшение снабжения и непосредственной поддержки со стороны артиллерии, саперных частей и штабов являются некоторыми из ключевых факторов, приводящих к этому. С другой стороны, отказ от атаки в ходе развития успеха позволит вашим противникам перехватить инициативу ...

9.5.4 Сдвиг за внезапность

В некоторых сценариях указывается, что одна сторона получает позитивный сдвиг (или сдвиги), отражающие положительный эффект внезапности.

9.5.5 Морской десант

Морской десант получает сдвиг на одну колонку влево, если гекс также атакуется частями, не участвующими в десанте, и эти части обеспечивают более половины значения атаки (после модификаций).

9.6 МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА

9.6.1 Поддержка наземных войск

И атакующий, и обороняющийся могут изменить боевые результаты за счет использования в бою очков авиации [6.1], ударных вертолетов [6.5] или поддержки корабельными соединениями [7.3.1]. Обе стороны могут использовать любое количество корабельных соединений в пределах дальности которых находится бой. Атакующий назначает все типы поддержки наземных войск в первую очередь.

Каждая сторона складывает значение боевой поддержки вертолетов, количество очков авиации (с учетом потерь полученных от ПВО [6.6]), и значение боевой поддержки корабельных соединений.

Вычитите значение поддержки наземных войск атакующего из значения обороняющегося. Разница (положительная или отрицательная) является модификатором для последующего боевого броска.

9.6.2 Города, поселки и Сооружения

Если обороняемый гекс включает поселок, аэродром, и/или Сооружение [8.3.1.2], в бою применяется модификатор +1. Такие модификаторы могут суммироваться. Этот модификатор не применяется/используется для частей, находящихся под маркером «Зачистка» [8.4.1.5].

9.6.3 Атака из нескольких гексов

Если атакующий осуществляет нападение из, по крайней мере, трех различных гексов, в этом бою он получает благоприятный модификатор. При атаке из трех или четырех гексов модификатор равен -1, а при атаке из пяти или шести гексов равен -2. Части, осуществляющие морской десант, не могут быть использованы для получения этого модификатора.

9.6.4 Атака специальных частей

Специальные правила игры вводят дополнительные моди-

факторы, влияющие на некоторые специальные типы частей.

9.6.5 Атака частями нескольких стран

Специальные правила игры вводят дополнительные модификаторы, влияющие на нападения частей нескольких стран.

9.6.6 Атака несколькими соединениями

Когда разные соединения [2.3.4/15.2.10] атакуют вместе, используйте модификатор (см. Таблицу «Результаты боя» (Combat Result Table)) для каждого дополнительного соединения, следующего за первым. При определении данного модификатора игнорируются независимые части, т.е. части не принадлежащие к тому или иному соединению и/или имеющие символ типа части белого цвета. Обратите внимание, что Специальные правила игры могут внести изменения в это правило.

9.6.7 Легкая пехота

Любой бой (кроме равнинной или равнинно-лесистой местности) происходящий с участием легкой пехоты, вне зависимости, атака это или оборона, получает благоприятный модификатор к боевому броску. Этот модификатор относится ко всему бою, а не к отдельным частям.

Исключение: Этот модификатор не может быть получен частями легкой пехоты, входящими в стопку, осуществляющую морской десант.

9.7 РЕЗУЛЬТАТЫ СРАЖЕНИЯ

Результаты сражения указаны в ТРБ и читаются слева направо как атакующий/обороняющийся. Результат атакующего показывает количество полученных потерь «шага». Результаты обороняющегося могут включать в себя как число понесенных потерь «шага», так и букву «R», означающую отступление. Во всех случаях, потери «шага» применяются до отступления.

9.7.1 Потери «шага»

Части могут включать один или два «шага». Фишки частей с двумя «шагами» двусторонние, на обратной стороне напечатано ослабленное состояние части. Фишки частей с одним «шагом» односторонние, они убираются, если теряют «шаг». Когда часть с двумя «шагами» несет потери, она переворачивается на ослабленную сторону. Если она несет потери в ослабленном состоянии, то убирается из игры. Значение объединения (на фишке) не обязательно является индикатором численности.

Когда результат в таблице «Результаты боя» (Combat Result Table) указывает на потерю «шага», как для атакующего, так и для обороняющегося, игрок убирает указанное количество «шагов» со своей части/частей, начиная с одного «шага» для «ведущей» части. Это совокупные потери для всех сил, участвующих в атаке/обороне, а не для каждой отдельной части. Если получены множественные потери, они должны быть распределены среди всех частей как можно более равномерно; все части должны получить одну потерю «шага» прежде чем какая-либо из частей получит вторую, независимо от того, когда эта потеря получена.

Игровая заметка: Таким образом, полнокровные части понесут потери прежде частей, ослабленных ранее, независимо от того, когда эти потери получены, за исключением «ведущей» части.

9.7.1.1 Превышение боевых потерь: Если окончательные соотношения были определены по столбцам 11, 12 или 13, и таблица «Результаты боя» (Combat Result Table) предусматривает получение большего количества потерь, чем обороняющийся может принять, атакующий может уменьшить свои потери в этом бою на единицу.

Если атакующий не может принять все потери «шага», обозначенные в Таблице «Результаты боя» (Combat Result Table) или все его части уничтожены, обороняющийся может уменьшить свои потери на единицу, независимо от столбца.

9.7.2 Результат «Отступление»

Результат «R» в таблице «Результаты боя» (Combat Result Table) указывает, что обороняющиеся часть/стопка отступает на определенное количество гексов [9.8].

9.8 ОТСТУПЛЕНИЕ

9.8.1 Процедура отступления

Когда в результате боя обороняющаяся часть/стопка вынуждены отступать, каждая часть должна отступить на полное число гексов, обусловленное местностью, которую он занимал в течение боя. Части, оборонявшиеся на равнинной (без городов и укреплений), равнинно-лесистой, пересеченной, пересеченно-лесистой и болотистой местностях отступают на два гекса. Части, оборонявшиеся в любом другом типе местности, отступают на один гекс.

Если стопка должна отступать, то каждая часть в стопке отступает индивидуально. Отступающие части могут уйти в отдельные гексы. Однако все отступающие части должны закончить свое движение на указанном расстоянии от исходного обороняемого гекса, по возможности в направлении к своему краю карты (свой край карты определяется в Специальных правилах игры).

9.8.2 Ограничения отступления

Отступление не может закончиться в ЗК противника [8.2.2] или гексе с сооружением противника [8.3.1.2], за исключением случаев, когда в гексе находятся свои наземные части. Отступление не может закончиться в гексе, который потребует использование маркера «Зачистка». Отступающие части могут обойти [8.5.1.1] пустой гекс с сооружением противника.

Только легкая пехота может отступить через речную сторону гекса без моста. Части механизированного и моторизованного класса мобильности не могут отступить в запрещенную для них местность, если не передвигаются по дорогам.

Подразделения морской пехоты могут отступить на прилегающее ДЕКО, если отступают с плацдарма или из порта. Части, способные к аэромобильному движению, могут использовать для отступления доступные аэромобильные очки (или собственную способность к аэромобильному движению). Вместе с тем, они должны отступить к контролируемой дружественной авиабазе/аэродрому, который можно достичь, используя обычные правила аэромобильных движения [8.5.4.4]. Игнорируйте любой результат «Прекращение вылета» вследствие данного огня ПВО.

9.8.3 Невозможность отступления

Если единственный путь отступления заканчивается во вражеской ЗК, и там нет своих войск, или часть не может полностью отступить из-за блокирующей местности, присутствия войск противника, или по любой другой причине, она должна остаться в своем исходном обороняемом гексе.

Часть должна пройти проверку эффективности [2.3.3]; и в если она проваливает ее, то получает дополнительную потерю «шага».

Если из обороняемого гекса не могут отступить несколько частей, проверку эффективности проходит только часть с самым низким значением эффективности, и в случае провала она получает потерю «шага».

9.8.4. Добровольное игнорирование отступления

Части, находящиеся в гексах агломераций, высокогорий/лесистых высокогорий, или гор/высоких гор (Urban, Highland/Highland Woods, or Mountain/High Mountain hexes), а так же в гексах городов, укреплений [8.3.1.10] или плацдармов [8.5.8.2] могут добровольно пытаться игнорировать результат «отступление» из таблицы «Результаты боя». Такие части проводят проверку эффективности [2.3.3], используя 3Э части с самым низким значением в стопке. Если часть проваливает проверку, он может либо отступить в обычном порядке, либо получить дополнительный «шаг» потерь [9.8.3] и остаться на месте. Если часть проходит проверку успешно, она может игнорировать отступление.

Игровая заметка: Для стопки выполняется только один бросок (включая «стопку» из одного подразделения), и результат влияет на всю стопку.

9.8.5 Отступление через вражескую ЗК

Всякий раз, когда часть отступает через вражескую ЗК [8.2], она должна получить дополнительный «шаг» потерь, если проваливает проверку эффективности [2.3.3]. Примечание: Части, отступающие в гексы, включающие дружеские войска, игнорируют ЗК распространяющуюся на эти гексы.

9.8.6 Отступление в обороняемый гекс

Части, отступившие в гекс, занятый своими войсками, ставший целью для следующей атаки в течение того же сегмента боя, ничего не добавляют к обороне гекса, и к ним нельзя применить потери, полученные в результате боя, но они могут привести к переполнению гекса. Кроме того, если после применения результатов боя в гексе не осталось ни одной дружественной оборонявшейся части, каждая часть, изначально туда отступившая, проходит проверку эффективности [2.3.3]. Если часть провалила проверку, она получает потерю «шага». Затем эти части отступают обычным порядком, в соответствии с результатами.

9.9 ПРОДВИЖЕНИЕ ПОСЛЕ БОЯ

Продвижение после боя допускается только для атакующего игрока; обороняющийся никогда не может этого сделать. Всякий раз, когда гекс обороняющегося освобождается в результате боя, атакующий, если у него остались уцелевшие части, должен продвинуть в гекс по крайней мере одну атакующую часть по своему выбору.

9.9.1 Продвижение механизированных/моторизованных частей

Если отступая, обороняющийся был вынужден отступить на два гекса или был уничтожен, и любая из оставшихся атакующих частей относится к механизированному или моторизованному классу мобильности, такая часть может продвинуться из изначального обороняемого гекса (временно игнорируя вражеские ЗК [8.2]) в любой не занятый смежный гекс.

Подобное наступление в гексы гор, плоскогорий и лесистых плоскогорий или с одновременным пересечением рек, возможно только в случае, если второй гекс объединен с изначальной дорогой (любой). мостом или автострадой. Такое наступление «второго гекса» не допускается во время действия шторма, после морского десанта или в гексы с укреплениями, агломерации, городов или сооружений. Также такое продвижение запрещено, если противник оборонялся в гексах городов, агломераций или сооружений.

9.9.1 Продвижение в гексы агломераций, городов или сооружений

Когда обороняющийся освобождает гекс Агломераций, города или Сооружения [8.3.1.2], часть, участвующая в наступлении и все части, которые атакующий решает ввести в гекс, помещаются в него под маркером "Зачистка" («Clearing») [8.4].

9.9.3 Продвижение в порт

Наступление в порт заставляет перемещаться корабельные соединения, находящиеся в этом порту. Такие корабельные соединения немедленно помещаются в соответствующие поля «У побережья», являющиеся дружественными или спорными. В противном случае, корабельные соединения перемещаются в ближайший дружественный порт, путь к которому прослеживается вдоль береговой линии, либо, если это не возможно, прослеживается через поля «В море»/«У побережья». Если порт нельзя достичь не одним из указанных методов, поместите корабельное соединение на дорожку «Игровой ход» (Game Turn track) на два хода вперед; оно становится доступным в качестве подкрепления во время Фазы Подкреплений указанного хода.

9.9.4 Продвижение в ходе морского десанта

Все части, участвовавшие в успешном морском десанте, должны продвинутся в обороняемый гекс.

10.0 ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Специальные правила игры подробно рассматривают, как подкрепления для каждой стороны вводятся в игру.

11.0 ПОПОЛНЕНИЕ



В ходе игры каждая сторона получает определенное количество очков пополнения (Replacement Point). Эти очки даются во время Фазы Подкреплений и пополнения каждого игрового хода, в соответствии со сценарием. Они имеют национальную принадлежность и могут быть использованы только для пополнения или восстановления частей своей страны. очки пополнения могут быть потрачены сразу, или их можно сохранить, и копить из хода в ход. Чтобы отметить текущее число очков пополнения, игроки должны переместить соответствующий маркер на Дорожке записи хода игры (Game Record Track). Очки пополнения могут быть использованы для пополнения находящихся на карте частей, понесших потери, или для восстановления уничтоженных войск.

11.1 ПОПОЛНЕНИЕ

Любая часть, находящаяся вне вражеской ЗК [8.2], в ходе данной Фазы может восстановить потери, расходуя очки пополнения в соответствии с таблицей "Пополне-

ние/восстановление" (Replacement/Reconstitution Table) памятки игрока.

11.2 ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В течение этой Фазы, некоторые из уничтоженных ранее частей, могут быть восстановлены в виде частей с одним «шагом». Для восстановления затрачивается большее количество очков пополнения чем для пополнения потерь. Восстановленные части размещаются на карте в любом гексе их собственной или союзной страны (часть с двумя «шагами» восстанавливается ослабленной стороной вверх) находящийся под контролем игрока гекс поселения, города, агломерации или сооружения, или смежный с дружественной частью. Этот гекс должен находиться на расстоянии не менее двух гексов от войск противника.

Часть может восстановить один «шаг» за один ход. Таким образом, части, включающие два «шага», требуют для полного восстановления два хода.

Аэромобильные, воздушно-десантные части и части морской пехоты после уничтожения никогда не могут быть восстановлены.

12.0 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

12.1 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



В течение каждого игрового хода, за захват определенных гексов и уничтожение войск противника обе стороны получают победные очки (ПО, VPs), в соответствии с таблицей "Победные очки" (Victory Point Chart) [см. карту]. Эти очки отмечаются на Дорожке записи хода (Game Record Track) за счет перемещения маркера "ПО этого хода" ("VPs This Turn") изображающего их прирост.

Важно: Игроки зарабатывают ПО каждый раз, когда они захватывают контролируемый противником победный гекс. Таким образом, если сторона захватывает гекс Агломерации, то игрок зарабатывает шесть ПО. Если противник затем отбивает гекс, он получает 4 очка. Если другой игрок впоследствии вновь завоюет гекс, он снова получает шесть ПО.

Дорожка ПО (Victory Point Track) отслеживает общее количество ПО, полученных за время игры, и обновляется путем добавления результатов текущего хода (отображенных маркером "ПО этого хода" ("VPs This Turn")) в течение каждой Фазы Определения условий победы.

12.1.2 Разрушение сооружений: ПО, получаемые за уничтожение ранее уничтоженных и восстановленных сооружений, можно получить только после того, как Сооружение было полностью восстановлено. Уничтоженные сооружения теряют все игровые эффекты, включая необходимость «зачистки», ПО за захват и т.д.

12.1.3 ПО до начала игры: Добавьте любые ПО, полученные за счет действий, совершенных до начала игры (например, за счет ударов, нанесенных перед игрой), непосредственно к общей сумме ПО, а не к значению «ПО текущего хода» первого хода.

12.2 АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Примечание разработчика: Эти правила выделяют и представляют различные точки зрения на разнообразные факторы, которые способны, действуя совместно, приве-

сти к победе или поражению ту или иную страну.

Нет никаких гарантий существования каких-либо обстоятельств, способных заставить сдаться ту или иную сторону, тем не менее, мы можем справедливо предположить, что к капитуляции могут привести разнообразные причины. Соответственно, мы создали Таблицу «Автоматическая Победа» (Automatic Victory Table), чтобы добавить в игру некоторую неопределенность. В основном, для того чтобы имела место автоматическая победа (капитуляция одной из сторон), игрок должен быть в большем выигрыше по ПО, или занять столицу врага.



В каждом сценарии приведен уровень Автоматической Победы. Этот уровень выражается в виде разницы между общими значениями ПО игроков. Всякий раз, когда эта разница соответствует или превышает указанное в сценарии значение, игрок, получивший больше ПО, совершает бросок, определяя результат по Таблице «Автоматическая Победа» (Automatic Victory Table). Кроме того, когда один игрок занимает все гексы вражеской столицы (или другие гексы, обозначенные Специальными правилами игры), он совершает бросок на Автоматическую Победу. Обратите внимание, что игрок, который добился как превосходства по ПО, так и оккупации вражеской столицы (или других гексов) имеет право на два броска Автоматической победы в течение хода.

Когда игрок выполняет бросок на Автоматическую Победу, он определяет результат по столбцу Таблицы «Автоматическая Победа» (Automatic Victory Table), советуемому номеру броска, отмеченному на Дорожке записи хода (Game Record Track). Если это его первый бросок, он использует столбец "1", второй бросок – столбец "2" и т.д. Если выпал результат "Победа", игрок выигрывает немедленной Автоматической Победой в связи с безоговорочной капитуляцией другой стороны.

12.3 УРОВНИ ПОБЕДЫ

В каждом сценарии указано количество ПО, необходимых для достижения определенных уровней победы. Существуют следующие уровни победы:

- Подавляющая победа
- Решительная победа
- Ограниченная победа
- Ничья

Если игра не закончена Автоматической победой, победителем становится игрок, получивший к концу игры наибольшее количество очков. Для точного определения уровня победы, обратитесь к значениям, указанным в сценарии.

13.0 НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел правил предоставляет необязательные правила для Стандартной игры. Некоторые из этих правил могут быть изменены в Расширенной игре.

13.1 СНАБЖЕНИЕ

Логистика сознательно выведена из Стандартных правил игры, ради обеспечения большей простоты обучения. Тем не менее, игроки, желающие видеть в игре больше внимания к искусству войны, могут включать следующие прави-

ла определения снабжения.

13.1.1 Фаза снабжения

Вставьте Фазу Снабжения между Фазами Определения погоды и Инициативы в стандартной последовательности игры.

13.1.2 Источники снабжения

В качестве источников снабжения выступают гексы дружественных городов, агломераций, порты или плацдармы [8.5.8.2]. При этом порты и плацдармы могут выступать в этой роли только при условии, что поле «У побережья» [7.1] контролируется игроком.

13.1.3 Линия снабжения (LOC)

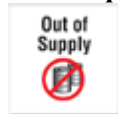
Часть считается имеющей снабжение, если она может проследить непрерывную линию гексов с дорогами до Источника снабжения, свободную от вражеских войск (или их ЗК [8.2]), непроходимой местности, или контролируемых противником гексов агломерации, городов или Сооружений. Наличие в гексе союзной части позволяет игнорировать вражескую ЗК. Часть может начать отслеживать линию снабжения на расстоянии одного гекса от дороги, то есть нужно прилегать к дороге, чтобы использовать линии снабжения. В таких целях плацдармы можно использовать для соединения с любыми дорогами в соседних гексах.

13.1.4 Снабжение десантных и аэромобильных частей

Части, использовавшие десантное (воздушный десант)

[8.5.3] или аэромобильное (десантно-штурмовая высадка) движение [8.5.4], считаются имеющими снабжение в течение всего хода, когда это движение началось. После этого они должны отслеживать снабжение обычным образом.

13.1.5 Эффекты отсутствия снабжения



Значение атаки и резерв движения частей, лишенных снабжения, уменьшаются вдвое (с округлением вниз, но не ниже единицы), значение эффективности уменьшается на единицу (но не ниже единицы). Кроме того эти части не могут двигаться в сегменты «Ответного движения элитных войск» и «Движения в ходе развития успеха».

Аэромобильные части, лишенные снабжения не могут использовать собственную способность к аэромобильному передвижению, пока снабжение не будет восстановлено. (Они могут быть перемещены с использованием «аэромобильных очков»).

Части, лишенные снабжения, не могут быть пополнены. Кроме того, восстановленные части должны быть размещены в гексе, из которого можно проследить линию снабжения.

13.2 Туман войны

В пылу сражения, иногда трудно отслеживать противника. Это называется «туман войны». Игроки должны игнорировать правило 8.1.2 «Изучение войск противника», и не имеют возможности проверять стопки противника.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

14.0 ВВЕДЕНИЕ В РАСШИРЕННУЮ ИГРУ

Стандартная игра упрощает некоторые аспекты современного боя ради играбельности. В расширенной игре, хотя мы все еще не утверждаем, что она реалистична (довольно трудно быть реалистичным с бумагой и картоном!), мы добавили или расширили несколько крупных подсистем, которые позволят игрокам более тщательно изучить то, как может выглядеть современная война. Даже эти системы были сделаны более абстрактными и упорядоченными в интересах играбельности. Что мы действительно хотим показать здесь, так это возможности, которые каждая из сторон будет использовать, чтобы сражаться и побеждать в будущей войне, не ограниченные массой войск.

Расширенные правила авиации отражают аспекты войны, являющиеся абсолютным ключом к победе. В стандартной игре является разумным количественное представление авиации, в виде самолетов непосредственной поддержки войск, которые фактически смогли преодолеть линию фронта. Однако расширенные правила, позволяют игрокам, желающим этого, использовать авиацию для выполнения маневров. Они не вполне соответствуют доктринам, но вы можете использовать свою авиацию для реализации той же стратегии, и (надеюсь) достичь тех же результатов, как ваши реальные аналоги. В настоящее время эффективность воздушной мощи Союзников (при правильном применении) против командных и тыловых структур противника, может быть действительно разрушительной.

Обнаружение наземных частей также обеспечивает большую реалистичность игры по Расширенным правилам. В принципе, сторона, достигшая превосходства в воздухе, в состоянии «видеть» дальше в тыл врага. Эта способность обнаруживать и поражать цели далеко от линии фронта, конечно, имеет решающее значение для военной доктрины США.

Добавление правил снабжения в Расширенной игре дает лучшее представление о проблемах, с которыми каждая сторона сталкивается при осуществлении снабжения своих войск. Чтобы добиться успеха, для обеих сторон жизненно необходима защита своих тыловых подразделений от вражеской авиации и нападения сил специальных операций.

Сложив все эти системы вместе, вы получаете гораздо более четкое представление о том, как может выглядеть современная война. Взаимодействие между этими системами, и, особенно, между подсистемами Авиации в Расширенной игре, оказалось трудным в разработке и интригующим в изучении. Мы надеемся, что вы получите такое же удовольствие от игры, какое испытывали мы, создавая и тестируя ее.

Наслаждайтесь игрой!

15.0 КОМПОНЕНТЫ РАСШИРЕННОЙ ИГРЫ

Расширенная игра использует войска и маркеры из стандартной игры с добавлением нескольких новых фишек и маркеров.

15.1 ПРИМЕРЫ ЧАСТЕЙ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

15.11 Параметры частей расширенной игры

Для расшифровки значений фишек обратитесь к схеме «Определение типа части» (с.39 или карта помощи).

15.2 РАСШИФРОВКА ПАРАМЕТРОВ ЧАСТЕЙ

15.2.1 Эффективность нанесения ударов (Strike Rating)

Отображает возможность отряда атаковать цели бомбами и оружием средней дальности. Она используется в любое время при выполнении самолетом авиаудара.

15.2.2 Эффективность авиационной поддержки (Combat Support Rating)

Представляет способность отряда к выполнению авиационной поддержки наземных сил. Это модификатор (DRM) результата боевого броска (отрицательный для атакующего, и положительный для обороняющегося).

15.2.3 Эффективность в воздушном бою (ЭВБ, Air-to-Air Combat Rating)

Представляет собой эффективность отряда в воздушном бою. Используется, когда отряд сражается с другими самолетами. Значение, взятое в скобки (#), показывает, что отряд не может атаковать в воздушном бою.

15.2.4 Подготовка пилота (Pilot Skill)

Отображает общую подготовку, доктрину, развитие авионики и уровень квалификации пилотов отряда. Это значение используется в качестве модификатора в воздушном бою и выполнении авиаударов.

15.2.5 Дальность (Range)

Для авиационных отрядов обозначает дальность, на которую авиация может выполнять боевые вылеты (для уточнения смотри Специальные правила игры). Имеет три значения: S (ближнего радиуса), M (среднего) или L (дальнего). Для штаба, это расстояние, на котором он может осуществлять Удары или оказывать поддержку (Боевой диапазон)

15.2.6 Всепогодность (All-Weather)

Означает, что авиаотряд способен действовать во время ходов с плохой погодой.

15.2.7 "Стелс" (Stealth)

"S" после значения всепогодности означает, что отряд использует технологию "стелс". Отряды, использующие "стелс", не могут быть атакованы в бою на дальней и средней дистанции. Их можно атаковать только в ближнем бою.

15.2.8 Вооружение средней дальности (Stand-off Weapons)

Звездочка (*) после любого значения показывает, что отряд может использовать для этого типа атаки вооружение средней дальности. При выполнении авиаударов, отряды, оснащенные вооружением средней дальности, игнорируют огонь зенитных орудий (ААА). В воздушном бою отряды с вооружением средней дальности могут атаковать в бою на средних дистанциях.

15.2.8.1 Вооружение большой дальности (Long Range Weapons):

Символ "***" после значения вооружения у некоторых отрядов, представляет собой превосходство в авионике, доктрине и оснащение этих самолетов ракетами "воздух-воздух" чрезвычайно большой дальности. В ходе воздушного боя, эти самолеты могут атаковать три раза (в бою на дальних дистанциях, средних дистанциях и в ближнем бою).

15.2.9 «Уайлд Уизл» (Wild Weasel)

Отряды, отмеченные символом "WW" на месте значений эффективности авиационной поддержки и авиаударов, особенно искусны в атаке и преодолении систем ПВО противника. Эти отряды могут действовать наступательно в ходе атак вражеских дорожек «РЛС», зенитной артиллерии (ЗА) и зенитно-ракетных комплексов (ЗРК). Они также могут быть назначены в качестве отрядов подавления обороны (Defense Suppression), чтобы обеспечить дополнительную защиту от ПВО в ходе задач "Уайлд Уизл", авиаударов и поддержки наземных войск.

15.2.10 Обозначение соединения (Formation ID)

В дополнении к разделу 2.3.4 обозначение важно для выполнения штабами боевой поддержки войск, снабжения и восстановления частей.

15.2.11 Диапазон снабжения (Supply Range)

Это максимальное расстояние в моторизованных очках движения, в пределах которого подразделение снабжения может обеспечить снабжение соединения или штаба.

16.0 ПОРЯДОК ХОДА В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

Последовательность игры (SOP), указанная памятке игрока, содержит ссылки на стороны в этой конкретной игре и сформирована по определенным принципам. Будущие игры будут менять имена сторон, но последовательность игры будет оставаться по существу той же самой.

17.0 РАСШИРЕННЫЕ МОРСКИЕ ПРАВИЛА

Следующие правила добавляются к Стандартным правилам игры и позволяют игрокам использовать свою авиацию и средства усиления на ТВД, чтобы оспорить контроль над полями «В море» и «У побережья» внутри и вокруг зоны конфликта.

17.1 ПРАВИЛА НАНЕСЕНИЯ УДАРОВ ПО МОРСКИМ ЦЕЛЯМ

Используя приведенные ниже правила, игроки могут осу-

ществить удары авиацией и крылатыми ракетами по корабельным соединениям в полностью морских гексах, а также в полях «У побережья» и «В море».

17.1.1 Назначение

Назначьте удары авиацией [23.0] или крылатыми ракетами [26.0] в обычном порядке. Целью для удара могут быть только обнаруженные [17.1.2] корабельные соединения.

17.1.2 Обнаружение



При осуществлении ударов в ходе надводного боя, обнаружение корабельных соединений происходит автоматически в виде определения местоположения. Корабельные соединения, находящиеся в порту всегда считаются обнаруженными с определением района.

В противном случае игроки могут попытаться обнаружить корабельные соединения в ходе следующих игровых событий:

1. Во время Этапа «Обнаружения корабельных соединений» Фазы Авиации/Флота
2. В конце движения, когда корабельные соединения перемещаются в новые поля «В море», «У побережья» или полностью морские гексы

Для того чтобы обнаружить соединение, выполните бросок кубика и используйте модификаторы, указанные на Экране морских сил (Naval Display).

Результат 0-2 обозначает определение местоположения. Результат 3-4 обозначает определение района. Любой другой результат означает отсутствие обнаружения. Замените все маркеры, находившиеся на соединении ранее.

17.1.2.1 Удаление маркера «Обнаружение» (Detection)

Удалите маркер «Обнаружение» (Detection) с соединения, если оно вошло в порт. Если ранее обнаруженное соединение перемещается на новое место, и бросок обнаружения неудачен - удалите маркер.

Примечание разработчика: Определение местоположения означает, что у вас есть точное местоположение цели, то есть, уверенный сигнал от радара или гидролокатора или визуальный контакт. Определение района означает, что вы имеете общее представление о расположении противника, в основном, за счет обнаружения излучений. Определение местоположения дает модификатор при проведении удара, в то время как определение района имитирует запуск по азимуту (Bearing Only Launch, BOL), в результате которого меньше шансов попасть.

17.1.3 Таблица «Удары» (Strike Chart)

В таблице «Удар» (Strike Chart) корабельные соединения считаются сложными целями и результат удара определяется на пересечении с соответствующим значением удара. Палубная авиация использует соответствующую колонку «Палубная авиация #» (Naval #), в которой # соответствует их эффективности нанесения ударов. [23.4.1.1]

Примените модификаторы удара по морской цели, указанные в таблице.

Результаты удара способны вызвать отступление корабельных соединений или удаление их с карты [27.4].

17.1.4 ПВО корабельные соединения

Корабельные соединения, находящиеся в полностью морском гексе, могут использовать общие значения ПВО [24.0]; в противном случае, они используют свои собственные значения, приведенные ниже.

Корабельные соединения, находящиеся в полях «У побережья» или «В море»/морских зонах, используют обычные процедуры, со следующими исключениями:

1. **ПВО:** Значения, указанные ниже, применяются, если соединение данного типа присутствует в поле/зоне, независимо от того, является ли оно целью или нет (используйте только один набор значений, если присутствуют несколько типов):
 - a) АУГ США - РЛС: 8, ЗРК: 8, ЗА: 3
 - b) КУГ/ДЕСО США/Японии - РЛС: 7, ЗРК: 6, ЗА: 2
 - c) АУГ/КУГ КНР - РЛС: 6, ЗРК: 6, ЗА: 2
 - d) Прочие - РЛС: 5, ЗРК: 1, ЗА: 1
2. **Корабельная ЗА:** Всегда может быть использована против крылатых ракет/авиаударов (далее удары), вне зависимости, был ли удар обнаружен. В таком случае, используемая против таких ударов корабельная ЗА называется системой оружия ближнего действия (Close-In Weapon System, CIWS). Перед завершением удара используйте соответствующую колонку ЗА. Примените результаты в обычном порядке, за исключением того, что результаты «Х» или «А» означают промах удара. Все корабельные соединения получают модификатор «-1» для огня СОБД. Корабли США получают дополнительный модификатор «-1» для огня СВБР по крылатым ракетам. Когда СОБД используется против авиаудара с использованием вооружения средней дальности, результаты «А» и «Х» не оказывают влияния на самолет, но означают промах удара.
3. **Раннее обнаружение:** Любой результат «D» в ходе обнаружения, выполняемого корабельным соединением, при использовании им собственных значений ПВО, рассматривается как результат «ED» если он получен в отношении удара, нацеленного на соединение.
4. **Перехват:** Любой авиаотряд, находящийся в поле «Превосходство в воздухе», может быть использован в качестве перехватчика против ударов по корабельные соединения в полностью морских гексах, портах или в полях «У побережья», находящихся в пределах боевого радиуса перехватчика. Самолеты палубной авиации находящиеся в поле «Готовы к вылету» АУГ, расположенных в полях «В море»/морских зонах или «У побережья» где осуществляется удар, могут быть использованы в качестве перехватчиков в отношении выполняемых там ударов. Самолеты палубной авиации, которые не были уничтожены или не прекратили вылет в ходе выполнения перехвата, НЕ перемещаются в поле «После вылета» своего авианосца, а, вместо этого, возвращаются в поле «Готовы к вылету».

17.2 Победные очки

За каждый полученный результат «Х» добавляются 5 ПО.

17.3 Надводное сражение

Корабельные соединения, находящееся в одном поле «В море» или «У побережья», что и обнаруженное [17.1.2] соединение противника может вступить с ним в надводное сражение. Корабельное соединение, находящееся в полностью морском гексе, может начать сражение с обнаруженным соединением противника, также находящимся в пол-

ностью морском гексе на расстоянии до 10 гексов. Эта расстояние не может пересекать наземную сторону гекса. Во время каждого Сегмента боя, осуществите удар по обнаруженному соединению, используя колонку «Надводное сражение» соответствующую значению боевой поддержки своего соединения. Для всех игровых ситуаций считается, что данный удар наносится крылатыми ракетами, то есть получает соответствующие модификаторы и подвергается действию СОБД.

Надводное сражение происходит в каждом Сегменте боя и осуществляется одновременно.

Исключение: Необнаруженное атакующее соединение атакует и применяет результаты прежде, чем будет атаковано обнаруженное соединение. Таким образом, решение атаковать необнаруженными соединениями должно быть принято перед всеми надводными сражениями.

17.5 Экран морских сил (Naval Display)

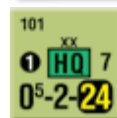
Экран морских сил является отдельным экраном, в котором находятся области представляющие, в общем виде, окружающие поля «В море». Кроме того, в нем содержится информация по боевым радиусам, позволяющая выполнять авиаудары из разных зон базирования.

Примечание разработчика: Он может присутствовать не во всех играх.

17.5.1 Влияние контроля на отступление

Вместо отступления, требующегося при изменении контроля над полями «В море» или «У побережья», можно по своему выбору оставить корабельные соединения на прежнем месте, и автоматически получить маркер «Удар 1» («Strike 1»).

18.0 СОЕДИНЕНИЯ И ШТАБЫ



Большинство наземных войск в игре обозначены символом типа части и цветовым обозначением своего соединения [15.2.10]. Они используются для определения принадлежности части.

Штабы являются одними из самых важных звеньев в игре. Штабы имеют собственные боевые возможности и позволяют подчиненным войскам восстанавливаться и получать подкрепления [27.9.3]. Потеря штаба и присущих ему возможностей может стать сокрушительным ударом по соединению.

18.1 ПОДЧИНЕНИЕ

Все наземные части в игре находятся в подчинении некоторых "родительских" штабов следующим образом:

1. Все части, чей символ типа части изображен поверх цветной полосы, находятся в подчинении штаба с таким же цветом.
2. Все части с символом типа части на белом фоне находятся в подчинении любого штаба своей страны.

Подчинение важно для определения сдвигов столбцов в бою и снабжения.

18.2 БОЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ШТАБА

Предполагается, что каждый штаб включает подразделения боевого обеспечения, такие как саперы, средства разведки, подразделения РЭБ, собственную артиллерию, и для

некоторых игроков, БЛА для выполнения разведки и нанесения ударов. Эти подразделения представлены в виде «боевых возможностей»: способность штаба нанести удары и дополнительное значение поддержки в бою.

Каждый штаб может использовать свои боевые возможности дважды в течение игрового хода. Их можно использовать, чтобы провести один удар штабом в Фазу Нанесения ударов, или чтобы оказать поддержку в каком-либо одном сражении в любом Сегменте боя (что не мешает, к примеру, поддержать два боя в одном и том же сегменте боя).

Каждый раз, когда штаб использует свои возможности для проведения удара или предоставления поддержки в бою, чтобы отметить это поверните фишку штаба на 90 градусов (так же, как ударные вертолеты). Штаб, развернутый на 180 градусов, использовал все свои боевые возможности и в течении этого хода не может более осуществлять удары или выполнять поддержку других боев.

Боевые возможности штаба могут быть уменьшены из-за действия рейдов ССО или ударов, за счет размещения маркеров "Удар" (Strike markers) [27.3]. Каждый раз, когда штаб получает результат «Удар», он теряет одно применение своих боевых возможностей для остальной части этого игрового хода.

В ходе Фазы Реорганизации каждого игрового хода, в зависимости от своего состояния, штаб может быть развернут обратно, указывая на полные «возможности» [см. Последовательность хода].

18.2.1 Значение поддержки

При использовании поддержки наземных войск добавьте полное значение поддержки штаба к боевому значению. Способность оказать поддержку не зависит от ослабления штаба.

Пример: Если механизированная бригада КНДР (5-5-8) атакует батальон морской пехоты США (1-1-4), начальное соотношение равно 5: 1. Обе стороны используют поддержку одного штаба, расположенных в пределах боевого радиуса, значение поддержки которых равно «4». Теперь соотношение равно 9: 5, которое преобразуется в 1,5: 1.

Для того чтобы иметь право на получение поддержки, атакованный гекс должен находиться в пределах боевого радиуса штаба, обеспечивающего поддержку, и, по крайней мере, одна из участвующих в бою частей должна находится в подчинении этого штаба.

Не более двух штабов могут оказывать поддержку атакующим; не более одного штаба может оказать поддержку обороняющимся.

Исключение: Высшие штабы не могут оказывать боевую поддержку.

18.2.2 Осуществление удара средствами штаба

Штаб может выполнить удар по любой обнаруженной части [21.0], находящейся в пределах боевого диапазона штаба. Боевой диапазон штаба указан на фишке.

Удар, осуществляемый штабом, определяется по таблице "Удары в Расширенной игре" (Advanced Strike Table). Используйте соответствующий столбец. Если атакующий штаб имеет потери, примените к удару модификатор "+1".

Кроме того штаб может осуществлять удары для обеспечения изоляции поля боя. Выполняются они так же по таблице «Изоляция в расширенной игре» на пересечении

между уровнем поддержки штаба и типом местности.

Подразделение не может быть целью более одного удар средствами штаба в течение Фазы.

18.2.3 Модификатор ПВО штаба

Штаб обеспечивает модификатор "-1" к любому виду действия ПВО по частям противника, осуществляющих высадку или боевой вылет на расстоянии двух гексов от него. Эта возможность может быть использована любое количество раз за ход и не учитывается как боевая возможность.

18.2.4 Поддержка химическим оружием

Каждый снабжаемый "родительский" штаб может быть использован для размещения маркера «Химическое оружие» (Chemical Weapons) в боях с участием неизолированных подчиненных подразделений. Для того, чтобы поместить маркер, атакующий гекс должен быть в пределах боевого диапазона штаба, кроме того нужны доступные очки химического оружия. Игрок получает определенное количество маркеров, как указано в специальных правилах игры. После размещения маркера его эффекты сохраняются до тех пор, пока он не будет удален в конце хода. В общем, маркер «Химическое оружие» снижает значение эффективности части в целевом гексе на три (два, если все обороняющиеся части принадлежат США).

Верховные штабы не могут обеспечить поддержку химическим оружием.

18.2.5 Ограничения возможностей штаба

Боевые возможности штаба не могут быть использованы, если штаб находится в полностью морском гексе (т.е. на борту десантного судна), в полях "У побережья" или "В море".

18.3 ВЕРХОВНЫЕ ШТАБЫ

Как правило, каждая сторона в игре будет иметь Верховный штаб, к которому подчиняются все остальные войска.

18.3.1 Боевые возможности

Верховный штаб имеет те же боевые возможности, что и прочие, за исключением предоставления боевой поддержки в бою и использования химического оружия. Кроме того, они имеют расширенный боевой диапазон нанесения ударов, специально отмеченный на фишке (изображает подчиненные штабу оперативно-тактические ракеты).

18.4 ПОТЕРИ ШТАБОМ

Штаб, получивший потерю «шага», использует модификатор "+1" при применении своих боевых возможностей.

Снабжаемые, неизолированные штабы могут восстановить «шаг» потерь во время Фазы Подкреплений и пополнения каждого игрового хода. В отличие от других наземных частей, они пополняют потери за счет использования очков снабжения. Восстановление требует использование очков снабжения и очков пополнения. Смотри таблицу «Пополнение/Подкрепление» в Памятке игрока в Стандартной и Расширенной игре.

18.5 УНИЧТОЖЕНИЕ

Штаб уничтожаются так же, как и прочие войска, после потери всех «шагов». В ходе определенного этапа Фазы Пополнения и подкрепления каждого хода, каждый игрок может израсходовать два очка Снабжения [19.5] (или пять для высшего штаба), а также одно очко Восстановления для восстановления штаба. Поверните восстановленный штаб на 90 градусов, чтобы указать, что он потерял одно

боевое средство до следующего хода. Восстановленный штаб с полными значениями, располагается на карте в соответствии с первым достижимым условием из следующего списка:

1. На территории дружественной страны, в пределах четырех гексов от находящейся в снабжении, неизолированной подчиненной части.
2. В том же или смежном гексе с высшим штабом.
3. В любом дружественном гексе агломерации или города.

Штаб никогда не может быть помещен в ЗК противника, а также в лишенном снабжения или изолированном гексе.

19.0 СНАБЖЕНИЕ

Примечание разработчика: Для того чтобы действовать с максимальной эффективностью, наземные части должны быть "в снабжении". В игре это означает, что все наземные части должны быть в состоянии проследить линию снабжения либо к источнику снабжения или к их родительскому штабу, при условии, что штаб в состоянии проследить линию снабжения к складу снабжения или мобильному отряду снабжения. Части, которые не могут сделать это, находятся "Вне снабжения".

Эти правила заменяют опциональные правила снабжения в стандартной игре. Снабжение проверяется дважды в течение инициативного хода и только один раз во время спорного хода, как указано в последовательности игры.

19.1 ИСТОЧНИКИ СНАБЖЕНИЯ

Каждая сторона имеет четыре возможных источника снабжения: гексы агломерации, склады снабжения, мобильные отряды снабжения (МОС, MSU) и плацдармы. Каждый из источников имеет диапазон, в котором он может снабжать штабы и сухопутные войска. Эти диапазоны (в ОД моторизованного класса) равняются:

Мобильный отряд снабжения (МОС, MSU)	4 ОД
Плацдарм	4 ОД
Гекс Агломерации (в дружественной стране)	6 ОД
Склад снабжения	8 ОД

Гексы Агломераций в дружественной стране, не отмеченные маркерами контроля (Control marker) противника, являются источниками снабжения на протяжении всей игры. Если такие гексы контролируются противником, они перестают быть источником снабжения до тех пор, пока дружественные войска не отобьют их.

Фишка "Плацдарм" функционирует как источник снабжения до тех пор, пока владеющий игрок контролирует (не оспаривает) поле "У побережья" морской зоны, в которой плацдарм расположен. Используйте соответствующую сторону фишки "Плацдарм", чтобы указать состояние снабжения.

19.2 ЛИНИЯ СНАБЖЕНИЯ(LOC)

Для того чтобы быть в снабжении, наземные части (включая штабы) должны быть в состоянии проследить непрерывную линию гексов, свободных от частей противника, их ЗК, непроходимой местности или гексов агломераций, городов или сооружений, контролируемых противником,

до источника снабжения (в соответствии с его радиусом снабжения) или до родительского штаба (не более 4 ОД), который сам находится в снабжении во время Фазы Снабжения каждого игрового хода. Наличие в гексе дружественной части позволяет игнорировать вражескую ЗК при отслеживании линии снабжения. Эта линия прослеживается за счет использования моторизованного типа движения между частью и вышестоящим штабом/источником снабжения.

Части, которые были в снабжении на момент использования ими воздушно-десантного [8.5.3] или аэромобильного [8.5.4] движения или морского десанта [8.5.8], считаются находящимися в снабжении в течение оставшейся части этого хода.

Для того, чтобы МОС мог обеспечить снабжение других частей, он сам должен быть в пределах радиуса снабжения либо склада снабжения, либо гекса агломерации.

Боевая часть может проследить линию снабжения к смежному источнику снабжения или снабжающему штабу независимо от стоимости движения. Часть пехотного типа может поступить так в любом случае; части моторизованного или механизированного типа могут поступить так только в местностях, доступных для их движения.

19.3 ОЧКИ СНАБЖЕНИЯ (ОС)



В каждом сценарии обозначено количество очков снабжения (ОС, SP), которые обе стороны получают в начале игры. Игроки помещают маркеры очки снабжения («Supply Points» marker) на Дорожку записи хода (Game Record Track), чтобы отметить число доступных ОС. Каждый игрок может потратить очки снабжения в течение хода для создания МОС, преобразования МОС в склады снабжения [19.4], осуществления экстренного восстановления снабжения [19.6], восстановления штабов [18.4], восстановления разрушенных сооружений [27.9.1], увеличения значений дорожек ПВО [27.9.2], и пополнения авиаотрядов [27.9.3.1].

После того, как ОС игрока уменьшатся до нуля, он больше не сможет тратить их для любых целей, пока не получит новые ОС.

ОС могут быть пополнены, если по условиям сценария некоторое их количество поступит во время игры, либо путем обратного преобразования складов или МОС обратно в ОС. Очки снабжения также могут быть получены путем уничтожения вражеских складов снабжения и МОС [19.4.1].

19.4 СКЛАДЫ СНАБЖЕНИЯ И МОБИЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ СНАБЖЕНИЯ



Каждая сторона начинает игру располагая количеством складов снабжения, определенным в сценарии. Склады могут быть размещены в любом месте на территории игрока, по его выбору. МОС в начале игры на карте нет. Вместо этого они могут быть «куплены» за ОС или «созданы» в складах снабжения в течение каждого игрового хода.



Во время Фазы Снабжения каждого игрового хода, оба игрока могут потратить ОС для создания МОС. На создание одного МОС требуется одно ОС. Этот отряд помещается поверх Склада снабжения или гекса агломерации в дружественной стране. Они имеют резерв движения и могут перемещаться

обычным порядком (используя ОД моторизованного типа) во время любого дружественного Сегмента движения. Они могут перевозиться морским транспортом так же, как и другие войска.

Кроме того МОС можно создать за счет удаления склада снабжения. Во время Фазы Снабжения, игрок может создать два МОС, убрав один склад. Новые отряды размещаются в гексе бывшего склада, а затем могут двигаться обычным порядком. Этот процесс не требует расхода ОС.

МОС можно преобразовать в склад снабжения, израсходовав два ОС. Чтобы сделать это, переверните фишку МОС на сторону, изображающую склад снабжения, в гексе, который МОС занимал, и уменьшите на два количество доступных ОС на Дорожке записи хода (Game Record Track). Это гекс сам должен быть в зоне снабжения от склада снабжения или источника питания в Агломерации.

Игроки могут "преобразовывать" склады снабжения и МОС в ОС, по своему желанию (это может быть необходимым, например, если игрок потерял несколько штабов, но не имеет очков снабжения чтобы восстановить их). Подобное преобразование происходит только во время Фазы Экстренного восстановления снабжения [19.6].

Игроки могут создать новый склад снабжения, израсходовав 4 ОС. Новые склады снабжения могут быть созданы только в гексах, которые входят в радиус снабжения другого склада или гекса Агломерации.

Ни один из игроков никогда не может использовать больше отрядов снабжения (складов и МОС), чем их количество, включенное в общее число маркеров. Это абсолютный предел. Обратите внимание, что Склады снабжения/МОС, уничтоженные по любой причине, доступны для восстановления.

19.4.1 Сражение

Склады снабжения и МОС, расположенные отдельно или объединенные с другими войсками могут быть атакованы, как и любые другие части. Они теряют «шаг», только если в гексе нет других подразделений, способных принять потери. МОС может отступить, если это предусмотрено результатом боя, но уничтожается, если вынужден отступить во вражескую ЗК. Склады снабжения, в отношении которых получен результат «отступление», вместо этого уничтожаются.

Уничтожение в бою складов снабжения и МОС, дает уничтожившему их игроку 1 ОС, которое немедленно отмечается в его общей сумме на Дорожке записи хода (Game Record Track).

19.5 ЭФФЕКТЫ ОТСУТСТВИЯ СНАБЖЕНИЯ



Значение атаки и резерв движения частей, лишенных снабжения, уменьшается в два раза (округляя вниз, но не ниже единицы), и его значение эффективности уменьшается на единицу.

Любая часть, лишенная снабжения, не может двигаться в сегменты «Ответного движения элитных войск» и «Движения в ходе развития успеха».

Аэромобильные части, лишенные снабжения не могут использовать собственную способность к аэромобильному передвижению, пока снабжение не будет восстановлено. (Они могут быть перемещены с использованием аэромобильных очков).

Штаб, лишенный снабжения, теряет «боевые возможно-

сти» (поверните его на 180 градусов) и не дает модификатора к огню ПВО.

Части, лишенные снабжения не получают пополнения, даже если получили снабжение в ходе Экстренного восстановления снабжения.

19.6 ЭКСТРЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ СНАБЖЕНИЯ



Во время Фазы «Экстренное восстановление снабжения» каждого игрового хода, каждый игрок за счет расходования ОС, может попытаться восстановить снабжение наземных войск. Кроме того, в течении этой фазы игроки могут конвертировать склады снабжения и МОС в Очки снабжения. Общее количество фишек представляет собой лимит числа маркеров, которые можно разместить.

В течении этой Фазы игрок может потратить до трех ОС. ОС могут быть распределены для восстановления снабжения отдельных частей, ИЛИ все три очка используются, чтобы восстановить снабжение одного штаба. Осуществив это, уменьшите оставшиеся у игрока очки снабжения (один для каждой отдельной части, или три для штаба) и совершите один бросок для каждой такой попытки, определяя результат по таблице "Экстренное восстановление снабжения" (Emergency Resupply Table). Если получен результат "Снабжение" отметьте часть(и) маркером "Экстренное восстановление снабжения" ("Emergency Re-supply" counter). Если штаб успешно восстановил снабжение, он может в обычном порядке пополнить запасы всех подчиненные подразделений. В противном случае, они остаются лишенные снабжения. ОС тратятся в любом случае. В любую отдельную Фазу «Экстренного восстановления снабжения» можно осуществить только одну попытку восстановления снабжения для одной части или штаба. Экстренное снабжение действует в течение всего игрового хода. Маркер будет удален во время соответствующего этапа последовательности игры.

При преобразовании складов снабжения или МОС в ОС, удалите их с карты и добавьте один (за МОС) или два (за склад) ОС обратно в общую сумму игрока на Дорожке записи хода (Game Record Track).

19.7 ИЗОЛЯЦИЯ



В игровых терминах изоляция не является синонимом отсутствию снабжения. Она представляет собой несколько иную ситуацию. В то время как войска, лишенные снабжения, не имеют возможности получать адекватный объем пищи и боеприпасов для боя, изолированные подразделения отрезаны от своих соединений и полностью окружены вражескими частями.

19.7.1 Определение изоляции

Во время Фазы «Изоляция/Капитуляция» каждого хода оба игрока определяют, какие их части (если они есть) изолированы. Такие войска отмечаются маркером "Изоляция" (Isolated marker).

Изолированными считаются части, не способные проследить путь из смежных наземных гексов (любой длины), не занятых войсками противника и не входящих в их ЗК, до любого дружественного верховного штаба или источника снабжения [19.1]. При этом наличие в гексе дружественных частей позволяет игнорировать ЗК противника. Специальные правила игры могут изменить условия изо-

ляции.

Части, которые в настоящее время отмечены маркером «Экстренное восстановление снабжения» не считаются изолированными.

Исключение: *Десантные, аэромобильные части и части морской пехоты никогда не могут быть изолированы в течении того же хода, когда они выполнили воздушно-десантное или аэромобильное движение, или морской десант.*

19.7.2 Эффекты изоляции

Значение атаки и обороны изолированных частей, а так же их резерв движения снижаются в два раза (с округлением вниз, но не ниже единицы). Эффекты маркера «Удар» («Strike» marker) [27.3] должны быть применены до уменьшения. Если часть одновременно и лишена снабжения и изолирована, применяются все эффекты, но значения могут быть уменьшены только один раз. Изолированные штабы не могут использовать «боевые возможности» (поверните их на 180 градусов), они не добавляют модификатор к огню ПВО. Изолированные части не могут получить пополнение. Изолированные части могут капитулировать (см. ниже).

19.7.3 Восстановление после изоляции

Последствия изоляции действуют, по крайней мере, один игровой ход. В качестве первого действия в Фазу «Изоляция/капитуляция» каждого хода, оба игрока удаляют маркеры "Изоляция"(Isolated marker) с частей, которые больше не изолированы.

19.7.4 Капитуляция

Во время Фазы «Изоляция/капитуляция» каждого игрового хода, игроки определяют, должна ли какая-либо из их изолированных частей сдаться.

Проведите Проверку эффективности [2.3.3] для каждой изолированной части, включая те, которые были изолированы в течении этого хода.

Части, которые не прошли эту проверку немедленно сдаются. Они навсегда удаляются из игры. Сдавшиеся части не могут быть восстановлены.

20.0 СИЛЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ (ССО).

Примечание разработчика: *В большинстве стран есть многочисленные и боеспособные отряды Сил Специальных операций. Эти подразделения хорошо подготовлены для выполнения специфических задач и обычно действуют в тылу врага. Как мы видели в последних операциях в Ираке и Афганистане, они являются неотъемлемым и важным дополнением к современным боевым действиям.*

20.1 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЗАДАЧ И ПОДХОДЯЩИЕ ЦЕЛИ

20.1.1 Маркеры задач ССО (SOF Mission markers).



Обе стороны получают определенное количество маркеров ССО (SOF Mission markers) в соответствии с условиями сценария. Кроме того новые маркеры можно получить в качестве подкреплений в определенный ход. Во время Фаз

«Сил специальных операций» каждого игрового хода, игроки, в соответствии с последовательностью игры, могут назначить все или некоторые из своих маркеров ССО (SOF Mission markers) для осуществления тех или иных задач (число которых не должно превышать количество доступных маркеров), и выполнить их.

20.1.2 Процедура назначения

Чтобы назначить задачу, игрок помещает свой маркер ССО (SOF Mission markers) поверх подходящего объекта противника на карте. При выделении маркеров «ССО», игроки назначают все свои задачи прежде чем выполняют любую из них. При этом допустимо назначить маркер для выполнения «Разведки», надеясь затем провести «Рейд» в отношении обнаруженного штаба, но, если первоначальная разведка заканчивается неудачей, второй маркер не может выполнить задачу, но все равно проводит бросок на выживание.

20.1.3 Требования к объекту задачи и ограничения по выбору объекта

1. Все Аэродромы и Сооружения на карте могут стать целью для рейда ССО.
2. Любой обнаруженный [21.0] вражеский штаб, склад снабжения или МОС является подходящей целью для рейда ССО.
3. Вражеская дорожка «РЛС» (Detection Track) (но не ЗРК или ЗСУ) является подходящей целью для атаки ССО.
4. Любой вражеский аэродром или Сооружение, или любая обнаруженная часть врага может стать целью для целеуказания ССО.
5. Любые ударные вертолеты противника, базирующиеся в гексах города или агломерации, в которых нет авиабаз/аэродромов, являются подходящими целями для рейда ССО.
6. Любая необнаруженная часть противника может стать целью для разведки ССО.
7. Некоторые гексы могут быть целью для рейда ССО с целью изоляции.
8. Средства усиления ТВД наземного базирования (в соответствии с СПИ) являются подходящей целью для рейда силами ССО.

20.2 ТИПЫ ЗАДАЧ

20.2.1 Рейды

Каждый рейд силами специальных операций может быть направлен против одной из указанных ниже целей. (Вы должны выделить несколько рейдов, если вы хотите атаковать несколько частей/сооружений в гексе).

- Любой обнаруженный штаб, склад снабжения или МОС.
- Ударные вертолеты, аэродромы и сооружения.
- Гексы гор (Mountain), высокогорий (High Mountain), агломераций (Urban), плоскогорий (Highland), лесистых плоскогорий (Highland Woods), равнинно-лесистой (Flat Woods) и пересеченно-лесистой местности (Rough Woods) в качестве целей для изоляции [23.4.4].
- Дорожки РЛС и/или ЗРК противника.
- Очки средств усиления на ТВД противника.

Гекс, часть или сооружение может стать целью для «рейда» ССО только один раз за ход.

Рейд выполняется путем броска, с определением его ре-

зультата по Таблице "Результаты действий ССО" (SOF Combat Result Chart). Определите значение броска на пересечении строки выпавшего результата со столбцом "Рейд" для соответствующего типа местности в гексе и типа части/Сооружения/целевого гекса и примените результат. Все успешные результаты обозначены как "Удар 1", "Удар 2" или "Потери". Если задача выполнена успешно, сразу же поместите маркер "Удар" (Strike Markers) или примените уровень потерь на атакованную часть в зависимости от результатов рейда. Если целью были аэродром или авиабаза, и результатом рейда стал Удар, совершите бросок для определения сопутствующего урона. Если целью рейда был ударный вертолет, то любой результат означает потерю «шага».

20.2.1.1 Рейд против дорожек ПВО противника: Каждый игрок может осуществить рейд в отношении маркеров «РЛС» (Detection) и/или «ЗПК» (SAM) на дорожках ПВО. В отличие от других целей, маркеры «РЛС»/«ЗПК» могут быть атакованы больше, чем один раз, при условии, что игрок выделил маркеры «ССО» для выполнения каждой задачи.

Для выполнения атаки, совершите один бросок для каждой задачи по колонке «Атака РЛС/ЗПК/средств усиления на ТВД» таблицы «Результаты боя ССО» (SOF Combat Result Chart) и примените указанные в ней результаты.

20.2.1.2 Рейд против очков средств усиления на ТВД противника: Подобно дорожкам ПВО, очки средств усиления на ТВД, то есть маркеры «Крылатые ракеты» (Cruise Missile) или «ОТР» (SCUD), могут быть атакованы больше, чем один раз, при условии, что игрок выделил маркеры «ССО» для выполнения каждой задачи.

Для выполнения атаки, совершите один бросок для каждой задачи по колонке «Атака РЛС/ЗПК/средств усиления на ТВД» таблицы «Результаты боя ССО» (SOF Combat Result Chart) и примените указанные в ней результаты.

20.2.2 Разведка

Оба игрока могут выделить маркеры ССО (SOF Mission markers) для выполнения разведывательных задач. Разведка назначается на необнаруженные вражеские наземные части, подразделения снабжения или штабы. В течение хода в отношении одной части можно провести не более одной разведки.

Для выполнения разведки, бросьте кубик и определите результат для типа местности в гексе и типа обнаруживаемой части в столбце "Разведка" таблицы "Результаты действий ССО" (SOF Combat Result Chart). Результат "D" указывает на успешное выполнение задачи. Положите на часть противника маркер "Обнаружен" (Detected marker). Обратите внимание, что рейд или целеуказание ССО могут быть проведены в отношении частей, которые были обнаружены в ходе разведки в той же фазе, так как, хотя все задачи ССО должны быть назначены до того, как будут выполнены, порядок их выполнения зависит от желания игрока.

20.2.3 Целеуказание



Каждый игрок может использовать маркеры ССО (SOF Mission markers) для осуществления целеуказания конкретных вражеских частей и сооружений. Успешное выполнение целеуказания позволяет действующему игроку использовать благоприятные сдвиги против целевой части или сооружения в

ходе следующих ударов на протяжении оставшейся части хода.

Для выполнения целеуказания, совершите один бросок по колонке «Целеуказание» таблицы «Результаты боя ССО» (SOF Combat Result Chart). Результат «Т» означает успешное целеуказание части.

Отметьте часть, являющуюся целью, маркерами «Целеуказание -1» (Target -1) или «Целеуказание -2» (Target -2), в соответствии со Специальными правилами игры.

Маркеры целеуказания перемещаются с частью и удаляются во время Фазы Реорганизации.

20.3 ВЫЖИВАНИЕ СИЛ СПЕЦИАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ

После завершения каждой задачи ССО, в отношении маркера, выполнявшего задачу, немедленно проводится бросок на выживание, с определением результата в таблице "Выживание ССО" (SOF Survival). Выполните бросок, и найдите результат по таблице, используя все возможные модификаторы. Уничтоженный маркер помещается в поле "Уничтожены" Экрана игровой информации, и будет доступен в качестве подкрепления позднее. Если маркер не уничтожен, он будет помещен в поле "Использованы", до перемещения в поле "Доступны" в ходе Фазы Реорганизации.

Примечание разработчика: ССО США имеют потенциальное большее преимущество в выживании. Оно обусловлено их превосходством в возможностях воздушной заброски и эвакуации, а не обязательно более высоким уровнем подготовки отрядов.

20.4 ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Каждая сторона может получать дополнительные маркеры ССО (SOF Mission markers) в качестве подкреплений. Они могут быть получены в виде либо маркеров, которые еще не были введены в игру, либо взяты из поля "Уничтожены" "Информационного экрана" игры. Тем не менее, игрок никогда не может иметь больше маркеров, чем есть в игре. Подкрепления, которые нельзя использовать, теряются.

21.0 ОБНАРУЖЕНИЕ



В Расширенной игре, наземные цели необходимо обнаружить, прежде чем по ним будет осуществлен удар (крылатыми ракетами, средствами усиления штаба, вертолетами или авиацией). Вражеские части могут быть обнаружены одним из четырех способов:

1. Автоматическое обнаружение
2. Воздушная разведка, обусловленная уровнем превосходства в воздухе (все наземные войска кроме штабов и складов снабжения).
3. Электронное обнаружение (штабы).
4. Обнаружение в ходе выполнения разведки ССО (любые части).

21.1 АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ

При нанесении ударов следующие цели всегда считаются обнаруженными:

1. Все Сооружения
2. Все вражеские наземные части, прилегающие к своим наземным войскам.

21.2 ВОЗДУШНАЯ РАЗВЕДКА

В течение каждого хода, уровень Превосходства в воздухе [22.10] определяет расстояние от дружественной Авиабазы или Аэродрома, в котором автоматически обнаруживаются наземные части противника в гексах равнины (Flat), пересечений местности (Rough) и болот (Marsh), переполненных гексах, а также всех типах дорог. Это отражает средства разведки на ТВД, такие как платформа JSTARS США, а также возможности тактической разведки и БЛА. Штабы и склады снабжения никогда не могут быть обнаружены воздушной разведкой.

Примечание: Части, находящиеся в гексах лесистой (Flat Woods), пересеченно-лесистой (Rough Woods), высокогорной (Highland), высокогорно-лесистой (Highland Woods), горной (Mountain) местностей и Агломерации, при отсутствии дороги, никогда не могут быть обнаружены автоматически или авиационной разведкой.

21.2.1 Диапазоны обнаружения

Чтобы определить диапазон обнаружения, обусловленный уровнем превосходства в воздухе, обратитесь к находящейся на карте таблице «Превосходство в воздухе» (Air Superiority Table).

Авиабаза/аэродром, отмеченные маркером «Удар 2» (Strike 2) или «Уничтожен» (Destroyed), не могут быть использованы для обнаружения.

На части, обнаруженные автоматически или воздушной разведкой, не нужно класть маркер «Обнаружен» (Detected marker). Этот тип обнаружения представляет собой диапазон обнаружения в любой конкретный момент времени в течение хода, а не конкретную часть, которая была обнаружена/послужила целью в течение хода.

21.3 ЭЛЕКТРОННОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ

Примечание разработчика: Представляет собой усилия каждой из сторон для обнаружения штабов друг друга за счет использования целого ряда электронных средств. Некоторые страны, располагающие превосходной электроникой и передовыми РЭС, имеют в этой области большое преимущество.

Во время Фазы «Электронное обнаружение» каждого хода, игроки пытаются обнаружить специальные штабы противника, совершая бросок и определяя результат по Таблице "Электронное обнаружение" (Electronic Detection Table). Высшие штабы не могут быть выбраны в качестве целей для электронного обнаружения. Таблица «Электронное обнаружение» (Electronic Detection Table) и СПИ указывают количество доступных для страны бросков кубика.

Чтобы осуществить каждую попытку, назначается цель и совершается бросок, результат которого смотрится в соответствующем столбце таблицы "Электронное обнаружение" (Electronic Detection Table). Игрок может пытаться обнаружить цель более чем один раз за фазу. Результат "D" указывает на то, что целевой штаб был обнаружен. Поставьте маркеры «Обнаружен» (Detected marker) на все обнаруженные цели.

21.3.1 Эффекты погоды

Шторм уменьшает число попыток каждого государства на единицу, например, если США вмешались, то четыре попытки, доступные Союзникам, уменьшаются до двух.

21.4 РАЗВЕДКА ССО [20.2.2]

Разведка ССО может быть использована для обнаружения

любых вражеских частей. Это единственное средство, при помощи которого можно обнаружить высшего штаба или склад снабжения, если рядом с ними нет ваших наземных частей.

21.5 Обнаружение морских соединений [см 17.1.2]

22.0 АВИАЦИЯ

Примечание разработчика: Этот раздел игры не для слабаков. Он значительно увеличивает время игры. Кроме того он позволяет более точно рассмотреть, каким образом противники будут сражаться в будущей войне и использовать авиацию, чтобы повлиять на ее исход.

Расширенная игра использует все фишки авиации, включенные в игровой набор.

Важно: Игнорируйте все Стандартные правила в отношении очков авиации и огня ПВО. Используйте вместо них следующие правила:

22.1 БАЗИРОВАНИЕ АВИАЦИИ

Поле базирования [22.4] имеет важное значение для авиаотряда при определении дальности его действий и возможных потерь в случае повреждения, уничтожения или захвата дружественных авиабаз/аэродромов.

22.1.1 ЭКРАН АВИАЦИИ

Экран авиации является координационным центром в Расширенной игре. Все авиационные части располагаются на этом экране в одном из полей, изображающих базы в оперативных зонах. Небольшие поля представляют собой палубную авиацию в окружающих морских зонах или полях «У побережья».

22.1.2 ОГРАНИЧЕНИЕ БАЗИРОВАНИЯ

Специальные правила игры могут ограничивать базирование авиации.

22.1.3 ПОЛЯ БАЗИРОВАНИЯ

Экран авиации включает поля, разделенные на области "Готовы к вылету" (Ready), "После вылета" (Flown) и "Прекращение вылета" (Aborted). В некоторых случаях на экране может присутствовать поле «Восстановление» (Recovery). Самолеты, не выполняющие боевой вылет в текущее время, всегда будут находиться в одной из областей. Только самолеты в области "Готовы к вылету" могут выполнять вылеты. Отряды из области "Прекращение вылета" или «Восстановление» не могут выполнять полеты и должны успешно пройти бросок предполетного обслуживания (значение указано в каждом поле), чтобы перейти в область «Готовы к вылету» в ходе Фазы Реорганизации. Отряды, провалившие бросок, вместо этого проводят следующий ход в поле "После вылета". Отряды в любом поле также могут быть повреждены в результате ударов или рейдов противника.

22.1.4 Повреждение самолетов в полях базирования

Авиация в полях базирования может выйти из строя, когда дружественные аэродромы или авиабазы были повреждены (или уничтожены) или захвачены [27.6].

22.2 ПАРАМЕТРЫ АВИАЦИИ, ПОГОДА И ДОСТУПНЫЕ БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ



Каждый авиационный отряд включает несколько числовых параметров; расшифровку их значений смотри в п. 16.2.

Авиаотряд не может выполнять боевые задачи, эффективность к которым у него меньше единицы. Эти параметры могут быть модифицированы из-за погодных условий следующим образом:

22.2.1 Влияние погоды на параметры авиации

Плохая погода может ухудшить боевые значения самолетов следующим образом:

22.2.1.1 Облачность: Все отряды, отмеченные буквой «А» в левом верхнем углу фишки (обозначает всепогодность) во время облачности совершают вылеты в обычном порядке. У отрядов, не имеющих отметки "А", все три боевых значения уменьшаются в два раза (с округлением вниз). Обратите внимание, что такое снижение позволяет уменьшить какое-либо значение до "0" (если было равно 1), что делает неприемлемым применение такого самолета для данного типа вылетов. Отряды, однозначно неспособные выполнять любые задачи, то есть имеющие все значения равными "1", могут быть помещены в область "После вылета", чтобы отметить это. Остальные отряды, чьи значения после уменьшения отличны от нуля, остаются в поле "Готов к вылету".

22.2.1.2 Шторм: У всепогодных отрядов (с буквой А), все боевые значения уменьшаются вдвое (с округлением вниз). Отряды, лишенные всепогодности, не могут выполнять боевые вылеты во время шторма. Готовые авиационные отряды, которые не могут летать из-за шторма (или потому, что из-за погоды все значения упали до 0), перемещаются из поля "Готовы к вылету" в поле "После вылета" во время Фазы Погоды.

22.2.2 Возможности авиагруппы авианосца

Из-за своей дальности и расположения авианосца базирования, палубная авиация может не подходить для выполнения конкретных задач. Специальные правила игры подробно разъясняют эффекты дальности и состава авиакрыла.

22.3 ДАЛЬНОСТЬ АВИАЦИИ

Дальность каждого самолета (буква в верхнем левом углу фишки: S = малая, M = средняя, L = большая, U = неограниченная) определяет, куда и как далеко отряд может летать. Влияние дальности указаны в специальных правилах игры.

22.4 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ САМОЛЕТОВ ПО ОБЛАСТЯМ ЭКРАНА АВИАЦИИ

В начале игры, все стартовые авиационные отряды начинают в одном из полей "Готовы к вылету" Экрана авиации.

Во время Фазы Авиации/флота каждый игрок может перемещать любые подходящие авиаотряды из поля "Готовы к вылету" в поле "Превосходство в воздухе". Любые самолеты, получившие результат "Прекращение" во время Сражения по достижению превосходства в воздухе (Air Superiority Combat) (или в любом бою во время хода) немедленно помещаются в поле "Прекращение вылета" их страны базирования (или авианосца).

Только отряды, оставшиеся в поле "Превосходство в воз-

духе" после завершения Сражения по достижению превосходства в воздухе, могут осуществлять сопровождение (Escort) и перехват (Interception) в течение оставшейся части хода. Когда отряд выбран для выполнения такой задачи, уберите его из поля "Превосходство в воздухе" и поместите их в составе ударной группы на игровое поле. После завершения задачи, если она не была прекращена, отряд помещается в поле "После вылета" или «Восстановление» их страны базирования (или авианосца).

Палубные самолеты перемещаются вместе с их авианосцами. Если авианосец сменяет морскую зону, его авиакрыло перемещается в соответствующее поле "Авианосцы" этой зоны. Каждый отряд помещается в поле, которое он занимал до смены морской зоны.

В ходе Фазы Реорганизации каждого игрового хода, все отряды из поля "После вылета" перемещаются в поле "Готовы к вылету" той же базы. Каждый отряд в поле "Прекращение вылета" или «Восстановление» проходит проверку успешности «Предполетного обслуживания» чтобы определить, будет ли он выполнять задачи в течение следующего хода. Чтобы провести проверку, бросьте кубик для каждого такого отряда. Если результат меньше или равен значения "Готов", указанного в поле "Прекращение вылета", отряд подготовлен к вылету и перемещается в поле "Готов к вылету". Если проверка неудачна, то отряд перемещается в поле "После вылета".

Во время Фазы Подкреплений и пополнения каждого хода, игроки могут получить авиационные части в качестве подкрепления. В этом случае разместите подкрепления в соответствии со Специальными правилами игры.

22.5 ПРЕВОСХОДСТВО В ВОЗДУХЕ И ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

В Расширенной игре, уровень превосходства в воздухе определяется в ходе Сражения по достижению превосходства в воздухе во время каждой Фазы Авиации/флота. Возможности воздушной разведки каждой из сторон определяются уровнем превосходства в воздухе для этого хода.

22.6 ПРЕВОСХОДСТВО В ВОЗДУХЕ

Уровень превосходства в воздухе определяются соотношением своих и вражеских самолетов, оставшихся в поле "Превосходство в воздухе" Экрана авиации в конце Сражения по достижению превосходства в воздухе. Обратитесь к экрану «Превосходство в воздухе» на карте. Если одна из сторон не имеет отрядов в поле «Превосходство в воздухе», то при подсчете превосходства они будут считаться за один отряд.

22.6.1 Выделение самолетов для сражения по достижению превосходства в воздухе

Во время Шага "Вылет для достижения превосходства в воздухе" Фазы Авиации/флота каждого хода, оба игрока подсчитывают количество своих авиабаз/аэродромов, отмеченных маркерами "Удар" (Strike marker). Владеющий игрок должен переместить самолеты, количеством равным половине от полученного числа (округляя минимум до 1) в поле "После вылета" в соответствующем поле базирования.

Затем оба игрока подсчитывают количество своих авиабаз/аэродромов захваченных или уничтоженных в течении предыдущего хода или во время Фазы «Сил специальных операций» инициативного игрока текущего хода (если это применимо). Обратите внимание, для того, чтобы отметить

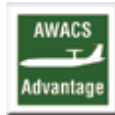
это, есть маркер на Дорожке записи хода (Game Record Track). Выбранные противником самолеты, в количестве, равном половине от полученного числа (округляя минимум до 1), перемещаются в поле "После вылета" соответствующего поля базирования.

Затем оба игрока могут поместить любой самолет, чье значение воздушного боя равно по крайней мере 1 (после учета влияния погоды) в поле «Превосходство в воздухе» Экрана авиации. Любой отряд из поля "Готовы к вылету", имеющий подходящую дальность, может быть использован для достижения превосходства. Игрок, чей уровень «Превосходства АВАКС» (AWACs Advantage) равен единице или больше выделяет отряды вторым. Если маркер «Превосходство АВАКС» находится в ячейке «0», то оба игрока выделяют отряды одновременно.

22.6.2 Последовательность сражения по достижению превосходства в воздухе

Как только самолеты будут выделены, начнется Сражение по достижению превосходства в воздухе. Оно состоит из следующих этапов:

1. Проверьте уровень «Превосходства АВАКС» (отмечен на карте). Сторона, получившая Превосходство, назначает несколько боев, затем противник назначает один. Если уровень «Превосходства ДРЛО» равен 0, то игроки назначают бои попеременно, начиная с Инициативного/Первого игрока.
2. Если после назначения всех боев, у одной из сторон остались не участвующие авиаотряды, владеющий игрок может выбрать:
 - задействовать авиаотряд против какого-либо из противников по своему усмотрению (это означает, что два авиаотряда «объединяются» против одного противника).
 - Уклониться от боя. Избыточные отряды автоматически выживают в ходе сражения по достижению превосходства в воздухе, и остаются в поле «Превосходство в воздухе» по его завершении.
3. Проведите воздушный бой в соответствии с [22.6.3].
4. Определите Уровень Превосходства в воздухе для этого хода, основываясь на соотношении авиаотрядов каждой стороны, оставшихся в поле «Превосходство в воздухе».
5. увеличьте уровень «Преимущества АВАКС» на единицу в пользу стороны, достигшей любого уровня Превосходства в воздухе.



Пример изменения Превосходства в воздухе: КНР в настоящее время имеет уровень «Превосходства АВАКС» равный «1». Союзники достигают Превосходства в воздухе. Маркер «Превосходство АВАКС» изменяется до «0».

22.6.3 Воздушный бой

Воздушный бой состоит из следующих трех этапов:

- **Бой на дальних дистанциях:** Это первый этап сражения, в котором участвуют самолеты, имеющие РЛС и вооружения большой дальности, действующие на расстоянии от 30 до 100 миль. Любой отряд, отмеченный "***" после значения его эффективности в воздушном бою может участвовать в таком бою. Все бои на дальних дистанциях происходят одновременно.
- **Бой на средних дистанциях:** Этот этап происходит по-

сле завершения боя на дальних дистанциях. Он изображает применение отрядами ракет с радиолокационным наведением на дальностях 10-30 км. Любой отряд, отмеченный "*" или "***" после значения его эффективности в воздушном бою может участвовать в таком бою. Бой на средних дистанциях проводится одновременно, независимо от эффективности в воздушном бою, за исключением отрядов, получивших «Преимущество» над противником на более раннем этапе боя, всегда атакующих раньше противника «Лишенного преимущества».

- **Ближний бой:** Это заключительный этап воздушного боя. Он изображает использование самолетами ракет с тепловыми ГСН и пушек, на дальностях до 10 миль или в упор. Все отряды имеют право участвовать в ближнем бою. Ближний бой осуществляется последовательно, от большего к меньшему значению эффективности в воздушном бою. *Исключение:* Отряды, получившие «Преимущество» над противником на более раннем этапе боя, всегда атакуют раньше противника. После того как все отряды с одинаковыми значениями атакуют, перед атакой отрядов со следующими по величине значениями эффективности, применяются результаты боя. Ближний бой проводится только одновременно для двух самолетов с одинаковыми значениями эффективности (за исключением самолетов, получивших «Преимущество»).

22.6.4 Совместный бой в ходе сражения по завоеванию превосходства в воздухе.

Всякий раз, когда игрок, который имеет избыток отрядов после назначения боев по достижению превосходства в воздухе, решает ввести в бой с противником свои "избыточные" самолеты, происходит совместный бой. Вероятно, что отдельный бой, никогда не будет включать более трех самолетов (два против одного). Совместный бой происходит по следующим правилам:

22.6.4.1 Вступление в бой: Отряд, атакованный двумя самолетами противника, может атаковать и тот и другой, но не в ходе одного этапа. Он может атаковать один отряд в первый этап, а второй - в последующий. Если отряд получил "Преимущество", он использует его только против одного из отрядов противника (того, против которого он получил результат "Ad").

Если оба отряда имеют возможность участвовать в бою на большой или средней дистанции, они одновременно атакуют один отряд, и любые результаты суммируются. Однако в ближнем бою, в случае, если у отрядов различное значение эффективности в воздушном бою, они атакуют последовательно, и результаты применяются раздельно, после атак.

22.6.4.2 Возвращение в бой: Повторное включение допускается только при осуществлении перехвата, оно запрещено в ходе сражения по достижению превосходства в воздухе. Отряды, которые уничтожили своего противника или заставили его прекратить вылет в ходе этапов боя на дальней или средней дистанции не могут атаковать другой отряд противника. Они прекращают свои действия до завершения сражения по достижению превосходства в воздухе.

22.6.5 Завершение воздушного боя

Для завершения воздушного боя, атакующий игрок сравнивает значение эффективности в воздушном бою [16.2.3] своего самолета с эффективностью обороняющегося само-

лета. Разница определяет начальный столбец в Таблице "Воздушный бой" (Air Combat Table), по которому будет определяться результат воздушного боя.

Затем атакующий игрок определяет любые модификаторы броска, которые могут применяться в данном типе боя. Соответствующие модификаторы указаны в Таблице "Воздушный бой" (Air Combat Table).

Затем атакующий игрок бросает кубик, применяет модификаторы и находит результат в соответствующей колонке. Результаты применяются после того, как завершат атаку все отряды с одинаковыми значениями Эффективности в воздушном бою.

Если два отряда получили друг против друга результат "Превосходство", ни один из них не получает превосходство (трактуются, как отсутствие результата).

22.10.6 Выход из боя

После любого этапа боя на дальней или средней дистанциях, игрок может добровольно прекратить вылет Атакующий объявляет первым.

Пример: Американский F-22 перехватывает ударную группу КНР, состоящую из одного JH-7 в сопровождении J-10. Во время боя на дальней дистанции, F-22 принуждает J-10 прекратить вылет; JH-7 предпочитает верной гибели выход из боя.

22.6.7 Выживание в ходе сражения по завоеванию превосходства в воздухе

Авиаотряды, выжившие в ходе боя по завоеванию превосходства, могут быть использованы в качестве перехватчиков или эскорта в ходе следующей Фазы Нанесения ударов.

23.0 АВИАУДАРЫ ПО НАЗЕМНЫМ ЦЕЛЯМ

Самолеты могут выполнять до трех различных типов авиаударов по наземным целям. Во время любой Фазы Нанесения ударов (обратите внимание на ограничения в последовательности хода для второй Фазы Нанесения ударов), авиаотряды, находящиеся в поле «Готовы к вылету», чья эффективность нанесения ударов равна «1» или более, могут осуществить авиаудар в отношении подходящих частей на игровой карте или против любой вражеской дорожки РЛС, ЗРК или ЗА [24.0]. Только самолеты «Уайлд Уизл» [15.2.9] могут осуществлять удары «Уайлд Уизл» по вражеским дорожкам «ЗРК» или «РЛС». Во время любого Сегмента Боя, любой самолет имеющий значение эффективности авиационной поддержки равное "1" или выше может осуществить авиационную поддержку наземных сил. Также игроки могут осуществить Воздушное минирование [23.6].

23.1 ПОДГОТОВКА И НАЗНАЧЕНИЕ АВИАУДАРОВ

В каждой ударной группе может участвовать до четырех авиаотрядов: до двух ударных авиаотрядов, а также до двух авиаотрядов, не выполняющих удары, которые могут быть приданы ударной группе в качестве эскорта из поля «Превосходства в воздухе» или в качестве самолета подавления ПВО «Уайлд Уизл» из поля «Готовы к вылету».

Самолеты не могут выполнять задачу, если значение эф-

фективности данного типа ниже «1» (с поправкой на погоду). Таким образом, F-15C имеющий показатели «5*-0-0» не может осуществлять удары или авиационную поддержку, но, если находится в поле «Превосходство в воздухе», он может осуществлять их сопровождение (или перехват).

23.2 НАЗНАЧЕНИЕ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

В начале каждой Фазы Нанесения ударов (или во время Сегмента боя в случае авиационной поддержки), в соответствии с Последовательностью хода, каждый игрок объявляет цели для своих авиаударов.

Когда удары назначены, игроки размещают каждую ударную группу (от 1 до 4 самолетов) стопкой на карте в целевом гексе или рядом с ним. В случае авиаударов или ударов "Уайлд Уизл", все задачи должны быть назначены прежде, чем будут выполнены. В случае авиационной поддержки, все задачи (и атакующего, и атакуемого) объявляются, размещаются и выполняются по одному, в процессе объявления и проведения наземных боев.

Любой атакующий самолет, выживший после действия ПВО (обнаружение, возможный перехват, ЗРК и ЗА [24.1]), может выполнить свою задачу.

23.3 ВЫПОЛНЕНИЕ УДАРОВ «УАЙЛД УИЗЛ»



Удары «Уайлд Уизл» [16.2.9] могут назначаться только против дорожек «РЛС» и «ЗРК» [24.1]. Кроме того, они могут сопровождать ударные группы в качестве самолетов подавления ПВО.

Эти удары назначаются и выполняются таким же образом, как и прочие авиаудары, за исключением того, что они выполняются *прежде* всех прочих ударов, выполняемых в ходе каждой Фазы Нанесения ударов (т.е. результаты, полученные в ходе ударов «Уайлд Уизл», снижают возможности ПВО противника прежде, чем остальные ударные самолеты окажутся под атакой).

Каждый самолет «Уайлд Уизл» осуществляющий удар в ходе выполнения задачи, должен выбрать одну из Дорожек (либо «РЛС», либо «ЗРК») в качестве своей цели. Если два самолета "Уайлд Уизл" используются для выполнения отдельной задачи, каждый из них может атаковать как одну, так и разные Дорожки, по выбору игрока. Атаки проводятся таким же образом, и с теми же модификаторами, что и обычные авиаудары, но результаты всегда определяются по отдельной колонке Таблицы «Удары» (Strike Table): на пересечении колонки «Уайлд Уизл» (Wild Weasel) и строки «Дорожка ПВО» (Air Defense track); см. таблицу для определения результатов.

23.4 ВЫПОЛНЕНИЕ АВИАУДАРА

Авиаудары могут быть направлены против:

1. Любых *обнаруженных* наземных частей, штабов, МОС или баз снабжения.
2. Любых Сооружений или аэродромов на территории противника.
3. Любых дорожек ПВО противника.
4. Любых гексов с целью воспрепятствовать движению.

Удары, проводимые вертолетами могут быть направлены против:

1. Любых *обнаруженных* наземных частей, штабов, МОС или баз снабжения.
2. Любых гексов с целью воспрепятствовать перемещению.

3. Любых плацдармов противника.

Не более одного авиаудара может быть выделено против одной цели в течении Фазы Нанесения ударов.

23.4.1 Авиаудары

Отряды ударной группы атакуют цель по отдельности. Чтобы определить результат атаки, совершите один бросок для каждого атакующего отряда и обратитесь к таблице «Удары или воспреещение» (Strike or Interdiction Table). Найдите пересечение между значением эффективности нанесения ударов и типом местности в гексе цели (если это применимо, используйте колонки «Дорожки ПВО» или «Сложная цель»). Что бы найти результат удара двигайтесь вниз по колонке до пересечения с результатом броска (после применения модификаторов).

К броскам авиаударов могут применяться модификаторы, указанные в "Карте помощи игрока".

Результаты удара различаются в зависимости от типа атакуемой цели. Они включают в себя потерю «шага», маркер «Удар» и уменьшение значений дорожек ПВО. Детали смотри в Таблице "Удары" (Strike Table). Примените все результаты немедленно, за исключением сопутствующего ущерба [27.7.4] и понижения дорожек ПВО, не связанных с действием самолетов «Уайлд Уизл». Сопутствующий ущерб и понижение дорожек ПВО применяются в конце текущей Фазы Нанесения ударов.

23.4.1.1 Морская (Палубная) авиация против кораблей: Палубная авиация получает дополнительный модификатор «-1» при осуществлении удара по корабельные соединения [17.1.4]. Специальные правила определяют, какая авиация относится к палубной.

23.4.2 Удары, выполняемые боевыми вертолетами

Вертолет может нанести удар по любой допустимой цели в пределах своего боевого радиуса. Если вертолет выполняет удар, поверните его на 90 градусов. Ударный вертолет, поворачивающийся на 180 градусов, не может осуществлять удар.

Каждый удар боевым вертолетом выполняется отдельным вертолетом. Назначение эскорта или включение самолетов подавления ПВО «Уайлд Уизл» не допускается.

Удар боевым вертолетом подлежит «Локальному обнаружению» [24.3] и, в случае обнаружения, действию «местных» ЗРК [24.5.2] и ЗА [24.6.1].

Результаты удара определяются по таблице "Удары" (Strike Table) в колонках «Вертолет 1» или «Вертолет 2» («Helo 1» or «Helo 2») (в зависимости от значения боевой поддержки вертолета).

23.4.3 Сложные цели

Некоторые цели в игре считаются "сложными" и имеют отдельную строку в таблице "Удары" (Strike Table). Они представляют собой цели, находящиеся под землей, или особо охраняемые и защищенные от атак с воздуха. Сложными целями в игре являются:

1. Высшие штабы
2. Все склады снабжения (для обеих сторон).
3. Плацдармы.
4. Порты (когда их атакуют крылатые ракеты/боевые средства ТВД [26.0]).
5. Корабельные соединения
6. Прочие, в соответствии со Специальными правилами игры.

23.4.4 Результат "Воспреещение"



Если в ходе удара получен успешный результат по таблице «Воспреещение» (Interdiction Strike Table), гекс, по которому удар был нанесен, считается «изолированным». Любые войска,двигающиеся через этот гекс, расходует дополнительно 1 или 2 ОД. Кроме того, через этот гекс, или из него, запрещено движение по дорогам. Войска, начинающие наземное движение в «изолированном» гексе, должны расходовать дополнительную стоимость движения за выход из гекса.

23.5 ВЫПОЛНЕНИЕ АВИАЦИОННОЙ ПОДДЕРЖКИ

Атакующий игрок в ходе боя может выделить до двух авиаотрядов [23.1] (плюс два в качестве эскорта и/или «Уайлд Уизл»), и/или один или два ударных вертолета для выполнения авиационной поддержки данного сражения. Обороняющийся может выделить один самолет, способный выполнить авиационную поддержку (плюс два в качестве эскорта и/или «Уайлд Уизл») и/или один ударный вертолет для авиационной поддержки этого боя.

Если два самолета выполняют авиационную поддержку одной атаки, они оба должны быть частью одной ударной группы. Они не могут действовать как отдельные боевые группы. Каждый ударный вертолет, участвующий в авиационной поддержке, действует индивидуально. Таким образом, возможна одна попытка обнаружения противником ударной группы, и одна попытка обнаружения для каждого боевого вертолета.

Самолеты и вертолеты, преодолевшие ПВО противника [24.0], применяют свою эффективность авиационной поддержки (ЭАП) в качестве модификаторов броска в наземном бою. ЭАП отрядов, поддерживающих атаку, применяется в качестве отрицательного модификатора, поддерживающих оборону - в качестве положительного. Таким образом, американский А-10С обеспечит модификатор «-4» в ходе атаки или «+4» в ходе обороны, в то время как вертолет КМП США АН-1 даст модификаторы «-1» или «+1».

Неблагоприятные модификаторы, полученные самолетом или вертолетом в ходе выполнения авиационной поддержки, в отличии от авиаударов или ударов «Уайлд Уизл», применяются по-другому. Так как самолеты и вертолеты, выполняющие авиационную поддержку, применяют свою ЭАП как прямой модификатор броска в ходе наземного боя, результат «+» полученный от огня ЗРК и ЗА, вычитается из ЭАП пораженного отряда. Таким образом, американский АН-64 «Apache» (ЭАП = «2»), в отношении которого применен результат «+2» от огня ЗРК и/или ЗА, теряет все пункты ЭАП и не может эффективно выполнять поддержку в бою.

23.6 АВИАЦИОННОЕ МИНИРОВАНИЕ

Каждый ход, кроме «штормовых», в течение каждой Фазы Нанесения ударов, каждый игрок может назначить одно авиационное минирование. Чтобы сделать это, игрок кладет маркер «Мины» плотностью «1» в целевой гекс. Затем он может назначить в состав ударной группы до двух самолетов в качестве эскорта и один самолет «Уайлд Уизл». Если целевой гекс расположен вдоль дружественной береговой линии, и не прилегает к корабельным соединениям противника, или не находится в пределах двух гексов от вражеского штаба, ударная группа подлежит «Локальному

обнаружению» и, в случае обнаружения, действию локальных ЗРК, но не ЗА; в противном случае используется соответственно, значение ПВО корабельные соединения или общие значения ПВО противника.

Маркер «Мины» (Mine Marker) рассматривается как авиаотряд, чье значение эффективности в воздушном бою равно «(0)». Любой результат ПВО в отношении этого номинального авиаотряда навсегда удаляет маркер из игры.

Примечание разработчика: Удаление маркера «Мины» из игры представляет собой уничтожение ограниченных средств, способных осуществить воздушное минирование.

24.0 ПРОТИВОВОЗДУШНАЯ ОБОРОНА.

Результат действия ПВО определяется по таблице «ПВО в продвинутой игре» (Advanced Game Air Defense Table). В играх серии Next War моделируются две системы ПВО. Первая, это объединенная система ПВО каждого государства, включающая радары, самолеты-перехватчики, позиции ЗРК большой дальности, а также позиции ЗА. Эта система представлена в игре дорожками ПВО каждой из стран. Вместе с тем штабы способны помочь расширить охват РЛС большой дальности, перехватчиков и ЗРК используя возможности войск. Вторая система ПВО в игре представлена «локальными» системами ЗРК малой дальности и ЗА, используемых различными войсками, чтобы обеспечить защитный купол над ближайшими боевыми частями. Эти правила заменяют правила ПВО в Стандартной игре.

24.1 СИСТЕМА ПВО



Каждая сторона имеет систему ПВО, изображенную пронумерованными дорожками. Игроки перемещают маркеры «РЛС», «ЗА» и «ЗРК» («Detection», «AAA» and «SAMs» marker) вверх и вниз по дорожкам, чтобы показать текущие возможности ПВО каждой страны. Когда игрок пытается обнаружить или атаковать приближающуюся ударную группу, для выполнения этого он использует свои текущие значения, указанные на дорожках. Эти дорожки могут быть целью авиаударов, ударов «Уайлд Уизл», и (в отношении дорожек РЛС и ЗРК) задач ССО [20.1.3]. Если значение на дорожке становится равным «0», использовать данную способность нельзя, хотя она может быть восстановлена [27.9.2]. Дорожка РЛС может быть использована, даже если ее значение равно «0».

Важно: За исключением ударов «Уайлд Уизл», все попытки обнаружения осуществляются прежде, чем будут назначены и проведены все последующие атаки перехватчиков/ЗРК.

24.2 ОБНАРУЖЕНИЕ АВИАУДАРОВ

Всякий раз, когда ударная группа, осуществляющая авиаудар или авиационную поддержку, направляется в игровую область или против дорожек ПВО противника, атакованная сторона осуществляет попытку обнаружения, с использованием значений ПВО [24.1]. Если целью является дорожка ПВО или гекс, расположенный на территории противника, либо находящийся в пределах двух гексов от вражеского штаба, выполняется бросок по таблице

«Обнаружение» для каждой «приближающейся» группы (не для отдельного самолета) с использованием текущего значения обнаружения атакованной стороны. Результат в таблице «Обнаружение» определяет способность стороны обороняться от ударной группы: результат «ED» позволяет осуществить перехват и провести атаки ЗРК/ЗА, тогда как результат «D» позволяет осуществить только атаки ЗРК/ЗА.

Отметьте обнаруженные ударные группы любым удобным маркером, чтобы обозначить те из них, которые подлежат перехвату, и те, в отношении которых действует только ПВО.

Игровая заметка: Для удобства мы предлагаем использовать маркер «Целеуказание -2» («Target -2») для «ED» и «Целеуказание -1» («Target -1») для «D». Помните, что они не обозначают модификаторы броска для обнаружения, перехвата, ЗРК, ЗА или ударов.

24.3 ЛОКАЛЬНОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ

Локальное обнаружение используется против любого аэромобильного движения, ударов и поддержки проводимой ударными вертолетами, а также любых авиаударов, авиационной поддержки или воздушного минирования, в отношении которых не применялось обычное обнаружение [24.2]. Для каждой ударной группы или вертолета, выполняющих такой удар, противник совершает по одному броску, определяя результат по колонке «Локальная» таблицы «Обнаружение» (Detection Table). Результат «D» означает, что ударная группа/вертолет обнаружен.

Отряды, обнаруженные в ходе локального обнаружения, атакуются ЗРК и ЗА, с использованием соответствующих колонок «Локальная» таблицы «ПВО в расширенной игре» (Advanced Game Air Defense Table).

24.4 ПЕРЕХВАТ АВИАУДАРОВ

Прежде всего, каждый игрок может выделить перехватчиков из поля «Превосходство в воздухе» против любых авиаударов, которые были обнаружены с результатом «ED» по таблице «Обнаружение» (Detection Table) (т.е. отмеченных маркером «Целеуказание -2» («Target -2» marker)). Один или два самолета из поля «Превосходство в воздухе» могут быть назначены для перехвата каждой ударной группы. Воздушный бой осуществляется по указанным ниже правилам. За исключением перехвата ударов «Уайлд Уизл», все перехватчики назначаются перед тем, как все воздушные бои будут осуществлены.

24.4.1 Перехват

1. Игрок, осуществляющий перехват, выбирает, какой перехватчик(и) будет атаковать тот или иной самолет ударной группы. Вместе с тем в первую очередь он обязан атаковать самолет, осуществляющий эскорт. Если количество доступных перехватчиков превышает число самолетов эскорта, игрок может атаковать один из ударных самолетов (или самолет "Уайлд Уизл" [16.2.9]). Если количество самолетов эскорта в ударной группе превышает число перехватчиков, эскорт может атаковать перехватчик группой, как в сражении по завоеванию превосходства в воздухе.
2. Следующий за этим воздушный бой ведется в том же порядке, что и сражение по достижению превосходства в воздухе [22.6.2/3]. Обратите внимание, что ударный самолет, не подвергнувшийся атаке, не может атаковать в течение этого воздушного боя.

3. Если после любого боя на дальней или средней дистанции, перехватчик больше не участвует в бою (потому, что он уничтожил своего изначального противника, или заставил его прекратить вылет), игрок, осуществляющий перехват, может вновь задействовать его, чтобы атаковать любой другой самолет ударной группы. Так, например, перехватчик, сбивший своего противника или заставивший его прекратить вылет в ходе боя на дальней дистанции, может вновь вступить в бой и атаковать ударный самолет в ходе боя на средних дистанциях. Если он сбил или заставил уйти атакованного противника во время боя на средних дистанциях, он может атаковать другой ударный самолет в ходе ближнего боя.
4. Самолеты, чья эффективность в воздушном бою указана в скобках (#) [15.2.3] не могут атаковать в воздушном бою. Число в скобках используется для определения разницы между ним и атакующим. (Таким образом, В-52 не может атаковать, но вражеские самолеты будут атаковать В-52, используя для сравнения его эффективность в воздушном бою). Прочие ударные самолеты, в случае перехвата, используют для атаки свою эффективность в воздушном бою с модификатором броска "+2".

Примечание разработчика: Этот модификатор представляет собой дополнительные трудности при выполнении маневров в воздушном бою при наличии груза боеприпасов воздух-поверхность под крыльями. Это область, где между самолетами есть много различий. Например, некоторые старые самолеты не могут быстро переключить свои радары между режимами атаки воздушных и наземных целей. А другие ударные самолеты даже с бомбовой нагрузкой, могут совершать более радикальные маневры, чем прочие. Если вы нуждаетесь в большей точности в отношении этого вопроса, не стесняйтесь оценивать самолеты по своему усмотрению. Мы предлагаем шкалу от +1 до +4.

5. По завершению ближнего боя перехват окончен. Поместите уцелевшие перехватчики и самолеты эскадры в поле "После вылета" их страны базирования. Уцелевшие ударные самолеты остаются на карте, где впоследствии они будут атакованы ПВО. Тем не менее, сначала игрок, осуществляющий перехват, должен завершить все оставшиеся перехваты.
6. После любого раунда боя, любой незанятый авиаотряд, чье значение эффективности в воздушном бою взято в скобки, может добровольно прекратить вылет.

24.5 ОГОНЬ ЗРК

После завершения перехвата, распределите огонь ЗРК по уцелевшим самолетам ударной группы, которые были обнаружены. С этого момента, прежде чем действовать в отношении другой ударной группы, для каждого самолета необходимо провести огонь ЗРК, ЗА и, если он уцелел, выполнить им авиаудар. Это важно, так как огонь ЗРК и ЗА дает модификаторы броска для последующего авиаудара или авиационной поддержки.

Примечание разработчика: Поскольку мы решили не загромождать карту многочисленными маркерами "+1" и "+2", представляющие все модификаторы ПВО для самолетов, выполняющих авиаудары, эта последовательность предназначена, чтобы помочь игроку отслеживать моди-

фикаторы только для двух самолетов ударной группы за раз.

24.5.1 Огонь ЗРК в случае нормального обнаружения

Совершите один бросок против каждого ударного самолета и сопровождающих самолетов «Уайлд Уизл» [16.2.9] (а не один раз для ударной группы), определив результат по таблице «ПВО расширенной игры» (Advanced Game Air Defense Table), по колонке, соответствующей текущему значению ЗРК обороняющейся страны (с учетом указанных модификаторов). Незамедлительно примените результаты, указанные в таблице.

Примечание: Огонь ЗРК осуществляется только против ударных самолетов и самолетов "Уайлд Уизл", включенных в ударную группу. Истребители эскадры не могут быть атакованы ЗРК.

24.5.2 Огонь ЗРК в случае локального обнаружения

Если ударная группа обнаружена локальным обнаружением, то последующий огонь ЗРК осуществляется по колонке "Локальная" таблицы «ПВО расширенной игры» (Advanced Game Air Defense Table).

Исключительно для авиационной поддержки результаты «+1» и «+2» реализованы по-другому [23.5]. Они не являются модификаторами, а вычитаются (вплоть до нуля) из значения эффективности авиационной поддержки самолета или вертолета. Таким образом, отряд сохраняет возможность лететь к цели, но не имеет то возможности выполнять авиационную поддержку.

24.6 ЗЕНИТНАЯ АРТИЛЛЕРИЯ (ЗА)

Любой самолет ударной группы, не имеющий возможность применения оружия средней дальности (для ударного значения) при осуществлении атаки всегда попадает под огонь зенитной артиллерии (ЗА). Самолеты, располагающие оружием средней дальности [16.2.8] никогда не атакуются ЗА. Если ударная группа была обнаружена, огонь ААА происходит прежде, чем самолет атакует, в противном случае он осуществляется после нанесения авиаудара.

Примечание: Фактически бросок ЗА после нанесения удара выполняется, чтобы определить возможность прекращения авиаотрядом вылета.

24.6.1 Огонь ЗА в случае нормального обнаружения

Осуществите огонь ЗА, совершив один бросок кубика и определив результат по соответствующему столбцу «ЗА» таблицы «ПВО» (Advanced Game Air Defense Table). Немедленно примените результаты. Естественно, что результаты «+1» или «+2» для отряда, уже осуществившего атаку, не дают эффекта.

24.6.2 Огонь ЗА в случае локального обнаружения или при отсутствии обнаружения

Для самолетов и вертолетов, обнаруженных локальным обнаружением или не обнаруженных, огонь ЗА выполняется по колонке «Локальная».

24.7 ВЛИЯНИЕ ПОГОДЫ НА ОБНАРУЖЕНИЕ, ЗРК И ЗА

На ПВО оказывают неблагоприятное влияние плохая погода. В течение хода с плохой погодой, ко всем броскам Обнаружения, ЗРК и ЗА добавляются неблагоприятные

модификаторы, указанные в таблицах.

24.8 Влияние результатов на самолеты преодоления ПВО

Во всех случаях, результаты «+ #» не оказывают никакого влияния на самолеты, назначенные для преодоления ПВО («Уайлд Уизл»).

25.0 ДВИЖЕНИЕ И ТРАНСПОРТ

В этом разделе содержатся дополнительные правила движения, уточняющие правила стандартной игры.

25.1 ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ

Для сопровождения воздушного транспорта [8.5.2], парашютного десанта [25.1.1] и аэромобильного движения [8.5.4] могут выделяться до двух самолетов эскорта и/или подавления ПВО. Каждая такая транспортная группа состоит из транспортируемого/движущегося объекта (объектов), а также одного или двух самолетов эскорта/подавления ПВО.

Обнаружение отрядов, осуществляющих воздушный транспорт, парашютный десант или аэромобильный транспорт зависит от места, где осуществляется полет, типа выполняемого движения и текущего уровня превосходства в воздухе [22.6] следующим образом:

1. Если отряды, выполняющие воздушный транспорт или аэромобильное движение/парашютный десант двигаются над вражеской территорией, независимо от уровня превосходства в воздухе, используются обычные процедуры ПВО [24.0]. В случае атаки перехватчиков противника, номинальный самолет, осуществляющий такой вылет, имеет эффективность в воздушном бою равную «(1)». Обнаруженные десантные вылеты, выжившие после действия ЗРК противника [24.5], подвергаются огню ЗА [24.6] только если находятся в пределах двух гексов от частей или сооружений противника.
2. *Или*, если целевой гекс находится на своей или союзной территории, но в пределах двух гексов от любого штаба противника и...
 - а. ... если «летающая» сторона имеет любой уровень превосходства в воздухе или он спорный, то используется правила *локального* ПВО; или
 - б. ...если противник имеет любой уровень превосходства в воздухе, то используются *обычные* правила ПВО.
3. *Или*, если целевой гекс находится на своей или союзной территории и ...
 - а. ... если «летающая» сторона имеет любой уровень превосходства в воздухе или он спорный, то вылет автоматически *завершается успешно*, или
 - б. ... Если противник имеет любой уровень превосходства в воздухе, то осуществляется нормальные процедуры ПВО, за исключением того, что огонь ЗРК и/или ЗА ведется только если целевой гекс находится в пределах двух гексов от любой части или Сооружения противника.

25.1.1 Аэромобильное движение/транспорт

Аэромобильный транспорт/движение осуществляемые над территорией противника или в пределах двух гексов от

вражеской части, подлежат местному обнаружению и действию ЗРК. Если целевой гекс находится в пределах двух гексов от вражеских частей или Сооружений, они также подлежат действию местной ЗА.

25.1.2 Расширенное воздушно-десантное движение (парашютный десант) [8.5.3]

Это правило изменяет стандартные Правила игры в отношении воздушно-десантного движения следующим образом.

При определении результата броска в таблице "Десантирование" (Paradrop Table), используйте результаты справа от косой черты, чтобы определить эффекты десанта. Результаты и их последствия перечислены ниже таблицы.

25.2 ПЕРЕБАЗИРОВАНИЕ

Некоторые авиационные части, в соответствии со Специальными правилами игры, могут сменить базу в ходе выполнения перебазирования. Она осуществляется во время Фазы Реорганизации и *не подлежит* обнаружению, перехвату или действию ЗРК/ЗА. Для Перебазирования, владеющий игрок перемещает любой подходящий отряд (количество самолетов, которые могут перебазироваться в течение хода не ограничено) из поля «Готовы к вылету» его текущей базы в поле «После вылета» новой, или из поля «Вылет завершен» или «Восстановление» в поле «Прекращение вылета».

25.3 МОБИЛЬНЫЙ ОТРЯД СНАБЖЕНИЯ

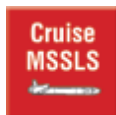
Если разрешено, МОС может двигаться только в Сегментах Инициативного и Основного движения. Результаты авиаудара могут ограничить их движение. МОС могут перевозиться морским транспортом [8.5.7].

25.4 СПОРНОЕ МОРСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

Результаты провала спорного морского движения [8.5.6.4.1] в Расширенной игре изменены. В зависимости от броска, корабельное соединение может получить результат «Отмена движения или удар #». Корабельное соединение имеет возможность вернуться в свою стартовую точку (Отмена движения) или продолжить движение, но получить урон (Удар #) [27,4].

26.0 КРЫЛАТЫЕ РАКЕТЫ

26.1 УДАР КРЫЛАТЫМИ РАКЕТАМИ



В Специальных правилах игры указана возможность и частота ударов крылатыми ракетами.

Удар крылатыми ракетами может быть направлен против любых сооружений, плацдармов, аэродромов или любых обнаруженных складов снабжения, высших штабов или корабельных соединений. Кроме того, крылатые ракеты могут быть использованы против дорожек ПВО и маркеров «Очки Крылатых ракет».

Важно: МОС, штабы, не являющиеся высшими, и наземные части никогда не могут быть атакованы крылатыми ракетами.

Удары крылатыми ракетами не могут быть обнаружены. Они могут быть атакованы только корабельными системами оружия ближнего действия (CIWS) [17.1.3].

Для выполнения удара крылатыми ракетами, объявите цель и совершите бросок кубика. Обратитесь к таблице

«Удары в расширенной игре» (Advanced Strike Table) и в разделе «Крылатые ракеты» (Cruise) найдите тип местности, где расположена цель (если она не относится к Сложным целям). Найдите результат вниз по столбцу.

26.1.2 Назначение ударов

Атакующий игрок объявляет все свои цели, сдвигает вниз маркер на дорожке записи хода, и проводит удар(ы), используя колонку «Крылатые ракеты» таблицы «Удары» (Strike Chart) и соответствующие модификаторы. Игроки должны назначить все свои удары крылатыми ракетами прежде, чем начнут их выполнять.

26.1.3 Уничтожение ракетных позиций

Специальные правила игры определяют, располагает ли конкретный игрок крылатыми ракетами наземного базирования, в следствии чего маркер «Очки крылатых ракет» может быть атакован подобно дорожкам ПВО. Результат указывает количество потерянных очков, т.е. количество полей, на которое маркер перемещается вниз по дорожке.

27.0 ПОПАДАНИЯ И УРОН



В целом, возможными формами урона являются потеря «шага», уничтожение, маркер «Удар» и разрушение (для Сооружений/Аэродромов).

Всякий раз, когда полученный боевой результат говорит о «потере шага», переверните пострадавшую часть на обратную (ослабленную) сторону. Если часть уже перевернута на ослабленную сторону, или если часть не имеет ослабленной стороны, она убирается. Всякий раз, когда полученный боевой результат означает «Удар» для части/Сооружения, поместите соответствующий маркер «Удар» (Strike marker) на пострадавшие часть/Сооружение. Урон полученный в ходе ударов суммируются следующим образом:

27.1 УРОН ДЛЯ ВОЙСК

Если часть отмечена маркером «Удар 1» («Strike 1» marker) и получает:

1. Еще один результат «Удар 1», замените маркер «Удар 1» («Strike 1» marker) на маркер «Удар 2» («Strike 2» marker).
2. Результат «Удар 2» - примените к части потерю «шага» и снимите маркер.

Если часть отмечена маркером «Удар 2» («Strike 2» marker) и получает результат «Удар 1» или «Удар 2», примените к части потерю «шага» и снимите маркер.

Если часть получает результат «Потеря шага», убирается «шаг» численности и маркер «Удар» («Strike» marker).

27.1.1 База снабжения/Мобильный отряд снабжения [19.4]

Если база снабжения/МОС отмечены маркером «Удар 1» («Strike 1» marker) и получает:

1. Еще один результат «Удар 1» - замените маркер «Удар 1» («Strike 1» marker) на маркер «Удар 2» («Strike 2» marker).
2. Результат «Удар 2» - замените маркер «Удар 1» («Strike 1» marker) на маркер «Удар 2» («Strike 2» marker).

Если склад снабжения/МОС отмечен маркером «Удар 2» и получает еще результат «Удар 2», уберите этот склад/МОС с карты. Результат «Удар 1» в таком случае игнорируется.

27.2 УРОН ДЛЯ СООРУЖЕНИЙ

Если сооружение/аэродром, отмеченный маркером «Удар 1» получает:

1. Еще один результат «Удар 1», замените маркер «Удар 1» маркером «Удар 2».
2. Результат «Удар 2», отметьте Сооружение как уничтоженное.

Сооружение/аэродром, отмеченное маркером «Удар 2» и получившее результат «Удар 1», «Удар 2» или «Уничтожен» считается уничтоженным. Бросок на сопутствующий урон не выполняется.

Разрушенные сооружения/аэродромы не могут быть целью для осуществления удара до осуществления восстановления. ПО, получаемые за уничтожение сооружения, можно получить более одного раза только, если сооружение было полностью восстановлено. [12.1.2]

27.2.1 Умышленное повреждение

Контролируемые игроком сооружения/аэродромы могут быть умышленно повреждены владельцем во время любого этапа «Определения контроля гекса», когда части противника находятся в пределах двух гексов от сооружения/аэродрома (в том числе и в самом гексе под маркером «Зачистка»). Совершите бросок и определите полученные эффекты по таблице «Умышленное повреждение» (Deliberate Damage Table), используя все доступные модификаторы броска. Бросок для определения сопутствующего ущерба при умышленном повреждении не производится. Попытка умышленного повреждения может быть выполнена в тот же этап «Определения контроля гекса», когда сооружение/аэродром были захвачены.

27.3 ЭФФЕКТЫ ДЛЯ НАЗЕМНЫХ ЧАСТЕЙ

27.3.1 «Удар 1»

Из значений атаки, обороны, эффективности и резерва движения боевых частей вычитается единица. Эти значения не могут стать ниже единицы.

Штабы и наземные войска не могут двигаться во время своего Сегмента движения в ходе развития успеха или Сегмента ответного движения элитных войск. «Боевые возможности» штаба уменьшаются на единицу для оставшейся части игрового хода. Чтобы показать это, поверните такой штаб.

Перевернутые или полностью израсходованные, чтобы создать другие фишки, базы снабжения и МОС сохраняют свой маркер «Удар 1» («Strike 1» marker).

МОС не может двигаться в Сегменте движения Инициативного игрока, во время Основного сегмента движения стоимость движения для них увеличивается вдвое.

27.3.2 «Удар 2»

Из значений атаки, обороны, эффективности и резерва движения боевых частей вычитается двойка. Эти значения не могут стать ниже единицы.

Штабы и наземные войска не могут двигаться во время своего Сегмента движения в ходе развития успеха или Сегмента ответного движения элитных войск, и могут перемещаться только на один гекс в любой другой дружеской

ственный Сегмент движения. Такие части не могут перемещаться с использованием десантного [25.1.1], аэромобильного [8.5.4] или морского транспорта [8.5.7].

Базы снабжения не могут быть использованы для того, чтобы создать МОС, вновь созданные МОС не могут быть размещены поверх таких складов снабжения. Они не могут быть израсходованы для создания очков снабжения [19.4]. Диапазон складов снабжения уменьшается с восьми до четырех гексов.

МОС не могут быть перевернуты, чтобы создать базы снабжения, и не могут быть израсходованы для создания очков снабжения. Они могут перемещаться только на один гекс в сегментах движения Инициативной или Основной Фазы.

27.4 КОРАБЕЛЬНЫЕ СОЕДИНЕНИЯ

Если корабельное соединение получает результат «Удар 1» или «Удар 2», владеющий игрок может отступить в ближайший дружественный порт или поле «В море», либо, если находится в полностью морском гексе, в поле «У побережья» (если оно дружественное). Корабельное соединение, получившее результат «Удар 1» или «Удар 2», может уменьшить или устранить маркер только если отступит в дружественный порт (см ниже), в противном случае маркер сохраняется. Во время своего отступления, корабельное соединение может войти только в находящиеся под дружественным контролем поля «В море» или «У побережья». Если корабельное соединение решает отступить в порт, оно не может двигаться до конца хода.

Если корабельное соединение сохраняет маркер, дополнительный результат «Удар 1» превращает маркер «Удар 1» в маркер «Удар 2», а результат «Удар 2» - в «Х». Если корабельное соединение получает результат «Х», уберите его с карты и поместите на Дорожку записи хода, на 4 хода вперед, например, если фишку убрали на третьем ходу, поместите ее в поле 7 хода, когда она вернется в качестве подкрепления.

Маркеры «Удар» могут быть удалены или уменьшены только если корабельное соединения находится в дружественном порту в течении Фазы Реорганизации.

Наземные части, погруженные в ДЕСО получившее результат «Удар», несут потерю «шага». Удалите один «шаг» за каждый уровень результата «Удар», то есть 1, 2 или 3 («Х» дает результат 3).

Если АУГ получает результат «Х», то переносимые подразделения убираются, пока она не вернется. Когда АУГ возвращается, поместите ее полнокровные авиаотряды на авианосец.

27.5 БОЕВЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ

Фишки ударных вертолетов ослабляются и удаляются, получая потери «шага», как и наземные войска. К ним никогда не применяются результаты ударов, хотя они могут получить уровень потерь, быть уничтоженными или вынужденными перебазироваться, когда их аэродром или авиабаза отмечаются маркером «Удар».

27.6 САМОЛЕТЫ

Большинство самолетов уничтожаются после получения двух потерь «шага». Некоторые самолеты имеют только по одному «шагу» и уничтожаются при его потере. Результаты авиаударов не влияют на самолеты непосредственно, но они могут попасть под действие побочного ущерба [27.7.2].

27.7 ЭФФЕКТЫ ДЛЯ СООРУЖЕНИЙ ИЛИ ПЛАЦДАРМОВ

27.7.1 Авиабазы /аэродромы

Наземные части не могут использовать воздушный транспорт [8.5.2], воздушно-десантное [25.1.1] или аэромобильное движение [8.5.4] из или в авиабазы/аэродромы, отмеченные маркером «Удар 2».

Боевые вертолеты не могут выполнять вылеты с аэродромов или авиабаз, которые отмечены маркером «Удар 2», но они могут перебазироваться. Авиабаза/Аэродром, отмеченные в качестве уничтоженных, не могут быть использованы для каких-либо задач.

27.7.2 Порты

Уменьшите пропускную способность порта на число, равное полученному результату «Удар», то есть, результат «Удар 1» снижает на 1 (как правило, с 2 до 1). Если порт разрушен, он имеет пропускную способность равную 0. В отношении корабельных соединений, находившихся в порту, который был уничтожен, действует раздел 9.9.3.

27.7.3 Плацдармы

Уменьшите пропускную способность, так же как и для портов, в соответствии с приведенными выше правилами («Удар 1» уменьшает пропускную способность до 1; «Удар 2» - до 0). Результат «Удар 2» переворачивает плацдарм на сторону «Нет снабжения». Плацдарм, отмеченный маркером «Удар 1», после получения еще одного результата «Удар 1» или «Удар 2», отмечается маркером «Удар 2». Плацдарм, отмеченный маркером «Удар 2» игнорирует результат «Удар 1», но убирается, если получает еще результат «Удар 2» или «Уничтожен». Плацдарм, получивший результат «Уничтожен» немедленно убирается из игры. Когда плацдарм убран таким образом, поместите его на «Дорожку записи игры» в ячейку, отстоящую от текущей на два хода вперед.

27.7.4 Сопутствующий ущерб

Успешный авиаудар по аэродромам и авиабазам может привести к сопутствующему ущербу самолетам, аэромобильным очкам или ударным вертолетам.

Если результат «Удар» получен в ходе рейда ССО, немедленно выполняется бросок на сопутствующий ущерб в соответствии с результатом «Удар».

Если неповрежденная авиабаза/аэродром захвачена (во время этапа «Определения контроля гекса»), немедленно совершается бросок, как если бы был получен результат «Удар 1».

В противном случае, совершение броска откладывается до соответствующего этапа Фазы Нанесения ударов. Для этого, в качестве напоминания, поверните маркер «Удар» на 90°. Заметим, что, если полученный результат увеличивает урон, полученный в течение предыдущих ходов, например, с «Удар 1» до «Удар 2» или «Уничтожен», поместите повернутый маркер поверх первого в качестве напоминания о необходимости броска, определяющего актуальный результат (не итоговый). Объедините маркеры после применения сопутствующего ущерба.

27.7.2.1 Против самолетов и аэромобильных очков:

Каждый раз, когда по аэродрому или авиабазе противника осуществлен успешный удар (приведший к какому-либо уровню повреждения или уничтожению), либо если она была захвачена (для определения побочного

ущерба база рассматривается в качестве уничтоженной), бросьте кубик и обратитесь к таблице «Сопутствующий ущерб» (Collateral Damage Table). Найдите результат броска в колонке, соответствующей результату удара и типу атакованной цели (Аэродром или Авиабаза). В этой колонке указано, получен ли ущерб, и если он получен, какие части/очки были затронуты. Возможны следующие результаты:

- Am Pt** Одно аэромобильное очко противника немедленно и навсегда уничтожается (Отметьте это на Дорожке записи хода (Game Record Track) соответствующим маркером).
- Air** Немедленно уничтожается один «шаг» самолета по выбору *атакованного* игрока. Владеющий игрок немедленно удаляет один «шаг» (или удаляет самолет, имеющий один «шаг», либо ранее поврежденный).
- Air*** Немедленно уничтожается один «шаг» самолета по выбору *атакующего* игрока. Атакующий игрок немедленно удаляет один «шаг» (или удаляет самолет, имеющий один «шаг», либо ранее поврежденный) самолета, находящегося в поле, соответствующем расположению аэродрома/авиабазы.

При назначении потери «шага», необходимо учитывать, чтобы поле базирования, в котором авиаотряд находится или откуда вылетел, соответствовало местонахождению аэродрома/авиабазы. Могут быть выбраны авиаотряды в полях «После вылета», «Готовы к валету», «Вылет прерван» или «превосходство в воздухе». Нельзя затрагивать отряды, находящиеся в базах, расположенных в других зонах карты или на авианосцах. Если в поле базирования, к которому применяется ущерб, нет самолетов, то урон не наносится.

Примечание: Некоторые результаты показывают смешанные типы сопутствующего ущерба. В этих случаях применяется каждый результат из списка.

Самолет может получить только один «шаг» потерь в качестве сопутствующего урона в течении той или иной фазы; т.е. он может быть ослаблен в течении первой Фазы ССО и уничтожен в течении первой Фазы Нанесения ударов, но не в течении одной фазы.

27.7.2.2 По ударным вертолетам базирующимся на цели: Дополнительно, в случае, если на авиабазе/аэродроме базировались ударные вертолеты, совершите бросок для каждого вертолёта определяя результат по таблице "Сопутствующий ущерб" (Collateral Damage Table) в колонке обозначенной "Вертолет". Результат "Step" приводит к потере вертолетом одного «шага». Результат "Elim" приводит к уничтожению отряда. В любом случае, если авиабаза/аэродром был уничтожен в результате атаки, каждый вертолет, после совершения броска на сопутствующий ущерб, немедленно перебазировается в ближайший, принадлежащий игроку, гекс [6.5.1], способный его поддерживать. Фишка вертолета поворачивается на 180 градусов, чтобы отразить, что он не может выполнять какие-либо задачи в течении этого хода [см. 6.5.4].

27.8 ДОРОЖКИ РЛС/ЗРК/ЗА

Успешный авиаудар по дорожкам ПВО противника [24.1] уменьшает текущее значение затронутой дорожки, как указано в таблице.

27.9 РЕМОНТ/ВОССТАНОВЛЕНИЕ/ПОПОЛНЕНИЕ

27.9.1 Части/Аэродромы/Сооружения

В ходе Фазы Реорганизации каждого игрового хода игроки могут удалить маркер «Удар 1» («Strike 1» marker) и перевернуть маркер «Удар 2» («Strike 2» marker) на сторону «Удар 1». Маркеры «Разрушен» ("Destroyed" marker) находящиеся на сооружениях не затрагиваются. Аэродромы/авиабазы и порты могут быть «восстановлены» после статуса «Разрушен» за счет использования двух Очков снабжения. После этого, поместите маркер «Удар 2» («Strike 2» marker) на авиабазу или порт, либо маркер «Удар 1» («Strike 1» marker) на аэродром.

При восстановлении аэродромов/авиабаз из разрушенного состояния, поверните находящийся на них маркер «Удар» на 180°. Они не учитываются во время этапа «Выделения авиации для достижения превосходства в воздухе» для целей 22.6.1.

27.9.2 Дорожки ПВО

В ходе Фазы Реорганизации игрового хода, каждый игрок может увеличить значения своих дорожек ПВО, используя следующее количество очков снабжения [19.3]: 1 пункт «ЗА» за каждое ОС, 1 пункт «РЛС» или «ЗРК» за каждые два ОС. Игроки могут израсходовать таким образом не более 4 ОС в течение хода.

Дорожки могут быть восстановлены до уровня, превышающего исходный, но не выше максимального значения: 10 для дорожек «РЛС» и «ЗРК» и 3 для дорожки «ЗА».

27.9.3 Пополнение и восстановление

Части, использующие очки пополнения для восстановления «шага», должны быть способны отследить линию связи [19.2].

Восстановленные части должны быть размещены на расстоянии не далее двух гексов от штаба своего соединения, вне вражеской ЗК. Если штаб своего соединения не доступен, части могут использовать более вышестоящие штабы.

Если недоступны и такие штабы, части могут быть размещены в любом дружественном гексе города или Агломерации.

Во всех случаях, гекс размещения не должен находится вне снабжения или быть изолирован. Части не могут быть пополнены, если используют аварийное восстановление снабжения.

27.9.3.1 Пополнение авиаотрядов и вертолетов:

Игроки могут использовать очки снабжения, чтобы привести поврежденные авиаотряды или вертолёты в нормальное состояние или вернуть в игру уничтоженные подразделения. За счет использования двух очков снабжения игрок может либо перевернуть поврежденное подразделение на сторону с полной силой, либо восстановить уничтоженное подразделение на карту ослабленной стороной вверх. Подразделение не может быть возвращено в игру и приведено в полную силу в течение одной Фазы Пополнения. Разместите любой восстановленный авиаотряд в соответствующее поле «После вылета». Отметьте любые вертолеты, получившие пополнения, как выполнившие один вылет.

Специальные правила игры определяют, какие типы подразделений могут быть пополнены.

При вводе уничтоженного авиаотряда обратно в игру, игрок должен выбрать его случайным образом из всех доступных авиаотрядов того же типа. При восстановлении уничтоженного вертолета, он может быть помещен в любой свой аэродром/авиабазу, с учетом ограничения объединения.

Пример: У игрока США есть пять уничтоженных авиаотрядов: F-22, F-16, два F-15 и A-10. Он тратит два очка снабжения, чтобы восстановить один F-15 обратно в игру. Он случайным образом вытягивает один из двух F-15 и помещает его в поле «После вылета» поля базирования Японии, ослабленной стороной вверх.

Примечание разработчика: Прежде всего, это правило отражает перераспределение неиспользованных эскадрилий/крыльев или же привлечение на активный ТВД резервных подразделений из других областей, а не создание новых авиационных сил.

27.9.3.2 Объединение авиаотрядов: Игроки могут объединить поврежденные авиаотряды во время Фазы Подкреплений и пополнения. Если в одном поле базирования находятся два поврежденных авиаотряда одной и той же принадлежности, и типа, удалите один поврежденный отряд и переверните другой на его полную сторону. Поместите объединённый й отряд в поле «После вылета».

28.0 РЕЗОЛЮЦИЯ ООН

Примечание разработчика: Марк Херман любезно позволил нам использовать версию его механику Резолюции ООН из «Flashpoint: Golan».

В течение Фазы Инициативного игрока, один игрок совершает бросок "Резолюция ООН", чтобы определить будет ли Организация Объединенных Наций принять меры по "силовому" прекращению военных действий. Бросьте один кубик и добавьте любой подходящий модификатор из матрицы Международного положения (Специальные правила игры). Если результат равен 10 или больше, то ООН принял резолюцию, требующую от противоборствующих сторон согласиться на прекращение огня, которое вступит в силу в течение Фазы определения Победы этого хода.

28.1 ВЕТО

В Специальных правилах игры указан порядок наложения Вето. Если результат броска "Резолюция ООН" приводит к прекращению огня, то, сторона может выбрать наложение Вето. Если ни один игрок не выбирает применение Вето, то в действие вступает прекращение огня (после этого Вето не может быть использовано, чтобы избежать штрафа по ПО), и игра заканчивается в конце хода. Если один из игроков выбирает использование Вето, бросок "Резолюция ООН" игнорируется, и игра продолжается, включая новый бросок для определения Резолюции во время следующей Фазы Инициативного игрока. Игрок, наложивший Вето на резолюцию, теряет 5 ПО. Шанс наложить Вето для каждой стороны доступен только один раз.

28.1 ОТКАЗ ПОДЧИНИТЬСЯ РЕШЕНИЮ ООН О ПРЕКРАЩЕНИИ ОГНЯ

Если на решение о прекращении огня любой из сторон не было наложено Вето, тогда сторона, владевшая инициативой на момент первого хода может отказаться подчиниться решению о прекращении огня ООН. Во время каждой Фа-

зы Определения инициативы, во время которой игрок продолжает отказывается подчиниться, его оппонент получил 10 победных очков. Если игрок, имевший инициативу в течение первого хода, отказывается от прекращения огня, его противник может обороняться без штрафа и наоборот.

29.0 АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА РАСШИРЕННОЙ ИГРЫ

Эти правила предназначены, чтобы обеспечить возможность игроку использовать их совместно с правилами серии, в отличие от Дополнительных правил, которые вводятся Специальными правилами игры. Они нужны для того, чтобы обрисовать варианты дополнений и их последствия в контексте конкретной игры.

Естественно, игроки свободны применить какое-то отдельное альтернативное правила, использовать их все, или отказаться от них вовсе; однако наибольшее удовольствие от игры можно получить, используя их все.

29.1 АВИАЦИЯ

Игроки могут, по взаимному согласию, решить использовать правила Авиации Стандартной игры со сценариями Расширенной игры. В этом случае, все правила Авиации Стандартной игры применяются со следующими изменениями:

29.1.1 Очки авиации [6.1]

Удвойте количество очков авиации, полученных в результате броска по таблице "Очки авиации в стандартной игре" (Standard Game Air Points Table).

29.1.2 Авиаудары

Очки авиации могут быть использованы для осуществления авиаударов по тем же общим правилам, что и поддержка наземных войск [6.2.1]. Игрок может выделить до 4 очков авиации для нанесения удара и 2 для эскорта, всего - 6 очков.

29.1.3 Сопутствующий ущерб

Потери авиации, полученные в соответствии с таблицей "Сопутствующий ущерб" (Collateral Damage Table), преобразуются в постоянные потери очков авиации, независимо, относятся они к "владеющему" игроку или "противнику".

29.2 ТУМАН ВОЙНЫ ДЛЯ АВИАЦИИ

Следующие правила предназначены для сокрытия картины воздушного боя в дальнейшем, заставляя игроков вслепую выделять самолеты для отражения авиаударов противника и в ходе боев по завоеванию превосходства в воздухе.

29.2.1 Авиаудары

При назначении авиаудара, игрок не раскрывает количество или тип самолетов в ударной группе, до выполнения броска на обнаружение. Если результат броска "ED", то владеющий игрок сообщает количество атакующих самолетов, но не их тип (за исключением самолетов "Уайлд Уизл", если они присутствует, то этот факт должен быть сообщен). Игрок, осуществляющий перехват должен указать, какие самолеты, если есть, перехватят неопознанные цели. После выделения (или нет) перехватчиков, игра протекает по обычным правилам.

Вышеуказанное потребует каких-либо отметок, так как все авиаудары и цели назначаются, прежде чем будет начат процесс обнаружения, и все броски на обнаружение производятся до выделения перехватчиков.

29.2.2 Скрытое выделение сил в ходе достижения превосходства в воздухе

Во время этапа назначения боев в сражении по достижению превосходства в воздухе, каждый игрок, тайно от противника, выбирает самолет. Оба самолета одновременно размещаются одновременно в поле «Превосходство в воздухе» вступая в бой друг с другом.

Если все самолёты одного игрока уже вступили в бой, а у противника остались «лишние» самолеты, эти самолеты могут быть добавлены к любому бою, при условии, что на один самолет противника может приходиться не более двух своих.

После того, как все самолеты были назначены, игрок владеющий преимуществом АВАКС может изменить количество сражений, равное текущему значению АВАКС одним из указанных способов:

1. Поменять местами любые два самолета. Просто заберите их и поменяйте их местами в поле "Превосходство в воздухе".

2. Покинуть сражение. Поместите самолет в соответствующем поле "После вылета".

29.3 ВОССТАНОВЛЕНИЕ И ПОПОЛНЕНИЕ АВИАОТРЯДОВ

В качестве дополнения, игроки могут использовать этот процесс в 27.9.3.1 для восстановления или пополнения любого авиаотряда независимо от каких-либо ограничений указанных в Специальных правилах игры.

29.4 СБРОС БОЕПРИПАСОВ

Авиаотряды, включенные в ударную группу, могут сбросить свои боеприпасы, будучи атакованными в воздушном бою. В таком случае после перехвата в воздушном бою они не могут выполнить удар, но вместе с тем они не получают неблагоприятные модификаторы в ходе воздушного боя.

29.5 РАДИУС СНАБЖЕНИЯ ШТАБА

Вместо использования условного радиуса, равного 4 ОД моторизованного типа, используйте боевой диапазон штаба в качестве числа ОД. Например, американская часть может проследить линию снабжения до штаба 82-й воздушно-десантной дивизии США, используя 5 ОД моторизованного типа.

УКАЗАТЕЛЬ

А

Авиабазы	8.3.1.3
Захваченные	8.4.2
Поврежденные	27.7.1
Авиагруппа авианосца	
Возможности	22.2.2
Авианосцы	7.3.4
Авиаотряды	
«Стелс» (Stealth)	15.2.7
Базирование	22.1.3, 22.1
Вооружение	
большой дальности	15.2.8.1
средней дальности	15.2.8
Восстановление	27.9.3.1
Всепогодность	15.2.6
Дальность	22.3, 15.2.5
Объединение	27.9.3.2
Перебазирование	25.2
Подготовка пилота	15.2.4
Урон	27.6
Эффективность	
в воздушном бою	15.2.3
нанесения ударов	15.2.1
Авиаудары по наземным	
целям	23.0
Авиационная поддержка	
Расширенные	23.5
Стандартные	6.2.1
Авиационное минирование	23.6
Авиация	
Расширенная игра	22.0
Стандартная игра	6.0
Автоматическая Победа	12.2
Агломерация	8.3.1.5
Аэродромы	8.3.1.4
Захваченные	8.4.2
Поврежденные	27.7.1
Аэромобильное движение	8.5.4
Аэромобильные очки	8.5.4.2
Аэромобильный транспорт	
морской пехоты	8.5.5

Б

Ближний бой	22.6.3
Бой	9.0
Воздушный бой	22.6.3
Надводное сражение	17.3
Отступление	9.8
Перехват	24.4.1
Превосходство в воздухе. 22.6.2	
Продвижение после боя	9.9
Результаты	9.7
Склады снабжения	
и МОС	19.4.1

В

Введение	
Расширенная игра	14.0
Стандартная игра	1.0
Вертолеты	6.5
Базирование	6.5.1

Восстановление	27.9.3.1
КМП США	6.5.5
Ограничения по	
применению	6.5.2
Поддержка наземных	
войск	6.5.3
Удары	23.4.2
Урон	27.5
Верховные штабы	18.3
Воздушная разведка	21.2
Воздушно-десантное	
движение	8.5.3
Расширенная игра	25.1.1
Воздушное минирование	23.6
Воздушный бой	
Ближний бой	22.6.3
Вооружение	
большой дальности	22.6.3,
15.2.8.1	
средней дальности	22.6.3,
15.2.8	
Перехват	24.4.1
Воздушный транспорт	8.5.2
Расширенная игра	25.1
Вооружение	
большой дальности	15.2.8.1
средней дальности	15.2.8
Воспечение	
Результат	23.4.4
Восстановление	11.2
Всепогодность	15.2.6

Г

Гекс/область расстановки	2.3.6
Города	8.3.1.5

Д

Дальность	15.2.5, 2.4.3
Движение	8.0
Аэромобильное движение .	8.5.4
Воздушно-десантное движение/	
парашютный десант	8.5.3
Воздушный транспорт	8.5.2
Морское	8.5.6
Морской десант	8.5.8
Морской транспорт	8.5.7
Наземное	8.5.1
Обход	8.4.4
Резерв движения	2.3.5
Десантное соединение	
(ДЕСО).....	7.3.2
Высадка/погрузка	8.5.8.3
Десантовместимость	2.4.4
Десантовместимость десантных	
соединений	2.4.1
Диапазон снабжения	15.2.11
Дороги	8.3.2

З

Зенитная артиллерия (ЗА)	24.6
Значение атаки	2.3.1
Значение эффективности	2.3.3

Проверка эффективности ..	2.3.3
Элитные	2.3.3
Значение обороны	2.3.2
Значение обороны в	
скобках	2.3.2.1
Значение объединения	2.3.7
Зоны контроля	8.2
Легкая пехота	8.2.4
Отступление через	
ЗК противника	9.8.3
Распространение	8.2.3
Эффекты	8.2.2

И

Изоляция	19.7
Источники снабжения	19.1

К

Капитуляция	19.7.4
Компоненты	
Расширенная игра	15.0
Стандартная игра	2.0
Контроль гекса	8.4.2.8
«Зачистка»	8.4.1
Корабельная ударная группа ..	7.3.3
Корабельные соединения	7.3
Авианосцы	7.3.4
Бой	17.3
Движение	8.5.6
Десантные соединения	7.3.2
Корабельная ударная	
группа	7.3.3
Обнаружение	17.1.2
Объединение	7.3.6
Огонь ПВО	17.1.4
Отступление	
(Продвинутые)	17.5.1
Поддержка наземных	
войск	7.3.1
Потери (Стандартная	
игра)	7.3.5
Спорное морское	
движение	8.5.6.4.1
Урон (Продвинутые)	27.4
Крылатые ракеты	26.0
Кубик	2.6

Л

Легкая пехота	8.2.4
Линия снабжения	19.2
Локальное обнаружения	24.3
Огонь ЗА	24.6.2
Огонь ЗРК	24.5.2

М

Масштаб игры	2.7
Минирование	7.5.1
Мобильный отряд снабжения .	19.4
Морские мины	7.5
Морской десант	8.5.8
Высадка/погрузка	8.5.8.3
Морской транспорт	8.5.7

МОС	19.4
Движение	25.3
Урон	27.1.1
Мосты	8.3.1.1.1

Н

Название части/соединения	2.3.4
Наземная часть	
Урон	27.1
Эффекты урона	27.3

О

Область действия маркера	
«Мины»	7.5.3
Обнаружение	21.0
Автоматическое	21.1
Диапазоны	21.2.1
Корабельных соединений	17.1.2
Локальное	24.3
Разведка ССО	20.2.2
Обозначение соединения	15.2.10
Обход	8.5.1.1
Объединение	8.1
Вертолеты	6.5.1.1
Корабельные соединения ..	7.3.6
Наземные части	8.1.1.1
Огонь ЗРК	24.5
Операции по «Зачистке»	8.4.1
Отступление	9.8
В обороняемый гекс	9.8.6
Добровольно	
игнорирование	9.8.4
Ограничения	9.8.2
Через ЗК противника	9.8.5
Отсутствие снабжения	19.5
Очки авиации	6.1
Потери	6.3
Потери от ПВО	6.3.2
Потеря авиабазы	6.3.1
Очки снабжения	19.3

П

Парашютный десант	8.5.0.3
Перебазирование	
Авиаотряды	25.2
Переправы	8.3.1.8
Перехват	24.4
Плацдармы	8.5.8.2
Пляжи	8.3.1.7
Погода	
.... 4.0	
Влияние на	
авиаотряды	22.2.1
на ПВО (Расширенные) ..	24.7
Облачность	4.1.2
Шторм	4.1.3

Ясная	4.1.1
Подготовка пилота	15.2.4
Подчинение	18.1
Поле базирования	22.1.3
Поля морских зон	
Контроль	7.2
Отступление	7.2.1
Попадания и урон	27.0
Пополнение	11.0
Порты	8.3.1.9
Захваченные	8.4.3
Урон	27.7.2
Поселки	8.3.1.6
Превосходство в воздухе	
Бой	22.6.2
Расширенная игра	22.6
Стандартная игра	6.4
Продвижение после боя	9.9
Противовоздушная оборона	
Корабельных соединений (Расширенная)	17.1.4
Модификатор ПВО штаба	18.2.3
Обнаружение (Расширенная)	24.2
Расширенная игра	24.0
Стандартная игра	6.6

Р

Разведка	20.2.2
Разминирование	7.5.2
Резолюция ООН	28.0
Вето	28.1
Прекращении огня (отказаться или подчиниться)	28.2
Рейды	20.2.1
Реки	8.3.1.1

С

Силы специальных операций	20.0
Выживание	20.3
Маркеры	20.1.1
Склады снабжения	19.4
Урон	27.1.1
Склады снабжения и МОС	
Бой	19.4.1
Сложные цели	23.4.3
Снабжение	19.0
Диапазон	15.2.11
Источники	19.1
Линия снабжения	19.2
Отсутствие	19.5
Очки	19.3
Склады снабжения и МОС	19.4
Экстренное восстановление	

снабжения	19.6
Сооружения	
Умышленное повреждение	27.2.1
Урон	27.2
Спорное морское движение	
Расширенные	25.4
Стандартный	8.5.6.4.1
«Стелс» (Stealth)	15.2.7

У

«Уайлд Уизл»	15.2.9
Выполнение ударов	23.3
Удары	
Атаки ЗРК	24.5.1
Вертолеты	23.4.2
Выполнение авиаударов	23.4
Крылатые ракеты	26.1
Огонь ЗА	24.6
По морским целям	17.1
Целеуказание ССО	20.2.3
Штабы	18.2.2
Укрепления	8.3.1.10
Умышленное повреждение ...	27.2.1
Уровень подводной угрозы	7.4.1
Изменение	7.4.3
Уровень ПЛО	7.4.2
Изменение	7.4.3

Х

Химическое оружие	
Поддержка штабом	18.2.4

Ц

Целеуказание	20.2.3
--------------------	--------

Ш

Штаб	
Боевые возможности	18.2
Верховные	18.3
Дальность	15.2.5
Инициатива	5.0
Определение	5.1
Удар	18.2.2

Э

Экстренное восстановление снабжения	19.6
Эскорт	6.2.2
Эффективность авиационной поддержки	
Расширенная игра	15.2.2
Стандартная игра	2.4.2
в воздушном бою	15.2.3
нанесения ударов	15.2.1

СХЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ТИПА ЧАСТИ

КАК ЧИТАТЬ И ОПРЕДЕЛЯТЬ ТИПЫ И ЗНАЧЕНИЯ ЧАСТЕЙ

Расшифровка типа части для определения боевых модификаторов



- Штаб
- Штаб амфибийного соединения
- Пехотная часть
- Часть морской пехоты
- Воздушно-десантная часть
- Десантно-штурмовая часть
- Часть амфибийной пехоты
- Мотопехотная часть
- Часть «Красной гвардии» КНДР
- Часть легкой пехоты КНДР
- Часть снайперской легкой пехоты КНДР
- Учебно-резервная часть КНДР
В бою считается пехотным типом.
Желтый цвет резерва движения означает легкую пехоту.
Включает пехотные части КМП США.

- Артиллерийская часть
 - Часть ракетной артиллерии
- Не имеют боевых модификаторов

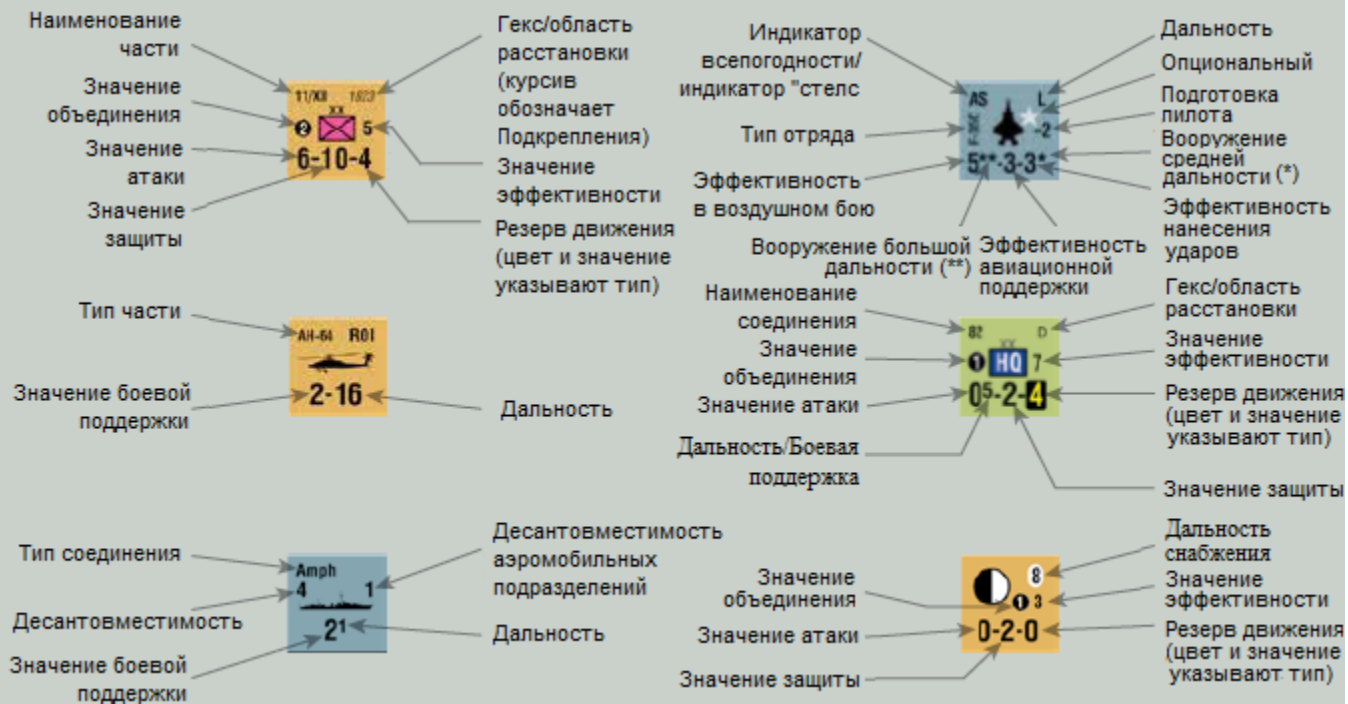
- Танковая часть
 - Амфибийная танковая часть
 - Танковая часть морской пехоты
- В бою считаются танковым типом

- Тяжелая БрТГ
 - БрТГ «Страйкер»
 - Бронекавалерийская часть
 - Механизированная пехотная часть
 - Амфибийная механизированная пехотная часть
 - Механизированная часть морской пехоты
- В бою считаются механизированным типом

КЛАСС МОБИЛЬНОСТИ		
Тип	Пример	Цвет текста
Пехотный	4 4 5	Черный или желтый цвет РД#*
Моторизованный	5 6	Оранжевый цвет РД# или фона
Механизированный	6 8	Красный цвет РД# или фона
Автомобильный	24	Желтый цвет РД#*

* Желтый цвет РД# на черном фоне = легкая пехота способная к автомобильному движению

Примеры частей и расшифровка их параметров



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА В СТАНДАРТНОЙ ИГРЕ

Фаза Определения погоды

1. Бросьте кубик, чтобы определить погоду для этого хода (за исключением первого хода).
2. Если выпал "Шторм", переместите все корабли в поле "В море" (если оно дружественное) или дружественный порт их морской зоны [4.1].

Фаза Снабжения [13.0 - Дополнительно]

1. Снимите маркеры «Отсутствие снабжения» с частей, восстановивших снабжение.
2. Проверьте части, лишенные снабжения. Разместите маркер «Отсутствие снабжения» на любой части, лишенной снабжения.

Фаза Инициативы/Авиации/Флота

1. Определите, получил ли какой-либо игрок Инициативу на этот игровой ход, либо ход является "Спорным". Оба игрока сдвигают соответствующие им маркеры "ПО этого хода" на "0".
2. Каждый игрок совершает бросок по таблице "Очки авиации в стандартной игре" и отмечает очки авиации, полученные для этого хода, изменяя их по необходимости в зависимости от погоды. [6.1 и таблица «Авиация»]
3. Установите уровень превосходства в воздухе на основе соотношения очков авиации. [6.4]
4. Во время хода без шторма, выполните бросок для определения Контроля моря [7.2]
 - а. Совершите бросок для полей "У берега", соединенных с полями "В море", контролируемые США.
 - б. Совершите бросок для полей "В море" не контролируемых США.
5. Обе стороны выполняют броски разминирования [7.5.2] (кроме первого хода).
Если ни один из игроков не получил инициативу (т.е. "Спорный" ход), переходите непосредственно к Фазе Основных движения и боя.

Фаза Движения и боя инициативного игрока (только в Инициативный ход)

1. **Сегмент движения инициативного игрока:** Игрок, получивший инициативу, перемещает некоторые (либо все) свои войска в пределах их Резерва движения. Допускается воздушное, аэромобильное или морское движение и транспорт. [8.5]
2. **Сегмент боя инициативного игрока:** Игрок, получивший инициативу, объявляет и осуществляет все сражения (по одному сражению за раз). [9.0]
 - а. Объявление атак (по одной за раз) [9.2.1]
 - б. Определение начальные соотношения [9.2.2]
 - в. Определение сдвигов столбцов [9.2.3]
 - г. Обе стороны выделяют ударные вертолеты, очки авиации и корабли для осуществления непосредственной поддержки в бою (атакующий первым) [9.2.4]
 - д. Осуществите огонь ПВО [9.2.5]
 - е. Определите модификаторы броска [9.2.3]
 - ж. Осуществите бросок и определите результат боя [9.2.6]
 - з. Распределите потери [9.2.7]
 - и. Отступление и продвижение войск [9.2.8]

3. **Сегмент ответного движения элитных войск:** Игрок, лишенный инициативы осуществляет ответное движение элитных войск. Все части с эффективностью 6, 7 и 8 и находящиеся вне вражеской ЗК, могут двигаться (но не атаковать). В отличие от всех других сегментов движения

не допускается воздушное, аэромобильное или морское движение и транспорт. [8.5, с ограничениями]

4. **Сегмент движения в ходе развития успеха:** Игрок, получивший инициативу, выполняет движение в ходе развития успеха. Любые войска, находящиеся вне вражеской ЗК могут двигаться в пределах своего Резерва Движения. Допускается воздушное, аэромобильное или морское движение и транспорт. [8.5]

5. **Сегмент боя в ходе развития успеха:** Игрок, получивший инициативу, осуществляет бой в ходе развития успеха. Любые войска (двигались они или нет) могут вступить в бой (со сдвигом на два столбца влево Таблицы "Результаты боя" в качестве штрафа). [9.0]

6. **Сегмент ответного движения:** Игрок, лишенный инициативы, перемещает некоторые (либо все) свои войска в пределах их Резерва движения. Допускается воздушное, аэромобильное или морское движение и транспорт. [8.5]

7. **Сегмент ответного боя:** Игрок, лишенный инициативы, проводит сражения вышеуказанным порядком. Участвуют все войска, независимо от того, двигались они или нет. [9.0]

Фаза Основного движения и боя

1. **Первый Сегмент движения:** Игрок, получивший инициативу, либо первый игрок перемещает некоторые (либо все) свои войска в пределах их Резерва движения. Допускается воздушное, аэромобильное или морское движение и транспорт. [8.5]
2. **Первый Сегмент боя:** Игрок, получивший инициативу, либо первый игрок объявляет и проводит все бои [9.0]
3. **Второй Сегмент движения:** Игрок, лишенный инициативы, либо второй игрок перемещает некоторые (либо все) свои войска в пределах их Резерва движения. Допускается воздушное, аэромобильное или морское движение и транспорт. [8.5]
4. **Второй Сегмент боя:** Игрок, лишенный инициативы, либо второй игрок объявляет и проводит все бои [9.0]

Фаза Реорганизации

1. Поверните все вертолеты, чтобы показать, что они "не выполняли задачи".
2. Сбросьте все очки авиации до нуля.
3. Сбросьте аэромобильные очки.
4. Удалите маркеры "туннели".
5. Проведите операции по "зачистке".
6. Определите изменения контроля над гексами.

Фаза Подкреплений и пополнения

1. Обе стороны размещают подкрепления в соответствии с Расписанием подкреплений в сценарии. [10.0]
2. Оба игрока могут использовать очки пополнения, чтобы пополнить или восстановить войска. Войска, окруженные войсками и/или ЗК противника, не могут получить пополнение. [11.0]
3. Уточните уровни Подводной угрозы и ПЛО [7.4.3]

Фаза Определения победы

1. Добавить ПО, полученные каждым игроком в течении хода, к его ПО, чтобы показать общее увеличение ПО в игре. Перемещение маркеров ПО ("VPs"), чтобы зафиксировать новые итоги. (Не сбрасывайте маркер "ПО текущего хода" до наступления Фазы Инициативы/авиации/флота следующего хода). [12.1]
2. Определите, выполнил ли какой либо из игроков условия автоматической победы. Если это последний ход игры,

сравните победные очки каждой из сторон для определения победителя. [12.2]

Фаза Записи хода

Игроки перемещают маркер "Игровой ход" и начинают новый ход.



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