



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержание

1.0	Введение.....	2	15.0	Средства ТВД	
2.0	Местность [8.0 Стандартные/Расширенные].....	3		[26.0 Крылатые ракеты - Расширенные].....	11
3.0	Части [2.0 Стандартные/Расширенные].....	3	16.0	16.0 «Вето» на резолюцию ООН	
4.0	Погода [4.0 Стандартные/Расширенные].....	4		[28.0 Расширенные].....	12
5.0	Флот [7.0 Стандартные/17.0 Расширенные].....	4	17.0	Дополнительные правила.....	12
6.0	Движение и объединение		18.0	Сценарии.....	15
	[8.0 Стандартные/25.0 Расширенные].....	6	19.0	Расстановка в сценарии.....	15
7.0	Сражение [9.0 Стандартные/Расширенные].....	7	20.0	Стандартные сценарии.....	15
8.0	Подкрепления [10.0 Стандартные/Расширенные].	7	21.0	Расширенные сценарии.....	19
9.0	Подчинение [18.1 Расширенные].....	9	22.0	Боевой состав авиации в Расширенной игре.....	25
10.0	Снабжение и изоляция [19.0 Расширенные].....	9	23.0	Интеграция с Next War: Korea.....	25
11.0	Целеуказание		24.0	Расширенные примеры игры.....	26
	[20.0 Стандартные/Расширенные].....	10	25.0	Credits	32
12.0	Обнаружение [21.0 Расширенные].....	10	26.0	Победные объекты.....	33
13.0	Авиация [6.0 Стандартные/22.0 Расширенные]..	10			
14.0	Сложные цели [23.0 Расширенные].....	11			



Это "Живые правила". (Версия 3.0) Они включают в себя сведения об ошибках и разъяснения к оригинальным правилам. Чтобы облегчить чтение, они выделены цветом.

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

www.GMTGames.com

Перевод: Д. Сущих

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

«Китай обладает неоспоримым суверенитетом над островами в Южно-Китайском море и прилегающей к ним акватории, а так же суверенными правами и юрисдикцией над соответствующими водами, равно как и над морским дном и недрами».

- Письмо к Генеральному секретарю ООН Пан Ги Муну от китайской миссии в Организации Объединенных Наций, май 2009

1.0 Введение

Эти правила распространяются как на стандартные, так и на расширенные правила серии и добавляют дополнительные особенности, связанные с ситуацией на Тайване. Они также намечают объединение *Next War: Taiwan (NWT)* с *Next War: Korea (NWK)*. Если не указано иное, Специальные правила игры имеют приоритет над любыми разделами, которым они могут противоречить. Большинство правил имеют маркировку «[Стандартные]» или «[Расширенные]», когда это применимо. Любой раздел с пометкой «[NWK]» изменяет правила в *Next War: Korea*.

1.1 КОМПОНЕНТЫ

Next War: Taiwan содержит следующие компоненты:

- Одна игровая карта, размером 22"х 34"
- Три листа фишек
- Один буклет *Стандартных и Расширенных правил*
- Один буклет *Специальных правил игры (GSR)*
- Девять карт помощи игроку:
 - 1) таблица «Результаты боя» и карта «Сценарий «Воздушно-Морское сражение»»
 - 2) Экран «Превосходство в воздухе»
 - 3) Экран игровой информации и результаты международного положения
 - 4) Таблица «Эффекты местности» и Главный график прибытия подкреплений Союзников
 - 5) Таблицы помощи в Стандартной игре
 - 6) Таблицы помощи в Расширенной игре
 - 7) Последовательность хода в расширенной игре
 - 8) Экран флота
 - 9) Последовательность хода в стандартной игре и схема «Определение типа части»
- Один 10-гранный кубик

1.2 НАЦИОНАЛЬНЫЕ ЦВЕТА

Фишки окрашены следующим образом:



- Китайская Республика - Тайвань (ROC)



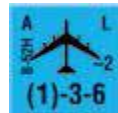
- Китайская Народная Республика (KPR, PRC)



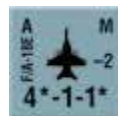
- Япония (JPN)



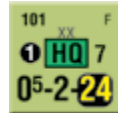
- Корпус морской пехоты США (USMC)



- ВВС США (USAF)



- Военно-морской флот США (USN)



- Армия США (U.S.A)



- Содружество (CW)



- Филиппины (PH)



- Вьетнам (VN)



- Малайзия (MA)

1.3 ЗАМЕНА ФИШЕК [NWK]



В игру включены шесть фишек для замены в *Next War: Korea*: четыре AH-64 и две F-35A. AH-64 являются опциональной заменой южнокорейских фишек AH-1. F-35A опциональная замена всех четырех южнокорейских F-4D. Каждый набор дополнительных фишек может быть выбран игроком Союзников. Добавьте второму игроку 10 ПО за каждый выбранный вариант.

1.3.1 Боевой состав армии США [NWK]

Кроме того, мы предоставили полностью обновленный боевой состав армии США. Владельцы *NWK* должны использовать фишки из данной игры при игре в *NWK* или комбинированную игру [но учитывая п. 17.11 СПИ].

1.4 ОГРАНИЧЕНИЯ НАЗЕМНЫХ ЧАСТЕЙ США

Единственными наземными соединениями США, используемыми в *NWT*, являются Корпус морской пехоты, 82-я воздушно-десантная и 101-я десантно-штурмовая дивизии, а так же 4-я БрТГ (воздушно-десантная) 25-й пехотной дивизии. Игнорируйте упоминания других подразделений армии США в Основном графике прибытия подкреплений Союзников.

Примечание разработчиков: Хотя США могут вмешаться в ситуацию, используя свою авиацию и флот, маловероятно, что к обороне острова будут привлечены хотя бы легкие, а тем более тяжелые, наземные части. Это правило предполагает некоторый, но не слишком большой, уровень привлечения наземных войск.

1.5 СОЮЗНИКИ ПРОТИВ «НЕ-СОЮЗНИКОВ»

Во множестве ссылок по всем правилам используются термины «Союзники» и «не-Союзники». К «Союзникам» относятся Китайская Республика (Тайвань) и любые страны, присоединившиеся к ней (обычно Соединенные Штаты и Япония, а так же, иногда, Вьетнам и Филиппины). К «не-Союзникам» относится Китайская Народная Республика (КНР) и любые страны, присоединившиеся к ней (как правило, Малайзия). Когда в правиле указана конкретная страна, это правило применяется только к этой стране.

2.0 Местность

[8.0 Стандартные/Расширенные]

2.1 ПЛЯЖИ [8.3.1.7]

Пляжи, доступные для высадки морского десанта, отмечены светло-синим цветом. Полностью морские гексы, которые могут быть использованы ДЕСО для проведения морского десанта выделены темно-синим цветом.

2.2 СООРУЖЕНИЯ

К Сооружениям относятся: порты, авиабазы (но не аэродромы), заводы [п. 2.5 СПИ].

2.3 ДРУЖЕСТВЕННЫЙ КРАЙ КАРТЫ

Из-за характера местности, понятие «дружественный край карты», используемое в ходе отступления, нуждается в специальном определении:

Тайвань: к любому дружественному источнику снабжения, городу или гексу Сооружения.

Все прочие: к любому дружественному источнику снабжения на Тайване.

2.4 ТУННЕЛЬ «СЮЭШАНЬ»

Туннель «Снежная гора» проходящий между гексами 4711 и 4712; он добавляет модификатор «-2» для всех попыток изоляции данных гексов.

2.5 КОМПЛЕКС «FORMOSA PLASTICS»

Этот комплекс находится в гексе 2807. Обороняющиеся в этом гексе получают сдвиг на одну колонку влево в ТРБ и игнорируют результат «Отступление». Кроме того, чтобы изменить контроль над данным гексом оба игрока должны проводить операцию по «зачистке».

2.6 ОГРАНИЧЕНИЯ МОРСКИХ ДЕСАНТОВ И ПОРТОВ ТАЙВАНА

На карте отмечено несколько возможных зон вторжения [п. 2.1 СПИ]. КНР может использовать западные порты и зоны пляжа в любое время, а восточные порты и зоны пляжа только во время тех ходов, когда они получают превосходство в воздухе. Подобным образом, Союзники могут использовать восточные порты и пляжные зоны в любое время, а западные порты и зоны пляжа только во время тех ходов, когда они получают превосходство в воздухе.

2.6.1 Расположение пляжей

Четыре зоны вторжения, протянувшиеся по побережью на север от Гаосюна (Kiaohsung, 1513) до Синьчжу (Hsinchu, 4207) считаются западными. Остальные три считаются восточными.

2.6.2 Расположение портов

Следующие порты считаются восточными: Тайдун (Taitung, 2118), Хуалянь (Hualien, 3616), Суао (Su-ao, 4415),

и Тоучен (Toucheng, 4713). Единственным северным портом является Цзилун (Keelung, 5011). Все остальные порты считаются западными.

2.7 ОГРАНИЧЕНИЕ МОРСКОГО ТРАНСПОРТА В ПОРТАХ

Значение ограничения морского транспорта по высадке [8.5.7.4] для некоторых портов в Тайване выше, чем стандартные два очка объединения, смотри ниже:

- Гаосюн (Kiaohsung, 1513) четыре
- Шеньган (Shengang, 3306) три
- Цзилун (Keelung, 5011) три

Они отмечены на карте белым номером рядом с портом.

2.8 НЕИГРОВЫЕ ГЕКСЫ

Некоторые гексы на карте содержат области, которые окрашены в темно-голубой цвет [4808, 4315, 3716, 1121, 1021 и 4006]. Эти гексы считаются недоступными для наземных войск.

Гекс 4809 является особым случаем. Части используют игровую часть гекса. Они могут двигаться и атаковать через неигровую часть этого гекса, используя второстепенную дорогу. Они не могут двигаться непосредственно между 4809 и 4709.

3.0 Части

[2.0 Стандартные/Расширенные]

3.1 ЧАСТИ «МОРСКОЙ ПЕХОТЫ» [8.5.8]

Все подразделения КМП США и любые части «Марин», морской пехоты или амфибийных сил (см. схему «Определение типа части») относятся к «морской пехоте» и могут осуществлять морской десант и/или высадку с моря.

3.1.1 Амфибийные мотострелковые дивизии КНР [Стандартные/Расширенные]



Данные части могут быть погружены на ДЕСО только в поле ожидания «КНР».

3.2 МОРСКАЯ ПЕХОТА США

[Расширенные]

Экспедиционные соединения морской пехоты США (I или III MEF) обычно появляется по частям и включает в себя 4 дополнительных штаба: 11 MEU, 13 MEU, 15 MEU. Эти штабы считаются подчиненными штабу I или III MEF. Таким образом, прибывшее подразделение морской пехоты будет находиться в оперативном подчинении одного из нижестоящих штабов I или III MEF.

Эти штабы действуют в обычном порядке для любых целей, за исключением того, что они могут осуществить только ОДНО использование средств боевой поддержки (т.е., после выполнения боевой поддержки штаб поворачивается на 180 градусов). Такие штабы включают только один «шаг».

После того, как на карте появляется штаб I или III MEF, игрок США должен удалить подчиненный штаб с карты, если он находится в пределах боевого радиуса штаба I или III MEF и может проследить линию связи к нему. После удаления, игрок может вновь поместить такой штаб обратно на карту в ходе морских десантов с участием морской пехоты США. В таком случае, просто поместите штаб в гекс, где находится успешно высадившаяся часть.

Этот штаб удаляется, когда он снова отвечает изложенным выше требованиям.

Примечание разработчика: MEU являются штабами батальонных десантных групп. В течение хода они используются для обеспечения морских пехотинцев поддержкой боевыми средствами штаба во время морского десанта, либо в случае отсутствия основного штаба (MEF), или если он стал целью рейда или диверсии.

3.2.1 Подчинение

Части морской пехоты считаются подчиненными любому штабу морской пехоты

3.2.2 Оперативные группы



Силы КМП США в NWT изображены в виде батальонов, благодаря чему они могут быть использованы с необходимой игроку гибкостью. Тем не менее, по необходимости, морские пехотинцы часто объединяются в оперативные группы. Две фишки оперативных групп КМП США, I TF или III TF, добавлены в общее число фишек, для изображения этой способности. Они могут быть сформированы во время Фазы Реорганизации всякий раз, когда подразделения соответствующего соединения (то есть I и III MEF) объединяются вместе в следующей конфигурации:

- I TF: 2 пехотных батальона, танковый батальон и батальон разведывательных бронемашин (LAR).
- III TF: 3 пехотных батальона и батальон LAR

После того как оперативная группа сформирована, она не может быть разбита на составные части.

3.3 ВОЗДУШНО-ДЕСАНТНЫЕ ЧАСТИ

К воздушно-десантным относятся следующие части: бригады и штаб 82-й дивизии США, 4-я БрТГ (4/25) 25-й дивизии США, японская 1 десантная бригада, бригады и штаб трех воздушно-десантных дивизий КНР (43-й, 44-й и 45-й), а так же три парашютных батальона Малайзии (8 Para, 9 Para, 17 Para).

3.4 МОРСКАЯ АВИАЦИЯ

[Расширенные]

В настоящих правилах и таблице «Удары» (Strike table), все авиаотряды ВМС США и J-15 КНР [п. 17.12, СПИ] считаются морской авиацией.

3.4.1 Авиаотряд авианосца США

[Расширенные]

Авиаотряд авианосца США включает 1 х F/A-18E, 2 х F/A-18F и 1 х EA-18G [п. 17.5, СПИ].

3.5 БРИГАДНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ГРУППА АРМИИ США (БрТГ, ВСТ)

[Расширенные]

В связи с характером доктрины организации бригадных тактических групп, части Армии США считаются в подчинении любого штаба Армии США, и, соответственно, любой штаб Армии США может выступать в качестве штаба соединения, во всех случаях, для любой части Армии США, независимо от цвета символа типа части.

4.0 Погода

[4.0 Стандартные/Расширенные]

4.1 ВРЕМЯ ГОДА

Перед началом сценария, игрок КНР может выбрать время года, в котором начинается игра. Выбор времени года вли-

яет на броски определения погоды [4.0].

Модификаторы броска:

Лето: -1

Весна/Осень: +0

Зима: +1

4.2 ЭФФЕКТЫ ПОГОДЫ

Погода влияет только на поля «В море» и «У побережья» Тайваньского пролива и прилегающие области карты. Если выпал «Шторм», любая сторона может отступить своими корабельными соединениями в дружественные порты в Тайване или любые дружественные, прилегающие поля «В море». Соединения флота КНР могут отступить в поле ожидания КНР. Корабельные соединения «Союзников», находящиеся в указанной зоне, могут отступить к Японии. [п. 17.14/15, СПИ]

5.0 Флот

[7.0 Стандартные/17.0 Расширенные]

В Next War: Taiwan используется более широкая версия морских правил, включающая в себя гораздо больше, чем просто движение вокруг нескольких полей «В море» и «У побережья». Приведенные ниже правила дополняют, а иногда противоречат правилам серии.

5.1 ЭКРАН ФЛОТА

Экран флота включает изображение части Тихого океана. Этот экран содержит четыре типа областей: поля ожидания, поля «В море», поля «У побережья» и наземные районы. Поля ожидания абстрактно изображают области на территории основных стран-участниц. Поля «В море» представлены в виде областей или зон, они могут включать поля «У побережья» и/или наземные районы. Поля «У побережья» изображены квадратами и представляют прибрежные воды конкретной части поля «В море». Наземные районы имеют шестиугольную форму и представляют собой абстрактное изображение какой-либо значительной части земли (или группы островов), не представленных на общей карте.

5.1.1 Поля ожидания

Поля ожидания всегда включают порты и, в большинстве случаев, авиабазы. В отношении полей ожидания действуют специальные правила [п. 6.5, СПИ]. Порты и авиабазы, находящиеся в полях ожидания, могут быть атакованы (в соответствии с п. 6.5.3, СПИ).

Исключение: Поле ожидания США не может быть атаковано.

Поля ожидания КНР и Японии на главной карте представляют те же области, что и изображенные на экране флота.

5.1.2 Поля/области «В море»

Поля «В море» представлены на Экране флота в виде областей. Все правила, которые применяются к полям «В море», действуют и в отношении этих областей.

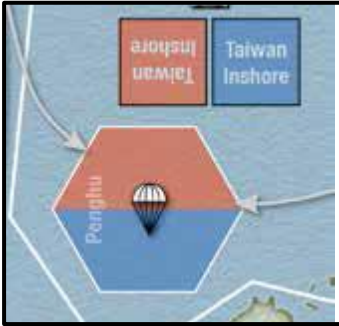
5.1.3 Поля «У побережья»

Поля «У побережья» включены в поля «В море», и, если не указано иное, для того чтобы войти в них, сначала нужно войти в соответствующее поле «В море» [8.5.6]. Корабельные соединения, находящиеся в поле «У побережья» могут выполнять боевую поддержку наземного сражения, происходящего в соответствующем наземном районе (смотри ниже), при условии отсутствия в поле кораб-

лей противника. Подразделения морской пехоты, находящиеся в наземном районе [п. 5.1.4, СПИ] могут погрузиться в ДЕСО, расположенном в соответствующем поле «У побережья». Два поля изображены для облегчения объединения; на самом деле это одна и та же область. Поля «У побережья» Тайваньского пролива на главной карте и на Экране флота представляют собой одно и то же место.

5.1.4 Наземные районы

Примечание разработчика: Острова Пэнху (Пенхуледао) представляет собой архипелаги Цзиньмэнь и Мацзу. Интересно, что последние были объявлены сенатором Кеннеди во время президентских дебатов в 1960 году против тогдашнего вице-президента Никсона стратегически малозначимыми.



Некоторые поля «В море» также содержат наземные районы, изображенные в виде одного большого двухцветного гекса. Хотя на карте и представлены две стороны гекса, они используются для облегчения объединения; обе стороны представляют собой общую область. Наземные части могут использовать воздушный или морской транспорт или аэромобильное движение, чтобы войти или выйти в наземный район, находящийся под дружественным контролем.

В наземный район, контролируемый противником, можно войти, используя аэромобильное движение с приведенными ниже ограничениями. В наземные районы можно войти, используя морской десант из советующего поля «У побережья» в соответствии с указанными правилами. Специфические особенности наземных районов:

5.1.4.1 Острова Сенкаку (Senkakus): Аэромобильное движение и удары боевых вертолетов/поддержка наземных войск разрешается в/из поля ожидания Японии и в/из любого гекса на линии 41xx в Тайване или к северу от нее.

5.1.4.2 Парасельские острова (Paracels): Аэромобильное движение и удары боевых вертолетов/поддержка наземных войск разрешается в/из полей ожидания КНР и Вьетнама.

5.1.4.3 Острова Спратли (Spratlys): Аэромобильное движение и удары боевых вертолетов/поддержка наземных войск разрешается в/из Малайзии, Вьетнама и поля ожидания Филиппин.

5.1.4.4 Острова Пэнху (Pengu): Аэромобильное движение и удары боевых вертолетов/поддержка наземных войск разрешается в/из поля ожидания КНР и любого гекса Тайваня. Воздушно-десантное движение/парашютный десант разрешен из поля ожидания КНР, поля ожидания Японии и Тайваня.

Примечание разработчика: Аэромобильное/Вертолетное движение отмечено на экране флота как Десантное движение в Пэнху.

5.1.4.5 Объединение в наземных районах: В одном наземном районе обе стороны могут объединять свои силы одновременно. Предел объединения для каждой стороны равно три очка объединения.

Примечание разработчика: Имейте в виду, что это, в общем, абстракция, представляющая несколько батальо-

нов или даже роты и взводы, разбросанные по отдельным островам в районе.

5.1.4.6 Сражение в наземных районах: Когда противоборствующие стороны занимают наземный район (используя аэромобильное или воздушно-десантное движение или морской десант), сражение проводится обычным образом во время каждого подходящего Сегмента боя, с единственным отличием - результат «Отступление» игнорируется. Рассматривайте местность как пересеченную. Противостоящие части могут одновременно находиться в наземном районе до тех пор, пока одна из сторон не будет уничтожена или не уйдет.

5.1.4.7 ПВО: Используйте значения ПВО какого-либо одного дружественного корабельного соединения, находящегося в смежном поле «У побережья», чье ПВО может быть использовано. На островах Пэнху или Сенкаку, в случае наличия там штаба, при необходимости «Союзники» могут использовать значения ПВО Тайваня или Японии. Если ни одно из вышеуказанных условий не соблюдается, используйте значения локального ПВО.

5.1.4.8 Контроль наземного района: Для установления контроля над наземным районом, необходимо провести успешную операцию по «зачистке» [8.4.1]. Маркер «Зачистка» (Clearing Marker) вытягивается случайным образом и используется, как только войска игрока единолично оккупируют наземный район. Если позднее противник размещает в наземном районе свои войска, маркер «Зачистка» (Clearing Marker) убирается. Минимальное безопасное значение объединения равно двум (2).

Исключение: «Союзники» не должны проводить «зачистку», если возвращают Пэнху или Сенаку.

5.1.4.8.1 Эффекты контроля наземного района: Когда наземный район контролируется врагом, вход в смежные поля «В море», «У побережья» или полностью морские гексы, всегда считается Спорным морским движением и получает дополнительный модификатор «+1» к движению.

Исключение: Пэнху влияет на морской транспорт только при перемещении между полем ожидания КНР и Тайванем. Их влияние на движение корабельных соединений в полях «В море»/«У побережья» описано выше.

5.1.4.9 Наземные районы и снабжение: Части в наземных районах считаются находящимися в снабжении, если прилегающее поле «У побережья» находится под дружественным контролем или спорное.

Разъяснение: Части имеют ЗК, когда занимают наземный район в соответствии с нормальными правилами.

5.2 КОНТРОЛЬ МОРЯ [7.2]

«Морская стратегия, как правило, состоит из двух основных этапов. Первым, и это должно быть первым, является установление контроля над морем».

– Контр-адмирал Д.К. Уайли

Примечание разработчика: Ситуация вокруг этой игры требует небольших изменений в нормальных правилах контроля моря.

5.2.1 Поля «У побережья»

Если связанное поле «В море» контролируется, выполните бросок контроля моря для любых полей «У побережья», являющихся спорными, или находящихся под контролем стороны, не контролирующей связанное поле «В море».

5.2.2 Поля «В море»

При наличии каких-либо полей «В море», контролируемых «Союзниками», выполните броски для всех связанных с ними полей «В море», контролируемых КНР или являющихся спорными. Если Северные подходы, Марианские острова или острова Рюкю контролируются КНР или являются спорными, всегда выполняйте для них бросок. Бросок для полей «В море» островов Спратли и Тайваньского пролива выполняется всегда, во всех случаях.

Если какое-либо поле «В море» остается или переходит под контроль КНР, бросок осуществляется для любых смежных полей «В море», которые находились под контролем «Союзников» до этапа Определения контроля над морем.

Игрок КНР может влиять на бросок контроля моря, расходуя на это очки крылатых ракет. [п. 15.1.3, СПИ]

Примечание разработчика: Целью этого правила является изображение усиления и ослабления контроля, и важности как фактического присутствия военно-морских сил, так и способности авиации и крылатых ракет влиять на контроль.

Пример: Игровой ход 2, игрок КНР совершает бросок для поля «У побережья» Тайваньского пролива (так как он контролирует связанное поле «В море», и получил спорный результат во время первого хода). Игрок «Союзников» (который получил контроль над Северными подходами и Марианскими островами во время первого хода) совершает броски для Центральных подходов, Филиппинского моря и островов Рюкю. Рюкю переходят под контроль «Союзников» благодаря присутствию там КУГ Японии, Филиппинское море остается спорным, но Центральные подходы переходят под контроль КНР. Основываясь на последнем результате, игрок КНР совершает броски для смежных Марианских островов и Северных подходов. В завершении, любой игрок совершает бросок для поля «В море» островов Спратли.

5.2.2.1 Японская интервенция: Если Япония вмешивается в конфликт на уровне 2 или выше, то поля «В море» Японского моря и «У побережья» Восточно-Китайского моря считаются постоянно контролируруемыми «Союзниками» и для них не совершаются броски в ходе этапа Определения контроля моря.

5.3 ОГРАНИЧЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ КНР

Корабельные соединения КНР могут перемещаться только в поля «В море» Восточно-Китайского моря, Тайваньского пролива, Южно-Китайского моря, островов Рюкю и Спратли (в том числе связанные с ними поля «У побережья»), и полностью морские гексы на Оперативной карте. Если КНР получает контроль над наземным районом Сенкаку, они могут перейти в поле «В море» Центральных подходов.

Примечание разработчика: До сих пор вооруженные силы КНР не продемонстрировали значительных, способных к расширению возможностей снабжения, в связи с этим они ограничены районами, в которых смогут легко получить снабжение.

5.4 ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРАБЕЛЬНЫХ СОЕДИНЕНИЙ [27.4]

В качестве исключения, корабельные соединения Тайваня, Вьетнама, Малайзии и Филиппин, при выпадении результата «Х», будут удаляться безвозвратно.

6.0 Движение и объединение

[8.0 Стандартные/25.0 Расширенные]

6.1 ОБЪЕДИНЕНИЕ ЧАСТЕЙ РАЗНЫХ СТРАН

При объединении наземных частей, относящихся к разным государствам, их значение эффективности уменьшается на единицу для любых целей.

Примечание разработчика: Эти части не тренировались вместе, и их системы управления не интегрированы. Мы не верим, что они будут иметь возможность эффективно работать вместе в одной командной сети.

6.2 ОГРАНИЧЕНИЯ ВОЗДУШНОГО ТРАНСПОРТА

В любом допустимом сегменте движения, «Союзники» могут перевезти части в количестве 3 очков объединения; КНР может перевезти одно очко объединения.

6.3 ОГРАНИЧЕНИЕ ВОЗДУШНО-ДЕСАНТНОГО ДВИЖЕНИЯ

Во время любого подходящего сегмента движения игрок КНР может использовать воздушно-десантное движение для четырех очков объединения воздушно-десантных частей [п. 3.3, СПИ]. Во время любого подходящего Сегмента движения игрок «Союзников» может высадить любую (или все) десантную часть США, Японии или стран Содружества. Все прочие страны ограничены в использовании воздушно-десантного движения одним батальоном в течение каждого игрового хода.

6.4 ОГРАНИЧЕНИЕ МОРСКОГО ТРАНСПОРТА

В течение подходящего сегмента движения игрок КНР может перевезти морским транспортом части численностью до пяти очков объединения. Игрок «Союзников» в течение подходящего Сегмента движения может транспортировать три очка объединения. Ограничение «Союзников» увеличивается, как указано в каждом сценарии, в соответствии с прибытием подкреплений. Вьетнам, Малайзия и Филиппины могут перевозить по одному очку объединения за ход.

6.5 ПОЛЯ ОЖИДАНИЯ

На главной карте изображены два поля ожидания: КНР и Япония. Они соответствуют таким же областям на Экране Флота. Кроме того, на Экране Флота изображены поля ожидания для США, Малайзии, Вьетнама и Филиппин. Во всех случаях к полю ожидания относится вся территория с соответствующим ярлыком.

6.5.1 Поле ожидания КНР

Только части КНР имеют право войти в поле ожидания КНР.

Поле ожидания может быть использовано для приема и задержки подкреплений. Для входа и выхода в поле, наземные части должны использовать какой-либо специальный режим движения, например воздушный или морской транспорт, воздушно-десантное движение и т.д.

6.5.1.1 Аэромобильное движение и ударные вертолеты:

Выполняя аэромобильное движение или боевую поддержку ударными вертолетами из поля ожидания КНР на Тайвань, учитывайте гексы, начиная от западного края карты, при этом считается, что движущаяся часть уже израсходовала 8 гексов, то есть у нее остается 16 гексов движения.

Боевые вертолеты могут перебазироваться из поля ожида-

ния КНР на любые дружественные авиабазы/аэродромы в Тайване, и наоборот.

6.5.1.2 Корабельные соединения: Корабельные соединения могут перемещаться из поля ожидания КНР непосредственно в любой полностью морской гекс, порт в Тайване находящийся под дружественным контролем, поле «У побережья» Тайваньского пролива, или в поля «В море» Восточно-Китайского моря, Тайваньского пролива или Южно-Китайского моря, и наоборот. Обратите внимание, что для определения ограничения движения это соединение считается прошедшим одно поле «В море».

6.5.1.3 Разрушение порта в поле ожидания КНР: Каждый раз, когда в отношении поля ожидания КНР получен результат «Уничтожен», игрок КНР должен удалить ДЕСО из игры и поместить его на два хода вперед на Экране игровой информации. Кроме того, пока каждая такая часть остается на Дисплее игровой информации, значение ограничения морского транспорта для КНР уменьшается на единицу. Если все ДЕСО КНР были преобразованы в КУГ [7.3.2.1], то происходит только уменьшение значения ограничения морского транспорта на два хода.

Примечание разработчика: Это означает, что морской транспорт восстанавливается до нормального состояния, когда ДЕСО возвращаются. Этот эффект представляет собой изменение путей перевозки средств в другие порты на побережье.

Разъяснение: В случае если все ДЕСО КНР были преобразованы в КУГ, игроки должны будут использовать другой метод для записи уменьшения Морского транспорта.

6.5.2 Поле ожидания и поле базирования Японии [NWK]

Только японские и американские части могут войти в поле ожидания Японии.

6.5.2.1 Активация Японии: Первый удар крылатыми ракетами или авиаудар, нанесённый по полям ожидания или базирования Японии, автоматически вовлекают Японию в конфликт с уровнем вмешательства 4 (и увеличивает уровень вмешательства США на два).

6.5.2.2 Корабельные соединения: Из поля ожидания Японии корабельные соединения могут входить в поля «В море» Северных подходов, островов Рюкю, Японского или Восточно-Китайского моря. Они также могут перейти из поля ожидания непосредственно в поля «У побережья» островов Сенкаку, Желтого или Восточно-Китайского моря.

6.5.2.3 Ударные вертолеты: Вертолеты, находящиеся в поле ожидания Японии могут перебазироваться в любую, находящуюся под дружественным контролем, авиабазу/аэродром на Тайване.

6.5.3 Удары по сооружениям в полях ожидания [Расширенные]

Значки авиабазы и порта в поле ожидания представляют собой набор таких объектов. Как таковые, они могут стать мишенью для ударов и рейдов ССО и быть отмечены маркерами «Удар» (Strike markers). После выполнения успешного удара/рейда против такого сооружения, отметьте его, в случае необходимости, маркером «Удар» (Strike marker). Если в результате рейда/удара получен результат «Уничтожен», просто отметьте полученные ПО и выполните, в случае необходимости, бросок для определения сопутствующего ущерба; следующие удары все еще могут быть проведены. После завершения шага «Определение сопут-

ствующего ущерба», за каждые три пункта «Удар» запишите двойные дополнительные ПО и удалите эти маркеры «Удар» (Strike marker) из пострадавшего поля ожидания. В случае необходимости уменьшите количество маркеров «Удар» (Strike marker) во время Фазы Реорганизации.

Разъяснение: Так как каждый такой символ изображает более одного сооружения, в течение Фазы нанесения ударов авиабаза или порт, находящиеся в поле, могут быть выбраны в качестве цели более одного раза (исключение – п. 23.4, СПИ).

6.5.3.1 Удары по авиабазам: Авиабаза в поле ожидания считается находящейся в пересеченной местности для любых целей. За каждый результат «Уничтожено», полученный в соответствии с разделом 6.5.3, передвиньте вперед маркер «Захваченные/Уничтоженные авиабазы» (Airbase Captured/Destroyed Marker) на Экране игровой информации. Маркеры «Удар» (Strike marker), находящиеся в поле ожидания, учитываются в ходе этапа Выделения авиации для завоевания превосходства в воздухе Фазы Авиации/Флота.

6.5.3.2 Удары по порту: Порт в поле ожидания считается находящимся в равнинной местности для любых целей. Во время Фазы Пополнений и подкреплений, за каждый накопленный результат «Уничтожен» уменьшите на единицу соответствующий Уровень подводной угрозы или Уровень ПЛО.

6.6 ОПЕРАЦИИ ПО «ЗАЧИСТКЕ» НА ТАЙВАНЕ [Стандартные/Расширенные]

В связи с наличием многочисленных резервных и военизированных организаций на Тайване, все операции по «зачистке» получают дополнительный модификатор «-1».

7.0 Сражение

[9.0 Стандартные/Расширенные]

7.1 УЧАСТИЕ В БОЮ ВОЙСК РАЗНЫХ СТРАН

Когда части разных стран атакуют вместе, они получают дополнительный модификатор «+1» за каждую участвующую страну кроме первой. Такая атака не считается атак-кой разными соединениями, кроме случаев, когда другое государство (исключая США), так же использует для атаки части разных соединений, в таком случае для соединений этой страны применяется еще и соответствующий модификатор.

Пример: Атакуют одна тайваньская бригада и две американские БрТГ (из разных соединений): модификатор «+1» за многонациональность. Атакуют один малайзийский батальон и две бригады КНР из разных соединений: модификаторы «+1» за многонациональность и «+1» за разные соединения.

8.0 Подкрепления

[10.0 Расширенные/Стандартные]

8.1 СТАНДАРТНАЯ ИГРА

Обе стороны получают дополнительные части или другие очки, например, аэромобильные, как указано в каждом сценарии. Если не указано иное, эти же правила подкреплений применяются также и к Расширенной игре.

8.1.1 Подкрепления

В этой игре, подкрепления позволят активировать резервы для Тайваня, а так же вводить части США и других стран на ТВД. Таблицы «Подкрепления» (Scenario Reinforcement Table) и «Основной график прибытия подкреплений Союзников» (Master Allied Reinforcement Chart) группируют эти подкрепления в «пакеты», которые прибывают в соответствии со сценарием. Кроме того, там указаны очки пополнения, снабжения, аэромобильные и крылатых ракет.

Обратите внимание, что подкрепление перечислены для хода, в течение которого они прибывают. Другими словами, если данное подкрепление обозначено для 2-го хода, то во время Фазы Подкрепления 2-го хода оно извлекается из общего числа маркеров и помещается на карту (или маркер очков сдвигается вверх) в соответствии с указанными выше правилами.

8.1.2 Резервы Тайваня



Тайваньские резервные части обозначены буквой «R» в верхнем правом углу фишки. За исключением сценария «Постепенная эскалация», когда некоторые из них начинают игру на карте, эти части прибывают во время Фазы Подкреплений и пополнений хода, указанного в сценарии. Они вытягиваются случайным образом, как указано в графике прибытия подкреплений конкретного сценария, помещаются в любой, находящийся под дружественным контролем, гекс агломерации, города или сооружения, в соответствии с Областью расстановки корпуса [п. 18.1.2.1, СПИ], или, в Расширенной игре, в пределах дальности и с соблюдением линии снабжения до штаба своего соединения. Гекс расстановки не может быть в пределах ЗК противника. Если гекс, отвечающий этим условиям, не доступен, часть не может быть размещена и считается уничтоженной.

8.1.3 Подкрепления КНР

Подкрепления КНР помещаются в поле ожидания КНР (либо в поле базирования авиации), в соответствии с условиями каждого сценария. Если КНР имеет какой-либо уровень превосходства в воздухе во время хода прибытия, ударные вертолеты КНР могут быть размещены в любом, находящемся под дружественным контролем, аэродроме или авиабазе в Тайване; в противном случае они помещаются в поле ожидания КНР и в дальнейшем могут быть перебазированы в контролируемые игроком авиабазы/аэродромы на Тайване.

8.1.4 Подкрепления Союзников

Подкрепления могут прибыть на Тайвань по воздуху или морем.

8.1.4.1 Прибытие КМП США: Части КМП, прибывающие во время этапа «Подкреплений» находятся в полях ожидания США или Индийского океана [8.1.4.4] (см. Экран Флота). Игрок Союзников может добровольно отложить их прибытие на ход, и вместо этого они придут в поле ожидания Японии.

***Исключение:** Подкрепления с пометкой «В» может прибыть в поле ожидания Японии в течение хода своего прибытия.*

Части, расставляемые до начала игры, например в сценариях «Тактическая внезапность» и «Постепенная эскалация», могут быть размещены в поле ожидания Японии.

8.1.4.2 Прибытие Армии США [Стандартные]: Все подразделения армии США прибывают на Тайвань воздушным транспортом. Части расставляются в любой дружественной авиабазе (не на аэродроме), вне пределов

вражеской ЗК (***Исключение:** задержка из-за шторма*). Если нет доступных авиабаз, эти подкрепления могут прибыть в Японию или задерживаются на ход, по выбору игрока. Американские части, прибывающие воздушным транспортом, не учитываются при определении ограничения воздушного транспорта Союзников.

Вертолеты могут прибыть в любые дружественные авиабазы/аэродром.

Части, расставляемые до начала игры, например в сценариях «Тактическая внезапность» и «Постепенная эскалация», размещаются в поле ожидания Японии.

В расширенной игре это правило заменяется на раздел СПИ 8.2.2.

8.1.4.3 Прибытие ВМС США: Подкрепления ВМС США прибывают в поля ожидания США или Индийского океана [8.1.4.4]. Игрок Союзников может добровольно отложить их прибытие на ход, и вместо этого они придут в поле ожидания Японии.

Соединения флота, расставляемые до начала игры, например в сценариях «Тактическая внезапность» и «Постепенная эскалация», размещаются в поле ожидания Японии, или полях «В море» Японского моря, Северных или Центральных подходов.

8.1.4.4 Прибытие в поле Индийского океана: Игрок Союзников совершает бросок для прибывающих АУГ, КУГ, ДЕСО ВМС США, а так же наземных частей и ударных вертолетов КМП США, являющихся частями одной группы подкреплений. Если результат броска меньше, чем значение R #, указанное в «Основном графике прибытия подкреплений союзников», указанные силы вместо поля ожидания США прибывают в поле Индийского океана.

***Исключение:** Подкрепления КМП США с пометкой «В» могут прибыть в поле ожидания Японии.*

***Разъяснение:** Этот бросок проводится в дополнение к броску, осуществляемому согласно разделу 18.3.3.1, и после его выполнения (2-я Корейская война).*

8.2 РАСШИРЕННАЯ ИГРА

Эти правила Подкреплений дополняют правила из Стандартной игры.

8.2.1 Авиаотряды в качестве подкреплений

Во время Фазы Пополнений и подкреплений каждого хода, игрок может получить в качестве подкреплений авиаотряды. Поместите эти подкрепления следующим образом:

8.2.1.1 Прибытие ВВС США: Авиаотряды ВВС США могут прибыть на Тайвань, если Союзники обладают любым уровнем превосходства в воздухе для этого хода. В противном случае авиаотряды могут быть размещены в Японии, или на Филиппинах, если Филиппины вступили в войну [п.18.3.3.3, СПИ]. В любом случае, они размещаются в поле «Готовы к вылету»

8.2.1.2 Прибытие авиации КМП США: Авиация КМП США прибывает так же, как и подразделения ВВС, кроме того, что для AV-8B КМП США (или F-35B [п.17.4, СПИ]) можно выбрать, прибывают ли они в поле «Авианосцы США» или на АУГ. Если они базируются на АУГ, то могут действовать с авианосца в обычно порядке, и позднее могут быть перебазированы в подходящее поле базирования.

8.2.1.3 Прибытие авиации ВМС США: Авиагруппы авианосцев США [п. 3.4, СПИ] помещаются в соответствующее пронумерованное поле авианосца или на АУГ, если авианосец находится в поле ожидания.

8.2.1.4 Авиация Японии: Если Япония вмешалась в кон-

фликт с уровнем 2 или выше [п.18.3.2.3, СПИ], и авиаотряд прибыл в качестве подкрепления, игрок Союзников может либо разместить отряд данного типа с полной силой (если он был уничтожен ранее) или пополнить отряд данного типа до полной силы (если он ранее понес потери).

8.2.2 Подкрепления армии США

[Расширенные: заменяет п.8.1.4.2 СПИ]

Если в течение хода игрок Союзников обладает каким-либо уровнем превосходства в воздухе, эти части могут прибыть в любой, находящийся под дружественным контролем, аэродром (только вертолеты) или авиабазу (любая часть) на Тайване, которые не разрушены или не отмечены маркером «Удар 2» (Strike 2 marker). Если игрок КНР получил какой-либо уровень превосходства в воздухе или нет доступных авиабаз/аэродромов, то эти части прибывают в поле ожидания Японии [п. 6.5.2 СПИ]. Американские части, прибывающие воздушным транспортом, не влияют на ограничение воздушного транспорта союзников, и проходят ПВО только в том случае, если, в Расширенной игре, они прибывают в любой гекс в пределах двух гексов от штаба противника.

8.3 ВЛИЯНИЕ ПОГОДЫ

Во время ходов со «Штормом», на Тайвань не могут прибыть никакие части. Вместо этого части, предназначенные для Тайваня, прибывают в Японию, или, те кто способны, в поле ожидания США.

8.4 ПОПОЛНЕНИЕ АВИАЦИИ И ВЕРТОЛЕТОВ

[27.9.3.1]

Данный процесс может быть использован только для следующих типов отрядов:

США: F-15C, F-15E, F-16, A-10, F-18 и AH-64.

КНР: J-7, J-8, J-10, Q-5, H-6 и Zhi-10.

9.0 Подчинение

[18.1 Расширенные]

9.1 ШТАБЫ

Это правило устанавливает подчинение вышестоящим штабам:

Относящиеся к КМП **11 MEU**, **13 MEU** и **15 MEU** находятся в подчинении **I** и **III MEU**.

10.0 Снабжение и изоляция

[19.0 Расширенные]

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

Части в полях ожидания всегда находятся в снабжении и не могут быть изолированы.

10.1 ПОРТЫ, КАК ИСТОЧНИКИ СНАБЖЕНИЯ

В целом, порты служат источниками снабжения для частей обоих игроков. Они имеют дальность снабжения, равную шести ОД [19.1]. Чтобы использоваться в качестве источника снабжения, порт должен находиться под дружественным контролем и не может быть в пределах ЗК противника. Приведенные ниже правила указывают, какие порты могут быть использованы при определенных обстоя-

тельствах, в зависимости от уровня превосходства в воздухе и контроля поля «У побережья» Тайваньского пролива.

10.2 СОЗДАНИЕ СКЛАДА СНАБЖЕНИЯ КНР

Для того чтобы создать на Тайване склад снабжения, игрок КНР должен сначала перевезти туда морским транспортом два МОС из поля ожидания КНР. После их доставки на остров, во время любой Фазы Снабжения, когда оба МОС находятся в одном гексе, игрок КНР может израсходовать два очка снабжения и заменить МОСы на склад снабжения. Это единственный способ, с помощью которого может быть создан склад снабжения КНР.

Разъяснение: Склады снабжения КНР могут также следовать обычным правилам снабжения.

10.3 ЛИНИЯ СНАБЖЕНИЯ КНР

Источниками снабжения являются дружественные западные и северные порты и плацдармы. Восточные порты и плацдармы могут быть источниками снабжения, если игрок КНР обладает превосходством в воздухе. Кроме того, после создания склада снабжения, он функционирует как источник снабжения, при условии, что к нему можно проследить линию снабжения длиной 6 ОД, от допустимого дружественного порта [см. 2.6.2 «Расположение портов» СПИ].

Во всех вышеуказанных случаях, для того, чтобы источники снабжения могли использоваться, поле «У побережья» Тайваньского пролива должно контролироваться КНР, или быть спорным.

10.4 ИСТОЧНИКИ СНАБЖЕНИЯ СОЮЗНИКОВ

Тайваньские войска прослеживают снабжение в обычном порядке. Прочие войска Союзников снабжаются следующим образом:

10.4.1 Плацдармы и порты

Дружественные восточные и северные порты и плацдармы являются источниками снабжения до тех пор, пока поле «У побережья» Тайваньского пролива либо контролируется Союзниками, либо является спорным. Западные порты и плацдармы являются источниками снабжения, если поле «У побережья» Тайваньского пролива контролируется Союзниками [см. 2.6.2 «Расположение портов» СПИ].

В обоих случаях, Союзники должны иметь какой-либо уровень превосходства в воздухе.

10.4.2 МОС и склады снабжения США

Вместо получения очка снабжения, указанного в «Основном графике прибытия подкреплений Союзников», игрок «Союзников» может создать на плацдарме МОС США. После этого в отношении МОС действуют все обычные правила снабжения [19.4]. МОС и любой созданный на его базе склад снабжения США могут быть источником снабжения только для частей США. Для того чтобы преобразовать МОС в склад снабжения, и только для этой цели, МОС могут использовать в качестве источника снабжения плацдарм (вместо склада снабжения или гекса агломерации) [19.4].

10.4.3 Снабжение от штаба КМП США

Штаб КМП США, располагающийся в любом прибрежном гексе считается источником снабжения только для частей КМП США.

Примечание разработчика: Это отражает доктрину «Экспедиционные силы морской пехоты 21».

10.5 ИЗОЛЯЦИЯ

В *Next War: Taiwan* нет высших штабов.

10.5.1 Изоляция частей КНР

Если поле «У побережья» Тайваньского пролива контролируется Союзниками, все подразделения КНР изолированы, независимо от наличия у них возможности проследить линию снабжения до источника снабжения.

В качестве исключения из обычных правил изоляции, бросок в отношении частей КНР выполняется только если маркер «Изоляция» (Isolated marker) был расположен на них ранее, иными словами, в течение того хода, когда маркер был положен, бросок выполнять не нужно.

10.5.2 Изоляция наземного района

Части в Наземных районах не могут быть изолированы.

10.5.3 Изоляция частей США

Пока часть США способна проследить линию снабжения к восточному или северному порту, находящемуся под дружественным контролем, или плацдарму, она не может быть изолирована.

11.0 Целеуказание

[20.0 Расширенные]

Когда в отношении части было проведено успешное целеуказание ССО, отметьте ее маркером «Целеуказание -2» (“Target -2” marker) если действовал спецназ США или Содружества [п. 17.13 СПИ]; в противном случае, поместите маркер «Целеуказание -1» (“Target -1” marker).

12.0 Обнаружение

[21.0 Расширенные]

12.1 ЭЛЕКТРОННОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ

Оба игрока могут осуществить попытки Электронного обнаружения [21.3] в отношении определенных штабов противника в течение Фазы Электронного обнаружения. Количество возможных попыток для каждой стороны определяется уровнями вмешательства и состоянием погоды. [См. таблица «Электронное обнаружение» (Electronic Detection Table)].

Исключение: Филиппины, Вьетнам и Малайзия не добавляют попыток соответствующим им сторонам.

Пример: КНР получает 3 попытки. Если США вмешались в конфликт с уровнем 1 и выше, то Союзники получают 4 попытки. Если в конфликт вмешалась еще и Япония, Союзники получают 5 попыток.

12.2 ОБНАРУЖЕНИЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ВОЗДУШНОЙ РАЗВЕДКИ

Пока войска КНР не захватят авиабазу/аэродром, они отслеживают авиаразведку от края карты, при этом заранее израсходованными считаются восемь гексов дальности, то есть, если уровень превосходства в воздухе спорный, то КНР не может осуществить авиаразведку на карте. Если КНР получает «Преимущество», то из 15 гексов диапазона может использовать семь гексов, начиная от края карты.

Игровая заметка: Второй, по приоритетности, целью десанта должен быть захват аэродромов/авиабаз, предпочтительно нетронутыми.

13.0 Авиация

[6.0 Стандартные/22.0 Расширенные]

13.1 СПОСОБНОСТЬ К ВСЕПОГОДНОСТИ

[Стандартные]

При определении очков авиации в Стандартной игре, обе стороны считаются обладающими всепогодностью (т.е., для выполнения задач во время облачной или штормовой погоды).

13.2 ДАЛЬНОСТЬ АВИАЦИИ

[Расширенные]

Дальность каждого авиаотряда (буква в левом верхнем углу фишки: S = малая, M = средняя, L = большая, U = неограниченная) определяет, как далеко от своего поля «В море» он может вылетать для выполнения задач:

S	0 (только в этой области)
M	1
L	2
U	Неограниченно

Исключение: Авиаотряды малой дальности могут выполнять задачи между полем ожидания КНР и полем «У побережья» Тайваньского пролива, Пэнху, полем базирования Тайваня, а так же любым гексом на главной карте. Такие авиаотряды могут вылетать для достижения превосходства в воздухе, в соответствии с 13.2.1. Малазийский авиаотряд может участвовать в завоевании превосходства в воздухе.

Авиаотряды с неограниченной дальностью могут выполнять задачи в любом месте.

13.2.1 Превосходство в воздухе

Авиаотряды могут участвовать в завоевании превосходства в воздухе, только если их дальность позволяет достичь полей «В море» Южно-Китайского моря, Тайваньского пролива или Восточно-Китайского моря.

13.2.2 Перехват/Эскорт

Авиаотряды могут выполнять перехват/эскорт только тех ударных групп, для которых у него есть соответствующая дальность, например, самолет средней дальности из Японии может выполнять эскорт и/или перехват только в Японском море, Восточно-Китайском море, островах Рюкю или Северных подступах.

13.3 КООРДИНАЦИЯ АТАКИ

[Расширенные]

Авиаотряды США могут свободно координировать выполнение задач с авиацией любых государств. Ни какая другая координация между авиацией Союзников не допускается. Отряды, начинающие в полях «Готовы к вылету» разных зон базирования МОГУТ быть частью одной ударной группы, выполняющей удар или поддержку наземных войск, при условии, что все отряды имеют подходящую для этого дальность. Не допускается координация между авиаотрядами «не-Союзников».

13.4 ОГРАНИЧЕНИЯ ПО БАЗИРОВАНИЮ АВИАЦИИ

[Расширенные]

Если не указано иное, авиаотряды могут базироваться только в своей собственной стране. Авиационные части ограничены относительно места своего базирования следующим образом:

- авиаотряды ВВС США могут базироваться в Япо-

нии или на Тайване.

- авиаотряды ВМС США может базироваться только в полях авианосцев США.
- авиаотряды морской пехоты США могут базироваться в Японии, на Тайване или полях авианосцев США.
- авиаотряды Содружества [п. 17.13 СПИ] могут базироваться в Японии или на Тайване.
- Если Филиппины вступили в войну, авиаотряды ВВС и морской пехоты США, а так же авиация Содружества могут базироваться там.

13.4.1 Базы, обозначенные в Порядке хода

[Расширенные]

Для целей этапов 1a и 1b Фазы Авиации/Флота, «обозначенными» базами являются авиабазы на Тайване и в любых полях ожидания, отмеченные маркерами «Удар» или «Уничтожен» (Strike or Destroyed markers).

13.4.2 Отсутствие авиабаз/аэродромов

[Расширенные]

Если в результате серии неудачных событий на Тайване больше не осталось не разрушенных авиабаз/аэродромов, находящихся под контролем Союзников, все авиаотряды, базирующиеся на Тайване в настоящее время, должны быть немедленно перебазированы в Японию (авиаотряды США могут перебазироваться на Филиппины, если они вступили в войну). Тайваньские авиаотряды могут выполнять боевые вылеты из Японии, только если последняя вмешалась в конфликт с уровнем 2 и выше. Авиаотряды могут быть перебазированы на Тайвань, как только появляются доступные авиабазы/аэродромы.

13.5 ЗНАЧЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ АВИАЦИОННОЙ ПОДДЕРЖКИ АВИАЦИИ КНР

[Расширенные]

Значение эффективности авиационной поддержки некоторых авиаотрядов КНР равно ½. Эти отряды могут осуществлять авиационную поддержку, хотя их значение меньше единицы. Это означает, что для получения модификатора необходимо два таких самолета (при условии отсутствия эффекта от ПВО).

13.6 ПВО ПОЛЯ ОЖИДАНИЯ

Различные поля ожидания, за исключением поля КНР, имеют постоянные, не уменьшаемые значения ПВО, напечатанные рядом с полем.

14.0 Сложные цели

[23.0 Расширенные]



Представляют собой цели, дополняющие обозначенные в правилах серии [23.4.3], которые расположены под землей, особо охраняемые и укрепленные, или просто сложные для поражения.

Тайвань имеет две укрепленные авиабазы: 2219 и 3616. Они также дают модификатор «+1» в таблице «Сопутствующий ущерб» (Collateral Damage table).

15.0 Средства ТВД

[26.0 Крылатые ракеты - Расширенные]

15.1 КРЫЛАТЫЕ РАКЕТЫ США И КНР

В начале сценария и/или позднее, в качестве подкреплений США и КНР получают несколько очков крылатых ракет (Cruise Missile points). Используйте соответствующий маркер, чтобы отметить это на Дорожке записи хода (Game Records Track). Каждый раз, когда начинается атака крылатыми ракетами, передвиньте соответствующий маркер «Крылатые ракеты» (Cruise Missile marker) на одно деление вниз. После того, как все очки были использованы, нельзя инициировать новые атаки крылатыми ракетами, до тех пор, пока дополнительные очки не придут в качестве подкреплений.

Каждая АУГ или КУГ США или КНР, которая не находится в настоящий момент в порту, способна провести один удар крылатыми ракетами в течение Фазы Нанесения ударов.

Каждое ДЕСО США, находящееся в полностью морском гексе, может осуществить один запуск удара крылатыми ракетами в течении хода.

Каждый авиаотряд Н-6, Ту-22, В-52, В-1 и В-2 в игре может совершить один запуск крылатых ракет в течение хода. Немедленно передвиньте авиаотряд в поле «После вылета» (или «Восстановление» [17.3]), не возможен перехват или ПВО.

КНР может использовать крылатые ракеты, без указания определенного отряда, но на них все равно распространяются ограничения по дальности [15.1.1.1].

Примечание разработчика: Такие атаки состоят из десятка ракет, каждая из которых наводится индивидуально и запрограммирована лететь к цели разными курсами. Они летят на сверхмалых высотах с использованием возможности огибания рельефа местности, что обеспечивает высокую степень защиты от обнаружения или перехвата. Учитывая относительную нехватку АВАКС и недостаточное количество самолетов, вооруженных ракетами, позволяющими обнаруживать и поражать цели на фоне земли, трудно представить себе ситуацию, в которой по меньшей мере половина из этих ракет не достигнет цели. Таким образом, в терминологии игры, крылатые ракеты практически неуязвимым, за исключением систем оружия ближнего действия (CIWS). Неблагоприятные модификаторы, применяемые для ударов, которые наносятся не силами США, обусловлены состоянием систем наведения на борту и, в зависимости от цели, превосходным состоянием РЛС и противоракетной обороны. Крылатые ракеты и Средства (Вооружение) ТВД являются взаимозаменяемыми терминами, и представляют различные виды вооружений, от баллистических и крылатых ракет до иных типов ракет класса поверхность-поверхность.

15.1.1 Назначение ударов

Атакующий игрок объявляет все цели, уменьшает значение очков на Дорожке общей информации (General Records track), затем осуществляет удар, используя колонку «Крылатые ракеты» таблицы «Результаты удара» (Strike table) и соответствующие модификаторы. Игроки должны объявить все удары крылатыми ракетами, прежде чем начнут их выполнять.

15.1.1.1 Дальность крылатых ракет КНР: КНР может назначить удары крылатыми ракетами только по целям, находящимся в полях «В море» (и связанных с ними полях

«У побережья» и полностью морских гексах) Восточно-Китайского моря, Тайваньского пролива, Южно-Китайского моря, островов Спратли, Центральной подходов и островов Рюкю.

Если КНР контролирует наземный район Сенкаку, то дальность применения ракет увеличивается и включает поля «В море» Филиппинского моря, Марианских островов и Северных подходов, а также поле базирования Гуам.

КНР может игнорировать ограничение дальности, выполняя атаки крылатыми ракетами с использованием авиаотрядов H-6. Кроме того, они могут использовать АУГ/КУГ для запуска крылатых ракет в любое смежное поле «В море».

15.1.2 Уничтожение объектов [NWK]

Использование КНР средств ТВД наземного базирования позволяет игроку Союзников использовать в качестве цели маркер «Крылатые ракеты КНР» (PRC Cruise Missile marker), как указано в 26.1.3.

«Способность к Преграждению доступа/Блокированию зоны (A2/AD) позволяет бросить вызов и поставить под угрозу способность сил США и союзников добраться до боя и эффективно в нем сразаться».

– Общая концепция Воздушно-морского сражения, май 2013 года.

15.1.3 A2/AD КНР (Преграждение доступа/Блокирование зоны)

Игрок КНР может выбирать использование одного очка крылатых ракет, чтобы получить дополнительный модификатор для конкретного броска кубика в ходе спорного морского движения или определении контроля моря.

15.1.3.1 Влияние на морское движение: Когда игрок Союзников пытается переместить корабельное соединение или использовать морской транспорт, игрок КНР может снизить маркер «Очки крылатых ракет» (CM Point marker) на единицу. Если он сделает это, то получит два эффекта: (1) попытка движения автоматически преобразуется в спорное морское движение, и (2) игрок Союзников получает к броску Спорного морского движения дополнительный модификатор «+1». Игрок КНР может оказать воздействие на движение только в тех областях, которые входят в радиус действия его крылатых ракет [15.1.1.1].

15.1.3.2 Влияние на контроль моря: Игрок КНР может затратить очки крылатых ракет, чтобы получить модификатор при определении контроля моря (как в полях «В море» так и в связанных с ними полях «У побережья»). Для каждого броска, в котором было израсходовано очко крылатых ракет, используйте модификатор следующим образом:

- -2 в Восточно-Китайском море, Тайваньском проливе и Южно-Китайском море
- -1 в Северных подходах, Центральных подходах, островах Рюкю и Спратли
- если игрок КНР контролирует наземный район Сенкаку (Senkakus), то «-2» в Северных подступах, Центральных подходах или острова Рюкю

16.0 «Вето» на резолюцию ООН

[28.0 Расширенные]

КНР всегда может наложить «Вето» на резолюцию ООН. Если игрок КНР отказывается от этого, то игрок Союзников может наложить «Вето» на резолюцию, независимо от Уровня вмешательства США. [Смотрите также п. 17.16 СПИ]

17.0 Дополнительные правила

17.1 РАЗВЕРТЫВАНИЕ F-22 «RAPTOR» [NWK]

[Расширенные; +10 ПО Игроку КНР]



Фишки F-22 «Raptor», включенные в игру, отмечены как дополнительные отряды. Из-за осуществляемых закупок и оперативных решений, ВВС планирует смешивать подраз-

деления F-22 с подразделениями F-15 с целью преумножения сил и в качестве механизма усовершенствования. Таким образом, действующие фишки F-15 уже имеют модернизированные показатели. Последние данные, однако, показывают, что ВВС США может использовать F-22, как отдельных операционных эскадрильи. Это дополнительное правило позволяет игрокам развернуть эскадрильи только из F-22. Замените обычные фишки F-15C (5*-0-0) дополнительными фишками F-15C (5*-0-0) и включите в общее число фишек фишки F-22. Авиаотряды F-22 вводятся в качестве подкреплений, когда должны прибыть первые F-15. В сценариях «Тактическая внезапность» и «Постепенная эскалация» они уже считаются прибывшими.

17.2 ПЕРЕДОВОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ [NWK]

[Расширенные; +10 ПО Игроку КНР]

ВВС США демонстрирует тенденцию, являющуюся частью «Тихоокеанского разворота», и состоящую в передовом развертывании F-22 и B-2. Игрок Союзников может использовать эту опцию, чтобы начать любые сценарии с B-2 (и F-22, если используется п. 17.1 СПИ) находящимися в Японии. Не обращайте внимания на строку подкреплений «R» (B-2A) в «Основной таблице прибытия подкреплений союзников» (Master Allied Reinforcement Table). При использовании этого правила в сочетании с правилом 17.3 СПИ, B-2 базируется согласно данному правилу, но начинают игру в поле «Готовы к вылету».

17.3 ДАЛЬНИЕ БОМБАРДИРОВЩИКИ США

[Расширенные; +15 ПО игроку КНР]

Для более точного отражения доступности и рабочего цикла таких авиаотрядов, игрок «Союзников» может получить все дальние бомбардировщики (3 x B-52 (4, если играть с СПИ п. 17.11), 2 x B-2 и 2x B-1S) в поле «Восстановление» полей базирования «США» или «Гуам» во время Фазы Подкрепления первого игрового хода. Они не могут перебазироваться. Игнорируйте любые ссылки на эти типы авиаотрядов в «Основной таблице прибытия подкреплений союзников» (Master Allied Reinforcement Table).

После завершения вылета, если авиаотряд не получил результат «Прекращение вылета», поместите его в поле

«Восстановление», а не в «После вылета» области базирования [22.7].

17.4 F-35B КМП США[NWK]

[Расширенные; +7 ПО игроку КНР/КНДР]



По желанию, игрок Союзников может заменить AV-8B КМП США на дополнительные F-35B КМП США.

17.5 F-35C ВМС США

[Расширенные; +10 ПО Игроку КНР]



Игрок Союзников может заменить любой один F/A-18E/F каждого авианосца одной из дополнительных фишек F-35C.

17.6 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ «УАЙЛД УИЗЛ»

17.6.1 АН-1Z КМП США

[Расширенные; +3 ПО Игроку КНР]



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

по дорожкам РЛС и ЗРК. Они могут быть использованы для этого только если КНР имеет штабы в любом гексе на Тайване или если ДЕСО, на которых они базируются, находится в восточной линии гексов (заштрихованная часть) карты или в поле «У побережья» Тайваньского пролива.

17.6.2 F-22 и F-35 США

[Расширенные]

F-22 и F-35 США считаются авиаотрядами «Уайлд Уизл» при проведении ударов по дорожкам ПВО.

17.7 ОГРАНИЧЕНИЯ БОЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

[Расширенные; +10 ПО Игроку Союзников]

Оба игрока могут договориться о том, что задачи по выполнению боевой поддержки [23.5] могут быть выполнены только авиацией, вертолетами или корабельными соединениями той же страны, что и, по крайней мере, одна из нападающих и/или обороняющихся частей.

17.7.1 Ограничения КНР

[Расширенные; + 5 ПО Игроку КНР]

В качестве дополнительного правила (применяемого отдельно или в сочетании с приведенным выше), оба игрока могут договориться о том, что игрок КНР может использовать только одиночные самолеты для выполнения боевой поддержки.

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

17.8 НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА ЯПОНИИ

[Стандартные/Расширенные; + 3 ПО игроку КНР]

Хотя японские наземные войска указаны в «Таблице подкреплений Союзников» (Master Allied Reinforcement Table) и являются частью Матрицы международного положения, они становятся доступны только если игрок Союзников задействует это правило. Когда японские наземные войска становятся доступными, они помещаются в поле ожида-

ния Японии.

Исключение: Они становятся автоматически доступны, если Япония была атакована крылатыми ракетами [СПИ 6.5.2.1] или авиацией, или если произошло вторжение на Сенкаку. В Next War: Taiwan, это относится только к японской воздушно-десантной бригаде; никакие другие японские наземные войска не доступны. Пока Япония не была атакована, как указано выше, японские наземные част могут находиться только в поле ожидания Японии или в наземном районе Сенкаку.

17.9 БЕЖЕНЦЫ (ВНУТРЕННИЕ ПЕРЕМЕЩЕННЫЕ ЛИЦА)

[Стандартные/Расширенные]

Если оба игрока согласны использовать это правило, дорожная сеть Тайваня считается забитой людьми, бегущими от войск, приведенных в боевую готовность, а так же из областей вокруг зон высадки. **Ход, указанный в таблице является тем ходом, когда войска КНР впервые высадились на основном острове, то есть 1 ход – это ход высадки.** Эффекты проявляются следующим образом:

1 ход	Второстепенные дороги считаются гексами местности Магистральные дороги считаются вторичными Автострады считаются первичными дорогами
2 и 3 ход	Второстепенные дороги действуют нормально Магистральные дороги считаются вторичными Автострады действуют нормально
4 ход	Все дороги функционируют нормально

17.10 ГОТОВНОСТЬ США

[Стандартные/Расширенные]

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

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

Игроки могут договориться снизить значение эффективности частей Армии США на 2 в течение всего срока сценария.

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

17.11 ОТМЕНА СОКРАЩЕНИЯ НАЦИОНАЛЬНОГО ОБОРОННОГО БЮДЖЕТА США

[Расширенные; + 10 ПО игроку КНР]

Конгресс отменил Закон об управлении бюджетом на 2011 год, который сократил национальный оборонный бюджет на триллион долларов. Если игрок Союзников использует это правило, становятся доступными следующие подкрепления США:

D	БрТГ 4/82
H	БрТГ 4/101; 1 x A-10C
I	БрТГ 4/2; 1 x A-10C
L	1 x B-52H
N	1 x A-10C
O	БрТГ 4/1-й Кав
P	1 x B-52H
R	БрТГ 4/3

T	БрТГ 4/1; 1 x F-16D
V	БрТГ 4/10; 1 x B-52H

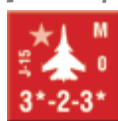
При использовании этого правила в сочетании с п. 17.3 СПИ, никаких В-52 в виде подкреплений не прибывает, так как все они начинают игру на Экране превосходства в воздухе.

Применяя данное правило в *Next War: Taiwan*, игроки, располагающие *Next War: Korea*, должны просто использовать наземные части армии США, предусмотренные для этой игры предполагая, что каждая дивизия потеряла 4-ю бригаду и получила дополнительный батальон для каждой БрТГ. Игроки, не имеющие NWK, получают два американских очка пополнения, когда последняя БрТГ конкретной дивизии становится доступной в качестве подкрепления, или, в противном случае, они могут купить *Next War: Korea*.

17.12 АВИАЦИЯ КНР

17.12.1 Палубная авиация КНР

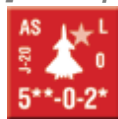
[Расширенные; +3 ПО игроку Союзников] [NWK]



Так как КНР в настоящее время не применяют свои авианосцы таким же образом, что и США, а используют только для испытаний и подготовки кадров, их авианосцы не являются базой для каких либо самолетов. Это правило позволяет игроку КНР имитировать наличие «полностью» функционирующего авианосца, а не усиленной КУГ. При использовании этого правила, игрок КНР может базировать на каждом авианосце один из дополнительных отрядов J-15.

17.12.2 Самолеты «Стелс» КНР

[Расширенные; +15 ПО Игроку Союзников]



Китайские самолеты, использующие технологию «Стелс» предположительно будут приняты на вооружение около 2020 года. Игрок КНР может выбрать это правило, чтобы включить два отряда J-20 и один J-31 в свои стартовые силы.

17.13 УЧАСТИЕ СИЛ СОДРУЖЕСТВА

[Расширенные; +5 ПО Игроку КНР]

Игрок Союзников может выбрать вовлечение в конфликт сил Содружества. Во всех случаях, позиция Содружества будет соответствовать уровню вмешательства США. Наземные части Содружества становятся доступны, если доступны подразделения КМП США. Это правило требует наличие копии *Next War: Korea* для большинства фишек.

17.14 СПУТНИКИ КОНТРОЛЯ ПОГОДЫ

Один ход со «штормовой» погодой заставит игрока КНР попотеть; два последовательных хода со «штормом» скорее всего, приведут к провалу вторжения. Оба игрока могут договориться применять модификатор «-1» для любого броска определения погоды, если погода во время предыдущего хода была «шторм».

17.15 ТИХООКЕАНСКИЙ ТАЙФУН

[Стандартные/Расширенные]

Оба игрока могут договориться совершать бросок на определение погоды для каждого поля «В море». Бросок выполняется в следующем порядке: Южно-Китайское море, остова Спратли, Тайваньский пролив (погода для главной карты), Филиппинское море, Восточно-Китайское море, Центральные подходы, Северные подходы, Сулавеси и Марианские острова.

Если для любого поля «В море» выпал «Шторм», находя-

щиеся в нем корабельные соединения могут либо отступить в соседнее, находящееся под дружественным контролем, поле «В море» без шторма, либо нужно выполнить одно из следующих действий, прежде чем будет совершен бросок для следующего поля «В море»:

1. Для Союзников - отступление в Японию или поле ожидания США
2. Для КНР - отступление в поле ожидания КНР

17.15.1 Отстоятся на якоре

[Расширенные]

В Расширенной игре, корабельное соединение может остаться в поле «В море» и получает маркер «Удар 1» (Strike 1 marker).

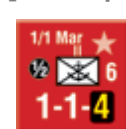
17.16 МАНДАТ ООН

[+ 10 ПО игроку КНР]

Игрок Союзников может использовать данное правило. Каждый раз, когда игрок КНР объявляет «Вето» [28.1] на Резолюцию ООН или отказывается подчиняться прекращению огня [28.2], Уровень вмешательства США в конфликт увеличивается на единицу. Игрок КНР получает ПО каждый раз, когда это правило используется.

17.17 НАЧАЛО СЦЕНАРИЯ ВНЕЗАПНЫМ УДАРОМ

[Расширенные; + x игроку КНР / + x Союзникам]



В качестве альтернативного начала для всех сценариев расширенной игры, игрок КНР может выбрать использование этого правила, чтобы автоматически взять под контроль острова Пэнху, Парасельские, Сенкаку и/или

Спратли. Распределите части 1-й бригады морской пехоты КНР (6 фишек) между любыми из наземных районов, выбранных согласно этому правилу. Разместите по одному ДЕСО КНР в каждое поле «У побережья», связанное с этими наземными районами. Удалите из игры 77-ю бригаду морской пехоты Тайваня, если был выбран Пэнху.

Все эффекты игры, такие как вступление в войну и повышением уровня вмешательства выполняются как обычно, например, если КНР решит занять Пэнху и Сенкаку, то Япония вступит в войну с уровнем вмешательства 4 и уровень вмешательства США вырастет на два.

Игрок КНР получает ПО за контроль наземных районов до начала игры в соответствии с таблицей ПО на карте, и, если выбраны Пэнху, дополнительные ПО за уничтожение 77-й бригады Тайваня. Игрок Союзников получает 5 ПО за выбранный наземный район.

17.18 БОМБАРДИРОВКА С МОРЯ [NWK]

[Расширенные]

Оба игрока могут договориться о том, что корабельные соединения могут проводить отдельные бомбардировки с моря по любым обнаруженным целям [в соответствии с 23.4] (*Исключение: Кроме дорожек ПВО*) в пределах своей дальности, во время последнего этапа каждой Фазы Нанесения ударов, используя свое значение боевой поддержки в качестве значения удара. Найдите пересечение между значением боевой поддержки корабельного соединения и соответствующим типом местности, а затем совершите бросок кубика. При этом не используется ПВО, а единственный допустимый модификатор используется при переполнении гекса.

18.0 Сценарии

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

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

Сценарии делятся на два типа: стандартные и расширенные. Стандартные сценарии обычно рассматривают небольшие операции в пределах только части карты, используют меньше игровых фишек, и требуют меньше времени, хотя среди них есть полные сценарии, использующие всю карту. Для всех таких сценариев используются только Стандартные правила игры. Расширенные сценарии включают всю карту, Экран Флота, используют все фишки (потенциально), и требуют для игры больше времени.

Примечание разработчика: Во всех случаях сценарии изображают КНР, которая считает необходимым ответить на Тайваньскую декларацию формального отделения, находящуюся в различной степени готовности.

18.1 РАССТАНОВКА В СЦЕНАРИИ

Если в сценарии не указано иное, первым расставляются игрок «Союзников», а затем игрок КНР. При расстановке частей в Стандартных и Расширенных сценариях используйте следующие рекомендации:

18.1.1 Расстановка КНР

Если не указано иное, все войска в сценарии должны начинать игру в поле ожидания или в поле базирования КНР соответственно.

18.1.2 Расстановка Тайваня

В выделенных Районах расстановки корпуса, пехотные части, не относящиеся к штабам, расставляются по одной в любом гексе агломерации, города или Сооружения; любые наземные части, не относящиеся к пехоте, расставляются по одной в любой гекс агломерации. Штабы могут быть расставлены в любом гексе агломерации Тайбэя, Тайчжуна или Гаосюна. Авиаотряды расставляются в поле базирования Тайваня.

18.1.2.1 Районы расстановки корпусов: С учетом указанных выше принципов, тайваньские части должны расставляться в пределах областей, перечисленных ниже:

6-й корпус: По линии гексов 40хх, или к северу от нее

8-й корпус: По линии гексов 25хх, или к югу от нее.

10-й корпус: Между линиями гексов 26хх и 39хх (включительно).

18.1.2.2 Ударные вертолеты: Тайваньские АН-64 могут расставляться в любых дружественных авиабазах или аэродромах на Тайване.

18.1.2.3 Корабельные ударные группы: Если не указано иное, тайваньские КУГ могут быть расставлены в любом дружественном порту на Тайване, любом полностью морском гексе или поле «У побережья» Тайваньского пролива. Если они начинают игру в поле «У побережья», то считаются автоматически обнаруженными за счет определения района в сценариях Расширенной игры и предстартовый бросок обнаружения не может привести КНР к потере обнаружения, т.е. он может стать только лучше.

18.1.2.4 Морская пехота Тайваня: Бригады морской пе-

хоты Тайваня расставляются так, как указано на фишках. Обратите внимание, что 77-я бригада (Пэнху) будет использоваться только в случае использования Экрана Флота.

18.1.2.5 Ограничение движения Тайваня: Во всех сценариях, наземные части «Союзников» не могут двигаться из своих стартовых гексов до тех пор, пока наземные части КНР не попытаются высадиться, используя аэромобильное движение, воздушный десант, или в ходе успешного морского десанта, в гекс на территории Тайваня.

18.1.3 Контроль моря

Поместите маркеры «Контроль» (Control markers) следующим образом:

Контроль КНР: Поля «В море» Тайваньского пролива, Южно-Китайского и Восточно-Китайского морей; поле «У побережья» Желтого моря.

Контроль Союзниками: Нет.

Спорные: Поля «В море» Северных и Центральных подходов, Марианских островов, Японского моря, Филиппинского моря, море Сулавеси и островов Спратли; поля «У побережья» Восточно-Китайского моря, островов Спратли, Парасельских островов и Тайваньского пролива. (Отсутствие маркера «Контроль» (Control marker) указывает на спорное состояние).

18.1.3.1 Контроль наземных районов: Поместите маркеры контроля (Control markers) Союзников в Пэнху и Сенкаку. Все другие наземные районы начинают игру свободными от контроля.

18.1.4 Прочие государства

[Расширенная игра]

18.1.4.1 США: Если в любом сценарии Расширенной игры уровень вмешательства США составляет 2+, то 1 x F-15C, 2 x F-16D, и 1 x A-10C расставляются в поле базирования Японии.

18.1.4.2 Япония: Если Япония начинает игру с уровнем вмешательства 2+, японские КУГ начинают игру в поле ожидания Японии, а половина от каждого типа авиаотрядов расставляются в поле базирования Японии. [Смотрите также СПИ, 8.2.1.4.]

18.1.4.3 Филиппины, Вьетнам и Малайзия: Эти силы доступны только в сценариях Расширенной игры, и не с самого начала игры. Когда они входят в игру, все наземные части и соединения флота расставляются в соответствующих полях ожидания на Экране флота. Авиаотряды расставляются в соответствующих полях базирования на Экране авиации. Каждое государство располагает одним аэромобильным очком.

18.2 Стандартные сценарии

Стандартные сценарии предназначены для игры с использованием Стандартных правил, за исключением случаев, указанных в специальных правилах сценария (СПС, SSR).

18.2.1 Цель Гаосюн

Этот сценарий отображает высадку сил КНР на юге и попытку захвата города Гаосюн. В нем используется только часть карты и фишек, и применяются специальные условия победы.

Длительность игры: 4 хода (2 недели)

Игровая область: Используйте только южную часть кар-

ты. Движение не допускается к северу от линии 24хх.

Исключение: Части, которые начинают игру за пределами игровой области, могут в нее войти. Вертолеты могут базироваться за пределами игровой области.

Стартовая расстановка:

КНР: Все подразделения морской пехоты; 43-я воздушно-десантная дивизия; 1-я амфибийная мотострелковая дивизия; 1 х Чжи-10 (Zhi-10); 1 х АУГ; 1 х АУГ; 4 х ДЕСО; 4 х аэромобильных очка. Уровень подводной угрозы: 4

Тайвань: 8-й корпус; 99-я бригада морской пехоты; 1 х АН-64; 2 х маркера «Мины» (Mine Marker) плотностью 1. Уровень ПЛО: 2

Подкрепления:

КНР:

- 1 ход: 124-я амфибийная мотострелковая дивизия
- 2 ход: 1 х КУГ; 127-я мотострелковая дивизия
- 3 ход: 1 х АУГ; 44-я воздушно-десантная дивизия

Тайвань:

1 ход (Сегмент ответного движения Фазы Движения и боя инициативного игрока): 200-я мотопехотная бригада 10 корпуса (200/10th, прибывает в любой гекс на северном крае игровой области, с сохранением 3 ОД)

1ход (в течение Второго сегмента движения Фазы Основного движения и боя): 586-я танковая бригада 10-го корпуса (586/10th, прибывает в любой гекс на северном крае игровой области, с сохранением 3 ОД)

1 ход: 1 БрТГ 82-й воздушно-десантной дивизии США (1/82nd)

2 ход: 2 х пехотные бригады подкреплений 8 корпуса; 373-я мотострелковая бригада 10-го корпуса (в любом гексе на северном крае игровой области)

3 ход: 2 х пехотные бригады подкреплений 8 корпуса

Специальные правила сценария:

1. **Флот:** Уровни Подводной угрозы и ПЛО в течение этого сценария не меняются.

2. **Контроль моря:** В течение этого сценария броски для определения контроля моря не выполняются. Во время всего сценария КНР контролирует поля «В море» и «У побережья» Тайваньского пролива. Пэнху также находится под контролем КНР.

3. **Инициатива:** Игрок КНР получает инициативу для 1, 2 и 3 хода. 4 ход спорный.

4. **Внезапность:** Все атаки КНР во время 1 хода получают сдвиг вправо на один столбец.

5. **Погода:** Во время 1 и 2 хода - по выбору игрока КНР. При желании, игроки могут оставить ясную погоду в течение всего сценария. Если выброшен «Шторм», уменьшите количество доступных очков авиации вдвое, с округлением вверх.

6. **Пополнения:** КНР - 1 по нечетным ходам; Тайвань - 1 во время ходов 1-3

7. **Очки авиации (Значение превосходства в воздухе указано в скобках):**

Ход	КНР	Тайвань
1	12 [Преоб.]	4
2	12 [Преим.]	8
3	12	9
4	12	10

Необязательно: Выполните бросок для определения очков авиации обычным образом, но используйте 1/3 от выпавшего значения, с округлением вверх. Для определения превосходства в воздухе используйте фактические значения броска.

Примечание: Отмечайте потери очков авиации как постоянные в обычном порядке, включая перерасчет уровня превосходства в воздухе.

8. **Воспрещение:** После определения очков авиации, игрок КНР может немедленно израсходовать 6 очков, чтобы задержать прибытие подкреплений 10-го корпуса для этого хода. Отдельная часть может быть задержана только один раз. В случае задержки, подкрепления прибывают в Фазу Подкрепления текущего хода.

9. **Ограничение движения:** Тайваньские части, находящиеся в гексе агломерации, не могут двигаться в течении Фазы Основного движения и боя 4 хода.

Условия победы:

Полная победа КНР: Контроль над 5 портами и/или гексами агломерации в Тайване

Ограниченная победа КНР: Контроль над 3 портами и/или гексами агломерации в Тайване

Ничья: Не выполнены никакие другие условия победы

Ограниченная победа Тайваня: КНР контролирует не более 1 порта и не контролирует ни одного гекса агломерации

Полная победа Тайваня: КНР не контролирует ни одного порта или гекса агломерации

При определении условий победы укрепленная авиабаза в 2219 засчитывается как гекс агломерации.

Уничтожение всех тайваньских подразделений увеличивает уровень победы на один в пользу КНР. Контроль Тайваня любого гекса с плацдармом смещает уровень победы на один в пользу Тайваня.

18.2.2 Цель Тайчжун

Этот сценарий отображает вторжение в средней части Тайваня. В нем используется только часть карты и фишек, и применяются специальные условия победы.

Длительность игры: 4 хода (2 недели)

Игровая область: Используйте только центральную часть карты. Движение не допускается к югу от линии 25хх, и к северу от линии 42хх.

Исключение: Части, которые начинают игру за пределами игровой области могут в нее войти. Вертолеты могут базироваться за пределами игровой области.

Стартовая расстановка:

КНР: Все подразделения морской пехоты; 43-я воздушно-десантная дивизия; 1-я амфибийная мотострелковая дивизия; 1 х Чжи-10 (Zhi-10); 1 х АУГ; 1 х КУГ; 4 х ДЕСО; 4 х аэромобильных очка. Уровень Подводной угрозы: 4

Тайвань: 10-й корпус; 1 х АН-64; 2 х маркера «Мины»

(Mine Marker) плотностью 1. Уровень ПЛО: 2

Подкрепления:

КНР:

- 1 ход: 124-я амфибийная мотострелковая дивизия
- 2 ход: 1 х КУГ; 127-я мотострелковая дивизия
- 3 ход: 1 х АУГ; 44-я воздушно-десантная дивизия

Тайвань:

1 ход (в конце сегмента ответного движения Фазы Движения и боя инициативного игрока): 298-я мотопехотная бригада 8-го корпуса (298/8th, в любом гексе на южном крае игровой области, с 0 ОД); 269-я мотопехотная бригада 6-го корпуса (269/6th, прибывает в любой гекс на северном крае игровой области, с сохранением 2,5 ОД)

1 ход (Второй сегмент движения Фазы Основного движения и боя): 564-я танковая бригада 8-го корпуса (564/8th, прибывает в любой гекс на южном крае игровой области, с охранением 3 ОД); 542-я танковая бригада 6-го корпуса (542/6th, прибывает в любой гекс на северном крае игровой области, с сохранением 3,5 ОД)

- 1 ход: 1 БрТГ 82 ВДД США (1/82nd)
- 2 ход: 2 х бригады подкреплений 10-го корпуса
- 3 ход: 2 х бригады подкреплений 10-го корпуса

Специальные правила сценария:

1. **Флот:** Уровни Подводной угрозы и ПЛО в течение этого сценария не меняются.

2. **Контроль моря:** В течение этого сценария броски для определения контроля моря не выполняются. Во время всего сценария КНР контролирует поля «В море» и «У побережья» Тайваньского пролива. Пэнху также находится под контролем КНР.

3. **Инициатива:** Игрок КНР получает инициативу для 1,2 и 3 хода. 4 ход спорный.

4. **Внезапность:** Все атаки КНР во время 1 хода получают сдвиг вправо на один столбец.

5. **Погода:** Во время 1 и 2 хода - по выбору игрока КНР. При желании, игроки могут оставить ясную погоду в течение всего сценария. Если выброшен «Шторм», уменьшите количество доступных очков авиации вдвое, с округлением вверх.

6. **Пополнения:** КНР - 1 по нечетным ходам; Тайвань - 1 во время ходов 1-3

7. **Очки авиации (Значение превосходства в воздухе указано в скобках):**

Ход	КНР	Тайвань
1	12 [Преоб.]	4
2	12 [Преим.]	8
3	12	9
4	12	10

Необязательно: Выполните бросок для определения очков авиации обычным образом, но используйте 1/3 от выпавшего значения, с округлением вверх. Для определения превосходства в воздухе используйте фактические значения броска.

Примечание: Отмечайте потери очков авиации как постоянные в обычном порядке, включая перерасчет уровня

превосходства в воздухе.

8. Воспрещение: После определения очков авиации, игрок КНР может немедленно израсходовать 6 очков, чтобы задержать прибытие подкреплений 6-го или 8-го корпусов для этого хода. Отдельная часть может быть задержана только один раз. В случае задержки, подкрепления прибывают в Фазу Подкрепления текущего хода.

9. Ограничение движения: Тайваньские части, находящиеся в гексе агломерации, не могут двигаться в течении Фазы Основного движения и боя 4 хода.

Условия победы:

Полная победа КНР: Контроль над 5 портами и/или гексами агломерации в Тайване

Ограниченная победа КНР: Контроль над 3 портами и/или гексами агломерации в Тайване

Ничья: Не выполнены никакие другие условия победы

Ограниченная победа Тайваня: КНР контролирует не более 1 порта и не контролирует ни одного гекса агломерации

Полная победа Тайваня: КНР не контролирует ни одного порта или гекса агломерации

При определении условий победы Хуалянь (3616) не засчитывается.

Уничтожение всех тайваньских частей увеличивает уровень победы на один в пользу КНР. Контроль Тайванем любого гекса с плацдармом смещает уровень победы на один в его пользу.

18.2.3 Цель Тайбэй

Этот сценарий отображает высадку сил КНР на севере Тайваня и попытку захвата Тайбэя. В нем используется только часть карты и фишек, и применяются специальные условия победы.

Длительность игры: 4 хода (2 недели)

Игровая область: Используйте только северную часть карты. Движение не допускается к югу от линии 40хх.

Исключение: Части, которые начинают игру за пределами игровой области могут в нее войти. Вертолеты могут базироваться за пределами игровой области.

Стартовая расстановка:

КНР: Все подразделения морской пехоты; 43-я воздушно-десантная дивизия; 1-я амфибийная мотострелковая дивизия; 1 х Чжи-10 (Zhi-10); 1 х АУГ; 1 х КУГ; 4 х ДЕКО; 4 х аэромобильных очка. Уровень Подводной угрозы: 4

Тайвань: 6-й корпус; 66-я бригада морской пехоты; 1 х АН-64; 2 х маркера «Мины» (Mine Marker) плотностью 1. Уровень ПЛО: 2

Подкрепления:

КНР:

- 1 ход: 124-я амфибийная мотострелковая дивизия
- 2 ход: 1 х КУГ; 127-я мотострелковая дивизия
- 3 ход: 1 х АУГ; 44-я воздушно-десантная дивизия

Тайвань:

1 ход (Сегмента ответного движения Фазы Движения и боя инициативного игрока): 200-я мотопехотная бригада 10-го корпуса (200/10 th в любом гексе на южном крае игровой области, с сохранени-

ем 0,5 ОД)

1 ход (Второй сегмент движения Фазы Основного движения и боя): 586-я танковая бригада 10-го корпуса (586/10 th, в любом гексе на южном крае игровой области, с сохранением 2-х ОД)

1 ход: 1 БрТГ 82 ВДД США (1/82nd)

2 ход: 2 х бригады подкрепления 6-го корпуса; 373-я мотострелковая бригада 10-го корпуса (586/10 th, в любом гексе на южном крае игровой области)

3 ход: 2 х бригады подкрепления 6-го корпуса

Специальные правила сценария:

1. Флот: Уровни Подводной угрозы и ПЛО в течение этого сценария не меняются.

2. Контроль моря: В течение этого сценария броски для определения контроля моря не выполняются. Во время всего сценария КНР контролирует поля «В море» и «У побережья» Тайваньского пролива. Пэнху также находится под контролем КНР.

3. Инициатива: Игрок КНР получает инициативу для 1,2 и 3 хода. 4 ход спорный.

4. Внезапность: Все атаки КНР во время 1 хода получают сдвиг вправо на один столбец.

5. Погода: Во время 1 и 2 хода - по выбору игрока КНР. При желании, игроки могут оставить ясную погоду в течение всего сценария. Если выброшен «Шторм», уменьшите количество доступных очков авиации вдвое, с округлением вверх.

6. Пополнения: КНР - 1 по нечетным ходам; Тайвань - 1 во время ходов 1-3

7. Очки авиации (Значение превосходства в воздухе указано в скобках):

Ход	КНР	Тайвань
1	12 [Преоб.]	4
2	12 [Преим.]	8
3	12	9
4	12	10

Необязательно: Выполните бросок для определения очков авиации обычным образом, но используйте 1/3 от выпавшего значения, с округлением вверх. Для определения превосходства в воздухе используйте фактические значения броска.

Примечание: Отмечайте потери очков авиации как постоянные в обычном порядке, включая перерасчет уровня превосходства в воздухе.

8. Воспрещение: После определения очков авиации, игрок КНР может немедленно израсходовать 6 очков, чтобы задержать прибытие подкреплений 10-го корпуса для этого хода. Отдельная часть может быть задержана только один раз. В случае задержки, подкрепления прибывают в Фазу Подкрепления текущего хода.

9. Ограничение движения: Тайваньские части, находящиеся в гексе агломерации не могут двигаться в течении Фазы Основного движения и боя 4 хода.

Условия победы:

Полная победа КНР: Контроль над 4 портами и/или гексами агломерации в Тайване

Ограниченная победа КНР: Контроль над 3 портами и/или гексами агломерации в Тайване

Ничья: Не выполнены никакие другие условия победы

Ограниченная победа Тайваня: КНР контролирует не более 1 порта и не контролирует ни одного гекса агломерации

Полная победа Тайваня: КНР не контролирует ни одного порта или гекса агломерации

При определении условий победы контроль любых двух или всех трех портов на северной и восточной стороне острова - 5011, 4713 и 4415 - учитывается, как контроль одного порта.

Уничтожение всех тайваньских частей увеличивает уровень победы на один в пользу КНР. Контроль Тайванем любого гекса с плацдармом смещает уровень победы на один в его пользу.

18.2.4 Восход красного дракона

Этот сценарий является простым расширением всех сценариев Стандартной игры. Игроки используют всю карту, все фишки Стандартной игры (то есть, кроме штабов и авиации), расставляемые в нормальных областях расстановки, а так же полные Условия победы [12.0].

Стартовая расстановка:

КНР: Все подразделения морской пехоты; 3 х воздушных-десантных дивизии; 1-я амфибийная мотострелковая дивизия (AMID); 1 х Чжи-10 (Zhi-10); 1 х АУГ; 2 х КУГ и 4 х ДЕСО расставляются в поле ожидания КНР или в поле «У побережья» Тайваньского пролива. Уровень подводной угрозы: 3. Аэромобильные очки: 4.

Союзники: Все части Тайваня, не относящиеся к подкреплениям, расставляются в соответствии с 18.1.2 2 х маркера «Мины» (Mine Marker) плотностью 1. Уровень ПЛО: 2. **Не используйте тайваньские КУГ в течение этого сценария.**

Специальные правила сценария:

1. Участие международных сил: Игрок Союзников может использовать японскую КУГ, американскую морскую пехоту, ВМС США, а так же 101-ю и 82-ю дивизии и 4 БрТГ 25-й дивизии армии США, по мере их поступления.

2. Контроль моря: Выполните бросок в соответствии с разделом СПИ 5.2.

3. Инициатива: Игрок КНР автоматически получает инициативу для 1 и 2 хода.

4. Инициативные ПО: 11.

5. Бросок Автоматической Победы: 75 ПО или больше

6. Внезапность: Все атаки КНР во время 1 хода получают сдвиг вправо на один столбец.

7. Погода: Игрок КНР выбирает для 1 и 2 хода.

8. Очки авиации: Бросок для определения очков авиации выполняется в обычном порядке.

9. Вмешательство Японии: Япония считается вмешавшейся в конфликт. Раздел СПИ 5.2.2.1 вступает в силу.

10. Уровни победы

Подавляющая	110+
Решительная	90-109
Уверенная	60-89
Ограниченная	41-59
Ничья	0-40

График прибытия подкреплений:**КНР:****Пополнения:** по 2 в ход, начиная с 3 хода.

1 ход	124 амфибийная мотострелковая дивизия (AMID)/42 ГА; 34-я пбр; 1 х Чжи-10 (Zhi-10)
2 ход	1 х АУГ; 1 х дивизия; 3-я пбр
3 ход	1 х дивизия; 92-я пбр
5 ход	1 х дивизия; 179-я пбр
7 ход	1 х дивизия; 36-я пбр
8 ход	1 х дивизия; 1 х Zhi-10 (отменен)
10 ход	1 х дивизия
11 ход	1 х дивизия
12 ход	1 х дивизия

Союзники:**Пополнение:** Тайвань – по 1 на ход со 2 по 5 ход, начиная с 6 хода - по 2; США – по 1 на ход с 3 по 6 ход, начиная с 7 хода по 2.

2 ход	В и С; 2 х случайные резервные бригады
3 ход	А; 3 х случайные резервные бригады
4 ход	Д и Е; 3 х случайные резервные бригады
5 ход	Ф; 4 х случайные резервные бригады
6 ход	Г и Н; 4 х случайные резервные бригады
7 ход	И и J; 4 х случайные резервные бригады
8 ход	К и L
9 ход	М и N
10 ход	О
11 ход	Р
12 ход	Q и R
13 ход	S и T
14 ход	U и V

18.2 Расширенные сценарии

В расширенных сценариях используются Расширенные правила. Для того чтобы начать сценарий Расширенной игры, игроки должны выполнить следующие действия в указанном порядке:

- Выберите уровень внезапности: Стратегическая внезапность, Тактическая внезапность или Постепенная эскалация.
- Определите Уровни вмешательства для США и Японии с использованием Матрицы международного положения [18.3.1].
- Договоритесь или выберите Необязательные правила [17.0] и отрегулируйте ПО соответствующим образом.
- Расставьте все доступные части.
- Выполните все Специальные правила сценария, действующее до начала игры.
- Начните игру с Фазы Определения погоды

«6 марта, министр Национальной безопасности Тайваня Йен Мин сообщил государственному законодательному Комитету по Иностранным делам и Национальной обороне, что национальные войска способны продержатся против китайского вторжения в одиночку «по крайней мере, один месяц»».

– Кайл Мизоками, USNI News, «Как защитить Тайвань от нападения Китая», 26 марта 2014

18.3.1 Матрица международного положения

Матрица международного положения определяет состояние международного положения, на фоне которого разыгрывается сценарий, как производную от политической позиции основных игроков внутри и вокруг Тайваня: США и Японии. Уровень вмешательства определяется при помощи позиции, однако степень вмешательства определяется сценарием. Конечно, игроки могут просто решить установить уровни вмешательства по своему выбору, чтобы исследовать альтернативные сценарии.

18.3.1.1 Определение Международного положения: Обратитесь к Таблице «Международное положение» (Posture Tables). Для каждого государства: США и Японии, бросьте кубик, чтобы определить отношение каждой «фракции»: Правительства (Administration), Военных (Military) и Мнение народа (Popular Vote). Каждый бросок кубика показывает позицию конкретной фракции и связанное с ней числовое значение, например, «Голуби» (-1) (Dove (-1)). Сложите три значения и обратитесь к Таблице «Общая позиция» (Posture Result Table), чтобы определить позицию страны: Пассивная, Умеренная или Агрессивная. При определении модификатора резолюции ООН, позиция КНР считается «Агрессивной».

18.3.1.2 Определение Уровня международного вмешательства и модификатора резолюции ООН: Для каждого государства, США и Японии, пересечение значения Позиции в матрице Международных отношений с разыгрываемым сценарием, определяет уровень вмешательства каждого государства в войну и модификатор (в качестве модификатора оставляется только самый высокий из результатов), который будет применяться к броску ООН о прекращении огня.

Филиппины, Малайзия и Вьетнам входят игру только при определенных условиях. Когда это происходит, их уровень автоматически равен 4.

18.3.2 Уровни вмешательства

Различные Уровни вмешательства определяют объем сил, которыми каждое государство готово рискнуть в конфликте, в зависимости от позиции и уровня внезапности (т.е. сценария). Каждый уровень включает в себя свои собственные элементы, а также относящиеся к более низким уровням.

18.3.2.1 Уровень 0 - Нет вмешательства: Никакие силы не могут быть использованы.

18.3.2.2 Уровень 1 - Снабжение, разведка, силы специальных операций: Государство предоставляет указанное в сценарии количество очков снабжения в течение каждого хода. Если это количество не указано, то в течении хода предоставляется одно очко снабжения. Эти очки снабжения идут в дополнение к указанным в «Основном графике прибытия подкреплений Союзников». Кроме того, игрок может использовать попытки Электронного обнаружения [СПИ, 12.1], относящиеся к вмешавшейся стране. Страна может использовать любые маркеры «ССО» (SOF markers) для осуществления всех задач, выполняемых ССО.

18.3.2.3 Уровень 2 - Авиация и флот: Могут использоваться авиация и флот. Авиационные части США могут базироваться только в Японии. Только АУГ и КУГ ВМФ США, а так же самолеты ВВС США могут быть доступны для США [для Японии см. СПИ, п. 18.1.4.2]. При желании ДЕСО может быть перевернуто на сторону КУГ, но позднее их нельзя будет перевернуть на обратную сторону.

18.3.2.4 Уровень 3 - КМП США, Десантные части, разрешение базирования США и средства ТВД: Средства ТВД государства доступны для использования. Для США: могут быть использованы все части КМП (включая авиацию), 82-я ВДД (82nd Division Airborne) и 4-я БрТГ 25-й ПД (4th/25th Airborne BCT). Авиация ВВС США может базироваться в Японии, на Тайване и на Филиппинах (если Филиппины вступают в войну). Япония может использовать свою воздушно-десантную бригаду [СПИ 17.8].

18.3.2.5 Уровень 4 - Полное вмешательство: Все войска, маркеры и т.д., относящиеся к данному государству, доступны для использования в соответствии с правилами и Специальными правилами сценария. Для США это означает добавление 101-й десантно-штурмовой дивизии (101st Air Assault Division). Японская воздушно-десантная бригада может войти на территорию Тайваня [если разрешено, СПИ, 17.8].

18.3.3 Расширение конфликта

Различные действия игрока КНР могут привести к расширению конфликта.

18.3.3.1 Вторая Корейская война: Перед началом игры игрок КНР, по своему желанию, может расширить конфликт путем поощрения и содействия северокорейскому вторжению в Южную Корею. Эта ситуация повлияет на порядок прибытия подкреплений США. Каждое поле подкреплений в «Основной таблице прибытия подкреплений Союзников» (Master Allied Reinforcement table) имеет свой номер. Если игрок «Союзников» выбрасывает значение, меньше или равное этому числу, перечисленные подкрепления отвлекаются в Корею (включая те, что являются частью расстановки в сценарии). В противном случае они доступны для использования на Тайване в рамках ограничений, перечисленных в этих правилах. Это относится только к войскам США и Японии (части Содружества не используются на Тайване [но, см. СПИ 17.13]). Если эта опция используется, игнорируйте СПИ 1.4, и все части

США доступны для использования на Тайване. Уровень вторжения США автоматически становится равным 4.

Игрок Союзников может модифицировать этот бросок, затрачивая на это победные очки. За каждые 3 ПО, израсходованные для данной цели, измените результат броска на +1. Игрок Союзников может решить использовать ПО таким образом, после того как увидит результат броска.

Если общее количество ПО игрока КНР в два раза или более превышает общее количество ПО Союзников, или игрок КНР контролирует гекс агломерации в Тайбэе, игрок Союзников автоматически получает подкрепление для этого хода.

18.3.3.2 Китайско-японская война: Если КНР решает занять наземный район Сенкаку или атаковать поле ожидания Японии, Япония автоматически вмешивается в конфликт с уровнем 4 и уровень вмешательства США увеличивается на 2. Поместите все японские силы в поле ожидания Японии во время Фазы Подкреплений текущего хода.

«Разногласия о Южно-Китайском море - не американское дело ... Это спор между Китаем и его соседями».

– генерал Ма Сяотянь, заместитель начальника Генерального штаба Народно-освободительной армии Китая, май 2012

18.3.3.3 Война в Южно-Китайском море: В конце первого Сегмента боя, во время которого части КНР входят в наземные районы Спратли или Парасельских островов, Филиппины и/или Вьетнам могут вступить в конфликт на стороне Союзников. Бросьте кубик для каждой страны. При выпадении 0-3 страна остается нейтральной; при любом другом результате - вступает в войну на стороне Союзников. Данный бросок можно осуществить один раз для каждого наземного района.

Если наземные части КНР входят в Сенкаку, а один из вышеперечисленных наземных районов также оккупирован (или наоборот), то Вьетнам и Филиппины автоматически вступают в войну.

Если и Филиппины, и Вьетнам вступают в войну, то Малайзия вступает в войну на стороне КНР. Если в войну вступили либо Вьетнам, либо Филиппины, то игрок КНР совершает бросок для Малайзии. При выпадении 0 или 9, Малайзия остается нейтральной; при 1 - входит в войну на стороне союзников; при любом другом результате она вступает в войну на стороне КНР.

18.3.3.4 Вступление в войну: Страны, вступающие в войну после начала игры, получают все свои исходные войска, расставленные надлежащим образом [СПИ, 18.1.4] во время Фазы Подкрепления текущего хода. Ход вступления считается 1 ходом для прибытия подкреплений (обратите внимание, что это относится только к США и Японии). Для отслеживания этого предназначен соответствующий маркер. Просто поместите маркер на поле «1» Экрана игровой информации, для отслеживания хода вхождения в войну, и продвигать его вместе с маркером «Ход» (GT marker).

18.3.3.4.1 Вьетнамские «Кило»: Если Вьетнам вступает в войну, увеличьте уровень ПЛО на единицу.

18.3.3.5 Боевой состав

18.3.3.5.1 Вьетнам: 2 x Су-30, 1 x Су-27, 1 x КУГ, 1 x ДЕСО, 2 x пехотных батальона морской пехоты, 1 x танковый батальон морской пехоты, 1 x маркер «ССО» (SOF marker).

18.3.3.5.2 Филиппины: 1 х КУГ, 1 х ДЕКО, 1 х штаб морской пехоты, 4 х пехотных батальона морской пехоты, 1 х танковый батальон морской пехоты, 1 х маркер «ССО» (SOF marker).

18.3.3.5.3 Малайзия: 1 х F/A-18D, 1 х МиГ-29, 1 х Су-30, 1 х КУГ, 1 х штаб, 3 х воздушно-десантных батальона, 1 х маркер «ССО» (SOF markers).

18.3.3.5.4 Япония: 2 х F-15J, 2 х F-4E, 2 х F-2A, 1 х КУГ, 1 х воздушно-десантная бригада, 2 х маркера «ССО» (SOF markers).

18.3.4 Стратегическая внезапность

Этот сценарий предполагает, что КНР просто использует то, что есть под рукой и пытается захватить остров в ходе массированного морского и воздушного десанта, используя остальные силы, выдвигающиеся из казарм, в качестве подкреплений.



Характеристики КНР в сценарии

Ресурсы: 35 очков снабжения; 2 аэромобильных очка; все маркеры «ССО» (SOF markers); 2 мобильных отряда снабжения; 38 очков крылатых ракет. Уровень подводной угрозы: 2

ПВО: РЛС - 6; ЗРК - 7; ЗА - 2; Преимущество АВАКС - 0

Расстановка: Все подразделения морской пехоты; 3 х воздушно-десантные дивизии; 1 х Чжи-10 (Zhi-10); 1 х АУГ; 2 х КУГ; и 4 х ДЕКО размещаются в поле ожидания КНР. Вся авиация КНР начинает в поле «Готовы к вылету» КНР.

График прибытия подкреплений:

Пополнения: По 1 за ход, начиная с 3 хода.

Очки снабжения: По 1 за ход, начиная с 4 хода.

Очки крылатых ракет: По 2 за ход, начиная с 5 хода.

2 ход	1-я амфибийная мотострелковая дивизия (AMID) 1-й ГА; 34-я пбр; 2 х аэромобильных очка; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
3 ход	1 х АУГ; 124-я амфибийная мотострелковая дивизия (AMID) 42-й ГА; 3-я пбр; 1 х Чжи-10 (Zhi-10)
4 ход	1 х дивизия; 92-я пбр; 1 х Маркер «ССО» (SOF marker)
6 ход	1 х дивизия; 179-я пбр; 1 х аэромобильное очко
7 ход	1 х дивизия; 36-я пбр; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
9 ход	1 х дивизия; 1 х аэромобильное очко
10 ход	1 х дивизия; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
12 ход	1 х дивизия; 1 х аэромобильное очко
13 ход	1 х дивизия; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
14 ход	1 х дивизия
15 ход	1 х маркер «ССО» (SOF marker)



Характеристики Союзников в сценарии

Ресурсы: 15 очков снабжения; все маркеры «ССО» Тайваня; 1 маркер «ССО» США; 1 склад снабжения; 0 х маркер «Мины» (Mine Marker); Уровень ПЛО: 1 (+1 каждый раз, когда США или Япония вмешивается в конфликт с уровнем 2+); 1 КУГ Тайваня может быть расставлена в поле

«У побережья», остальные можно расставить в любой дружественный порт на Тайване или полностью морской гекс.

ПВО: РЛС - 7; ЗРК - 5; ЗА - 2

Расстановка: Все части Тайваня, не относящиеся к подкреплениям, расставляются, как указано [СПИ, 18.1.2]. Тайваньская авиация расставляется в поле базирования Тайваня.

График прибытия подкреплений:

Пополнения: Тайвань - по 1 за ход, начиная с 3 хода; США - если позиция «Агрессивность», по 1 за ход, начиная с 5 хода

2 ход	В
3 ход	А
4 ход	С; 2 х случайные резервные бригады
5 ход	Д; 2 х случайные резервные бригады
6 ход	Е; 2 х случайные резервные бригады
7 ход	Ф & I; 4 х случайные резервные бригады
8 ход	Г; 4 х случайные резервные бригады
9 ход	Н; 4 х случайные резервные бригады
10 ход	Ж; 4 х случайные резервные бригады
11 ход	К & L; 2 х случайные резервные бригады
12 ход	М
13 ход	Н & О
14 ход	Р & Q & R
15 ход	С & Т
16 ход	U & V

Специальные правила сценария:

1. Авиация Союзников: До начала игры, игрок Союзников должен случайным образом выбрать половину (с округлением вверх) фишек каждого типа самолета (например, F-16, FCK-1, F-15 и т.д.), находящихся в поле базирования Тайваня, и поместите их в поле «После вылета». Они недоступны в течение первого хода. Авиация, базирующаяся в Японии, не может выполнять боевые задачи в течение первого хода.

2. Обнаружение корабельных соединений: До начала игры, любой игрок может попытаться обнаружить корабельные соединения противника, которые расставляются в поле «У побережья» Тайваньского пролива или полностью морских гексах.

3. Атаки крылатыми ракетами КНР: До начала игры, игрок КНР может провести 10 атак крылатыми ракетами по любым приемлемым целям. Повреждение авиабаз/аэродромов учитывается на стадиях а. и б. этапа Выделения авиации для достижения превосходства в воздухе 1 хода, сопутствующий ущерб определяется немедленно.

4. ССО КНР: Во время Фазы ССО 1 хода, игрок КНР может провести две Фазы ССО и назначить свои маркеры «ССО» (SOF markers) два раза. Распределите все доступные маркеры, выполните задачи (не делайте бросок на выживание - все выживают автоматически), а затем распределите маркеры и выполните задачи вновь. Совершите бросок на выживание в обычном порядке.

5. ССО Союзников в течение 1 хода: В течение первого хода силы специальных операций Союзников могут выполнять только рейды в отношении дорожек ПВО.

6. Внезапность: Все атаки КНР в течение 1 и 2 хода полу-

чают дополнительный сдвиг на одну колонку вправо в таблице «Результаты боя» (Combat Result Table).

7. Погода: Игрок КНР выбирает для 1 и 2 хода.

8. Инициатива: КНР автоматически получает инициативу для 1 и 2 хода.

9. Инициативные ПО: 11

10. Бросок «Автоматической Победы»: 120 ПО или более

11. Уровни победы:

Подавляющая	130+
Решительная	110-129
Уверенная	80-109
Ограниченная	46-79
Ничья	0-45

18.3.5 Тактическая внезапность

Этот сценарий изучает золотую середину между полной стратегической внезапностью и постепенной эскалацией. Союзники знают, что КНР перемещает свои силы, хотя в действительности это может быть всего лишь внеплановыми учениями...



Характеристики КНР в сценарии

Ресурсы: 40 очков снабжения; 3 аэромобильных очка; все маркеры «ССО» (SOF markers); 2 мобильных отряда снабжения; 42 очка крылатых ракет. Уровень подводной угрозы: 3

ПВО: РЛС - 7; ЗРК - 7; ЗА - 2; Преимущество АВАКС - 1

Расстановка: Все части морской пехоты; 3 х воздушно-десантные дивизии; 1 амфибийная мотострелковая дивизия (AMID) 1 ГА (1st/1GA); 2 х Чжи-10; 1 х АУГ; 2 х КУГ и 4 х ДЕСО. Вся авиация КНР начинает в поле «Готовы к вылету» КНР. Части морской пехоты и соединения флота КНР могут быть расставлены в поле «У побережья» Тайваньского пролива; все прочие наземные части должны быть расставлены в поле ожидания КНР.

График прибытия подкреплений:

Очки снабжения: по 1 за ход, начиная со 2 хода.

Очки пополнения: по 2 за ход, начиная с 3 хода.

Очки крылатых ракет: по 2 за ход, начиная с 3 хода.

2 ход	124-я амфибийная мотострелковая дивизия (AMID) 42-й ГА (124th/42GA); 34-я пбр
3 ход	1 х дивизия; 3-я пбр; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
4 ход	1 х АУГ; 1 х дивизия; 92-я пбр; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
5 ход	1 х дивизия; 179-я пбр; 1 х аэромобильное очко
6 ход	1 х дивизия; 36-я пбр; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
8 ход	1 х дивизия; 1 х аэромобильное очко
10 ход	1 х дивизия; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
12 ход	1 х дивизия; 1 х аэромобильное очко
13 ход	1 х дивизия; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
14 ход	1 х маркер «ССО» (SOF marker)



Характеристики Союзников в сценарии

Ресурсы: 20 очков снабжения; все маркеры «ССО» (SOF markers) Тайваня; 1 маркер «ССО» (SOF marker) США; 2 склада снабжения; 2 х маркера «Мины» (Mine Marker). Уровень ПЛО: 1 (+1 каждый раз, когда США или Япония вмешивается в конфликт на уровне 2+)

ПВО: РЛС - 8; ЗРК - 6; ЗА - 2

Расстановка: Все части Тайваня, не относящиеся к подкреплениям, расставляются как указано [СПИ, 18.1.2]. Тайваньские авиаотряды расставляются в поле базирования Тайваня. К игроку Союзников уже прибыли подкрепления с идентификаторами от А до С. Расставьте их в соответствии с правилами подкреплений [СПИ, 8.0] и отметьте полученные очки снабжения и т.д., на Дорожке общей информации (General Records Track).

График прибытия подкреплений:

Пополнения: Тайвань - по 1 за ход с 3 по 5 ход, и по 2 за ход после 6 хода; США - если позиция «Агрессивная», по 1 за ход с 4 по 7 ход, и по 2 за ход начиная с 8 хода.

2 ход	D; 2 х случайные резервные бригады
3 ход	E; 2 х случайные резервные бригады
4 ход	I; 3 х случайные резервные бригады
5 ход	F & G; 3 х случайные резервные бригады
6 ход	H; 4 х случайные резервные бригады
7 ход	J; 4 х случайные резервные бригады
8 ход	K & L; 4 х случайные резервные бригады
9 ход	M; 2 х случайные резервные бригады
10 ход	N & O
11 ход	P & Q & R
13 ход	S & T
14 ход	U & V

Специальные правила сценария:

1. Обнаружение корабельных соединений: Корабельные соединения Союзников, расставленные в поле «У побережья» Тайваньского пролива или полностью морских гексах, автоматически считаются обнаруженными с определением района. До начала игры, любой игрок может попытаться обнаружить корабельные соединения противника, расставленные в поле «У побережья» Тайваньского пролива. Эта попытка не может привести к результату «Не обнаружен» для соединений Союзников.

2. Атаки крылатыми ракетами КНР: До начала игры, игрок КНР может провести 10 атак крылатыми ракетами по любым приемлемым целям. Повреждение авиабаз/аэродромов учитывается на стадиях а. и б. этапа Выделения авиации для достижения превосходства в воздухе 1 хода, сопутствующий ущерб определяется немедленно.

3. Авиация Союзников: До начала игры, игрок Союзников должен случайным образом выбрать половину (с округлением вверх) фишек каждого типа самолета (например, F-16, FCK-1, F-15 и т.д.), находящихся в Поле базирования Тайваня, и поместите их в поле «После вылета». Они недоступны в течение первого хода.

4. ССО КНР: Во время Фазы ССО 1 хода, игрок КНР может провести две Фазы ССО и назначить свои маркеры «ССО» (SOF markers) два раза. Распределите все доступные маркеры, выполните задачи (не делайте бросок на выживание - все выживают автоматически), а затем распределите маркеры и выполните задачи вновь. Совершите бросок на выживание в обычном порядке.

5. Внезапность: Все атаки КНР в течение 1 хода получают дополнительный сдвиг на одну колонку вправо в таблице «Результаты боя» (Combat Result Table).

6. Погода: Игрок КНР выбирает для 1 и 2 хода.

7. Инициатива: КНР автоматически получает инициативу для 1 и 2 хода.

8. Инициативные ПО: 12

9. Бросок «Автоматической Победы»: 100 ПО или более

10. Уровни победы:

Подавляющая	110+
Решительная	90-109
Уверенная	60-89
Ограниченная	41-59
Ничья	0-40

18.3.6 Постепенная эскалация

Этот сценарий исследует ситуацию, сложившуюся после неуклонного роста напряженности между КНР и Тайванем. Весьма вероятно, что США и Япония вмешаются в ситуацию своими военно-морскими и военно-воздушными силами, и США более склонны использовать свои наземные части для обороны Тайваня. В случае вмешательства США, для КНР этот сценарий становится довольно трудным, и даже невозможным.



Характеристики КНР в сценарии

Ресурсы: 45 очков снабжения; 4 аэромобильных очка; все маркеры «ССО» (SOF markers); 2 мобильных отряда снабжения; 46 очков крылатых раке. Уровень подводной угрозы: 4

ПВО: РЛС - 8; ЗРК - 8; ЗА - 2; Преимущество АВАКС - 2

Расстановка: Все подразделения морской пехоты; 3 х воздушно-десантные дивизии; 1-я амфибийная мотострелковая дивизия (AMID) 1-й ГА (1st/1GA); 124-я амфибийная мотострелковая дивизия (AMID) 42-й ГА (124th/42GA); 2 х Чжи-10 (Zhi-10); 2 х АУГ; 2 х КУГ и 4 х ДЕСО. Вся авиация КНР начинает игру в поле «Готовы к вылету» КНР. Наземные части и корабельные соединения КНР могут начать сценарий в поле «У побережья» Тайваньского пролива.

График прибытия пополнений:

Очки пополнения, снабжения, крылатых ракет: по 2 за ход, начиная со 2 хода.

1 ход	34-я пбр; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
2 ход	1 х дивизия; 3-я пбр; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
3 ход	1 х дивизия; 92-я пбр; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
4 ход	1 х дивизия; 179-я пбр; 1 х аэромобильное очко
5 ход	1 х дивизия; 36-я пбр; 1 х Чжи-10 (Zhi-10)
6 ход	1 х дивизия; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
7 ход	1 х дивизия
8 ход	1 х дивизия; 1 х аэромобильное очко; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
9 ход	1 х дивизия; 1 х аэромобильное очко; 1 х маркер «ССО» (SOF marker)
10 ход	1 х маркер «ССО» (SOF marker)

11 ход 1 х маркер «ССО» (SOF marker)

13 ход 1 х маркер «ССО» (SOF marker)

15 ход 1 х маркер «ССО» (SOF marker)



Характеристики Союзников в сценарии

Ресурсы: 20 очков снабжения; все маркеры «ССО» (SOF markers) Тайваня; 1 х маркер «ССО» (SOF marker) США; 2 склада снабжения; 4 х маркера «Мины» (Mine Marker). Уровень ПЛО: 2 (+1 каждый раз, когда США или Япония вмешивается в конфликт на уровне 2+)

ПВО: РЛС - 8; ЗРК - 7; АВАКС - 2

Расстановка: Все тайваньские части, не относящиеся к подкреплениям, расставляются как указано [СПИ, 18.1.2]. Тайвань расставляет 4 случайные резервные бригады. Тайваньские авиаотряды расставляются в поле базирования Тайваня. К игроку Союзников уже прибыли подкрепления с идентификаторами от А до К. Расставьте их в соответствии с правилами подкреплений [СПИ, 8.0] и отметьте полученные очки снабжения и т.д., на Дорожке общей информации.

График прибытия подкреплений:

Пополнения: Тайвань - по 1 за ход, в течение 1 и 2 хода; по 2 заход, начиная с 3 хода. США - если позиция «Агрессивная», по 1 за ход, со 2 по 6 ход; по 2 за ход, начиная с 7 хода.

2 ход	L; 3 х случайные резервные бригады
3 ход	M; 3 х случайные резервные бригады
5 ход	N & O; 3 х случайные резервные бригады
6 ход	P; 3 х случайные резервные бригады
8 ход	Q & R; 4 х случайные резервные бригады
10 ход	S & T
11 ход	U & V

Специальные правила сценария:

1. Обнаружение корабельных соединений: Корабельные соединения Союзников, расставленные в поле «У побережья» Тайваньского пролива или полностью морских гексах автоматически считаются обнаруженными с определением местоположения. До начала игры, любой игрок может попытаться обнаружить корабельные соединения противника, расставленные в поле «У побережья» Тайваньского пролива. Эта попытка не может привести к результату «Не обнаружен» для соединений Союзников.

2. Атаки крылатыми ракетами КНР: До начала игры, игрок КНР может провести 10 атак крылатыми ракетами по любым приемлемым целям. Повреждение авиабаз/аэродромов учитывается на стадиях а. и б. этапа Выделения авиации для достижения превосходства в воздухе 1 хода, сопутствующий ущерб определяется немедленно.

3. Внезапность: Все атаки КНР в течение 1 хода получают дополнительный сдвиг на одну колонку вправо в таблице «Результаты боя» (Combat Result Table).

4. Инициатива: КНР автоматически получает инициативу для 1 и 2 хода.

5. Погода: Игрок КНР выбирает для 1 и 2 хода.

6. Инициативные ПО: 12

7. Бросок «Автоматической Победы»: 80 или более

8. Уровни победы:

Подавляющая	90+
Решительная	70-89
Уверенная	50-69
Ограниченная	30-49
Ничья	0-29

18.3.7 Сценарий воздушно-морского сражения – «Res Nullius»

Этот сценарий позволяет игрокам играть в игру, используя только Расширенные правила Aviации и Флота. Наземные части присутствуют, но не участвуют в сражениях; они существуют для выполнения десанта на острова.

Характеристики сценария

В качестве базы этого сценария игроки выбирают расстановку из какого-либо сценария Расширенной игры: «Стратегическая внезапность», «Тактическая внезапность» или «Постепенная эскалация». После выбора используемого сценария, игроки должны расставить корабельные соединения и авиаотряды в соответствии с его условиями. Кроме того, позиция США автоматически устанавливается как «Агрессивная», с уровнем вмешательства 4 (разрешение на применение всех подразделений США). Позиция Японии определяется обычным образом. Используются только части морской пехоты, части, способные к выполнению морского десанта, воздушно-десантные и аэромобильные части.

Специальные правила сценария

1. Карты: Используйте только Экран Флота, Экран «Превосходство в воздухе» и карту помощи «Сценарий воздушно-морского сражения» (AirSea Battle Scenario Card).

2. Специальные правила: Следуйте любым специальным правилам конкретного сценария (из выбранных выше), касающихся движения авиации в поле «После вылета» или осуществления ударов крылатыми ракетами. Части ВМС США, прибывающие в качестве подкреплений, в качестве исключения из обычных правил, всегда начинают в Портовом поле США на Экране Флота. Задачи ССО выполняются как указано ниже.

3. Последовательность хода: Используются только следующие элементы стандартной последовательности хода:

- a. Фаза Определения погоды
- b. Фаза Инициативы [ССР # 8]
- c. Первая Фаза Специальных операций
- d. Фаза Aviации/Флота
- e. Вторая Фаза Специальных операций
- f. Первая Фаза Нанесения ударов
- g. Сегмент Движения инициативного игрока
- h. Сегмент Движения в ходе развития успеха
- i. Сегмент Ответного движения
- j. Вторая Фаза Нанесения ударов
- k. Сегмент Основного движения
- l. Сегмент Ответного движения основной фазы
- m. Фаза Реорганизации (2, 3, 4, 5, 6)
- n. Фаза Подкреплений и пополнений (2)
- o. Фаза Определения условий победы

р. Фаза Записи хода

4. Поле ожидания Тайваня: Любой игрок может разместить свои части на Тайване, за счет успешного перемещения из поля «У побережья» Тайваня в поле ожидания Тайваня (см. карту Сценария) с использованием ДЕСО или перемещения в зону высадки. Кроме того, части могут двигаться с использованием аэромобильного движения или воздушного десанта, с соблюдением обычных правил. 66-я и 99-я бригады морской пехоты Тайваня изначально расставляются в поле ожидания и не могут его покинуть.

5. Удары/рейды в отношении Сооружений: Удары могут быть выполнены в отношении поля ожидания Тайваня [СПИ, 6.5.3]. Для отслеживания повреждений, используйте дорожки в карте «Сценарий воздушно-морское сражение» (AirSea Battle Scenario Card).

6. Действия ССО: Игнорируйте любые другие Специальные правила сценария, относящиеся к маркерам «ССО» (SOF markers) КНР. Вместо этого, обе стороны в течение первого хода могут использовать все свои маркеры «ССО» (SOF markers) в обычном порядке, то есть с броском на выживание. Начиная со второго хода, совершите бросок кубика для каждого маркера. В случае нечетного результата маркер перемещается в поле «Использованы». В случае четного, маркер доступен для использования в обычном порядке.

7. Ограничение вылетов: Из-за непрекращающегося наземного конфликта, не каждый авиаотряд, способный к нанесению ударов/выполнению огневой поддержки, доступен для выполнения ударов по корабельным соединениям или Сооружениям. Чтобы показать это, каждый раз, когда игрок хочет использовать авиаотряд, имеющий значение боевой поддержки, для нанесения удара, он должен выполнить бросок кубика. При нечетном результате переместите авиаотряд в поле «После вылета»; авиаотряд не доступен.

Исключение: Палубная авиация всегда доступна для выполнения ударов по корабельным соединениям.

8. Инициатива: Используйте стартовое состояние инициативы в сценарии так долго, как указано. После этого инициатива переходит к игроку, который получил больше всего ПО в течение предыдущего хода. В случае ничьей, ход считается спорным.

9. Восстановление ПВО: Обе стороны могут восстановить состояние дорожек ПВО во время каждой Фазы Реорганизации, как если бы они израсходовали 4 очка снабжения. Не отмечайте эти очки снабжения в качестве израсходованных.

10. Порты и изменение Уровня подводной угрозы: При уничтожении портов скорректируйте Уровень подводной угрозы обычным образом. Однако, поскольку в данном сценарии ремонт не моделируется, после разрушения каждого порта КНР, игрок может автоматически увеличить значение Уровня подводной угрозы двумя ходами позднее. После того, как Уровень подводной угрозы достигает нуля, он больше не может быть увеличен [7.4.3.1].

11. Контроль наземных районов: Так как нет наземных сражений, контроль над наемными районами получает сторона, войска которой в данном наземном районе имеют количество «шагов», превышающее количество «шагов» противника по крайней мере в два раза. В этом сценарии отсутствуют ограничения по объединению в наземных районах. Для целей определения модификатора согласно раздела СПИ 18.3.3.3 «Война в Южно-Китайском море», КНР может учитывать максимально не более четырех ча-

стей для наземного района.

12. Победные очки: В дополнение к ПО, получаемым в обычном порядке за нанесение ущерба вражеским частям и Сооружениям, Союзники получают по 2 ПО за каждый свой «шаг», находящийся на Тайване в конце сценария. КНР получает 1 ПО за каждый «шаг», находящийся на Тайване в конце сценария.

13. Условия победы: Побеждает игрок, получивший наибольшее количество ПО в конце 10 хода.

19.0 Боевой состав авиации в расширенной игре

Здесь приводится детальное описание боевого состава авиации, доступного для каждой стороны. Различия в навыках пилота, если они присутствуют, указаны в круглых скобках.

19.1 КНР

Все доступны в начале игры:

4 x J-7 (3x0, 1x+1), 3 x JH-7 (2x0, 1x-1), 4 x J-8 (2x0, 1x+1, 1x-1), 4 x J-10 (2x0, 2x-1), 4 x J-11 (2x0, 2x-1), 2 x J-16, 1 x Q-5, 5 x H-6 (2x-1, 2x0, 1x+1), 2 x Су-27, 3 x Су-30 (2x0, 1x-1)

19.1.1 Дополнительные отряды [17.12]

2 x J-20, 1 x J-31, 2 x J-15

19.2 Тайвань

Все доступны в начале игры:

6 x F-16 (2x-1, 3x0, 1x+1), 5 x F-CK-1 (1x-1, 2x0, 2x+1), 2 x «Мираж» (Mirage) (1x0, 1x-1)

19.3 США

Состояние на начало игры определяется сценарием, остальные прибывают в качестве подкрепления:

ВВС США: 4 x B-52H, 2 x F-35A, 4 x F-15C (2x-2, 2x-1), 4 x F-15E (3x-2, 1x-1), 6 x F-16D (2x-2, 2x-1, 2x0), 2 x B-1B, 2 x B-2A, 6 x A-10C (1x-2, 3x-1, 2x0), 4 x F-16DJ

ВМС США: 4 x F/A-18E (2x-2, 2x-1), 8 x F/A-18F (3x-2, 4x-1, 1x0), 4 x EA-18G

КМП США: 4 x F/A-18 (2x-2, 2x-1), 2 x AV-8B (1x-2, 1x-1)

19.3.1 Дополнительные отряды

ВВС США: 2 x F-22A, 4 x F-15C (1x-2, 2x-1, 1x0) [СПИ 17.1]

ВМС США: 3 x F-35C [СПИ 17.5]

КМП США: 2 x F-35B [СПИ 17.5]

19.4 Япония

Состояние на начало игры определяется сценарием, остальные прибывают в качестве подкрепления:

2 x F-15J (1x-1, 1x0), 2 x F-4EJ (1x-1, 1x0), 2 x F-2A (1x-1, 1x0)

20.0 Интеграция с Next War: Korea

В следующих разделах подобно разъясняют как совместно играть в *Next War: Korea* и *Next War: Taiwan*.

В качестве основы всего выступает предположение о том, что игроки просто играют в обе игры одновременно. Тем не менее, есть некоторые особенности, влияющие на перемещения между этими двумя играми, которые подробно описаны ниже. Для удобства каждая игра будет называться ТВД. Вам понадобится большой стол...

20.1 МАРКЕРЫ «ССО»

Маркеры «ССО» (SOF markers) США (и Содружества [СПИ 17.12]) могут свободно расставляться или перемещаться между Экранами игровой информации. Когда маркер перемещается из поля «Использованы» в поле «Доступны» владелец просто размещает его на любом Экране игровой информации по своему желанию. Маркеры «ССО» (SOF markers) могут выполнять задачи только на ТВД, связанном с Дисплеем игровой информации, в котором они находятся.

20.2 ПОЛЕ ОЖИДАНИЯ ЯПОНИИ

Это поле ожидания существует на обоих ТВД и является единой областью; все правила действуют для обеих игр. Части могут свободно перемещаться из любого поля ожидания в любой ТВД.

20.2.1 ВВС Сил самообороны Японии

Используйте оба набора авиационных частей Японии из обеих игр (Всего 12 фишек). Они могут выполнять задачи на любом ТВД, подчиняясь специфическим ограничениям игры.

20.3 ПОЛНОМАСШТАБНЫЙ КОНФЛИКТ

Вместо выполнения броска для определения, куда прибывают союзные подкрепления, игрок Союзников может поместить их в любом ТВД, с соблюдением действующих ограничений, обусловленных международным положением, и специальных правил игры в отношении подкреплений. Подкрепление больше не задерживается, и для игрока Союзников нет необходимости совершать бросок для определения их прибытия.

20.4 ОБЯЗАТЕЛЬСТВА КНР

Обе игры требуют использования определенных фишек: морской пехоты КНР, 1-й амфибийной мотострелковой дивизии, ДЕСО, КУГ, АУГ и авиации. В комбинированной игре используются только фишки из *NWT*. Они могут действовать на любом театре и прибывают туда, где потребуются в первую очередь. В качестве исключения для вышесказанного: используются все авиаотряды из обеих игр. Их начальные Поля базирования предназначены для расстановки в каждом конкретном ТВД, то есть отряды из *NWK* расставляются в своем Экране «Превосходство в воздухе», отряды из *NWT* в своем.

20.5 АВИАЦИЯ И ПОЛЯ БАЗИРОВАНИЯ

Это правило относится, прежде всего, к КНР и Союзникам. Авиаотряды должны находиться в полях базирования того ТВД, в котором они предназначены для использования. Они используют ограничения по дальности и правила, связанные с данным полем базирования. Отряд можно передать в другой театр в ходе перебазирования. В каче-

стве исключения для вышесказанного, отряды из Поля базирования Японии могут выполнять задачи в любом театре, и регулируются ограничениями дальности того ТВД, в котором они действуют.

20.6 КОНТРОЛЬ МОРЯ

Для определения стартового контроля моря используйте параграф 18.1.3 СПИ, за исключением того, что поле «У побережья» Восточно-Китайского моря должно быть отмечено, как контролируемое КНДР, а поле «В море» Японского моря является спорным. В ходе объединенной игры используйте правила Контроля моря из NWT.

Исключение: В ходе объединенной игры игнорируйте раздел 5.2.2.1 СПИ.

20.7 Победа

Отслеживайте Победные очки для каждого ТВД обычным образом. Если сторона выигрывает на одном ТВД и проигрывает на другом, общим результатом будет ничья. Если же сторона выигрывает в обоих ...

20.8 ИНИЦИАТИВА (НОВОЕ ПРАВИЛО)

Поскольку оба ТВД фактически разыгрываются в виде отдельных игр, то различающаяся инициатива, как правило, не будет иметь значения, и для наземных частей «местная» инициатива имеет решающее значение в любом случае. Исключение составляет морская часть игры. В этом случае, для корабельных соединений, общая инициатива определяется инициативой для ТВД в NWT. Другими словами, независимо от расположения, корабельные соединения действуют в соответствии с инициативой, основанной на результатах NWT. Пример: На корейском ТВД игрок КНДР/КНР получает инициативу, но на тайваньском ТВД игроку Союзников удалось перехватить инициативу у КНР. Действия на тайваньском ТВД осуществляются по обычным правилам, но все корабельные соединения Союзников действуют так, как будто получили инициативу, независимо от ТВД, на котором находятся.

Наслаждайтесь!

21.0 Расширенные игровые примеры

21.1 УДАРЫ В ОТНОШЕНИИ ПОЛЕЙ ОЖИДАНИЯ [СПИ 6.5.3]

Во время Фазы ССО текущего хода, игрок Союзников осуществляет рейд в отношении авиабазы и порта в поле ожидания КНР. Каждый рейд дает результат «Удар 1». Для авиабазы немедленно осуществляется бросок на определение сопутствующего ущерба. Во время следующей Первой Фазы нанесения ударов, игрок Союзников проводит атаку крылатыми ракетами против авиабазы в поле ожидания, завершающуюся размещением маркера «Удар 2» (Strike 2 marker). Кроме того, во время Второй Фазы Нанесения ударов, игрок Союзников выделяет две ударные группы из двух авиаотрядов каждая; одну против авиабазы, а вторую против порта в поле ожидания. Удар по авиабазе приводит к получению двух маркеров «Удар 1» (Strike 1 marker) (которые становятся одним маркером «Удар 2» (Strike 2 marker)), что в целом дает один маркер «Удар 1» (Strike 1 marker) и два маркера «Удар 2» (Strike 2 marker). Удары в отношении порта дают в результате два маркера «Удар 1» (Strike 1 marker) (в итоге один маркер «Удар 1» (Strike 1 marker) и один маркер «Удар 2» (Strike 2 marker)). После завершения этапа Определения сопутствующего ущерба, игрок Союзников удаляет с авиабазы маркеры «Удар 2» и «Удар 1» (на общую сумму в 3), получает 2 ПО и перемещает маркер «Захваченные/Уничтоженные авиабазы КНР» на Экране игровой информации на одно деление вверх. Игрок Союзников удаляет с порта оба маркера «Удар» и получает 2 ПО. Во время Фазы Реорганизации, уровень Подводной угрозы уменьшится на единицу (за уничтоженный порт), а оставшийся на авиабазе маркер «Удар 2» (Strike 2 marker) уменьшается до маркера «Удар 1» (Strike 1 marker), и будет влиять на определение превосходства в воздухе следующего хода.

21.2. ИНИЦИАТИВА [5.0]

Допустим, конкретный сценарий определяет сторону А как на инициативного игрока в течение хода 1 и 2, а число ИПО равно 20. Достижения игроков за первые восемь ходов выглядят следующим образом:

Ход	Инициативу получает:	ИПО игрока «А» за ход	ИПО игрока «Б» за ход
1	А (Особые правила сценария)	19	4
2	А (Особые правила сценария)	23	16
3	А (ПО за предыдущий ход)	17	18
4	Спорный; Первый игрок - А	11	14
5	Б (ПО за предыдущий ход)	21	22
6	Спорный; Первый игрок - Б	14	19
7	Б (ПО за предыдущий ход)	11	23
8	Б (ПО за предыдущий ход)	6	29

Изучение этой таблицы показывает следующие смены инициативы во время игры:

Во время 1 и 2 хода, игрок «А» автоматически удерживает инициативу. Тот факт, что игрок «А» не получил не-

обходимые победные очки (20) во время первого хода, как правило, показывает, что второй ход будет «Спорным», однако по правилам сценария игрок «А» по умолчанию удерживает инициативу во время первого и второго хода.

Во время второго хода, игрок «А» получил больше ПО, чем нужно для получения инициативы, а игрок «В» не смог этого сделать. Поэтому во время третьего хода инициатива сохранится за игроком «А».

Во время третьего хода, ни один из игроков не получает необходимого количества ПО для получения инициативы, так что четвертый ход будет «Спорным», а «первым» игроком будет игрок «А». Во время четвертого хода, игрок «В» получает больше ПО чем игрок «А». Так как предыдущий ход был «Спорным», во время пятого хода инициатива принадлежит игроку «В».

Во время пятого хода оба игрока получают достаточно ПО для получения инициативы, поэтому шестой ход игрок «В» будет «Первым». Во время шестого хода игрок «В» получает больше ПО, поэтому в седьмом ходе инициатива принадлежит игроку «В».

Во время седьмого и восьмого хода игрок «В» получает достаточное количество ПО, чтобы удержать инициативу.

21.3 ОПЕРАЦИИ ПО «ЗАЧИСТКЕ» [8.4.1]

В течение сегмента Основного движения, ослабленный мотострелковый полк КНР и ослабленная воздушно-десантная бригада КНР (всего 3 очка объединения) входят в гекс агломерации с портом. Минимальное необходимое значение объединения (MSSP) для проведения «зачистки» равно 4 очкам объединения, поэтому игрок КНР знает, что это будет жестокая битва, и хотел бы использовать подкрепления, но у него нет никаких других доступных частей, а он отчаянно стремится контролировать этот порт. Игрок КНР вытягивает случайный маркер из набора маркеров «Зачистка» (Clearing Marker). Он помещает этот маркер поверх частей, и продолжает свой ход. Во время сегмента Проведения операций по «зачистке» Фазы Реорганизации, игрок КНР определяет результат всех «зачисток». Он открывает маркер «Зачистка» (Clearing Marker), равный пяти, и переходит к определению модификаторов. Он выбирает мотострелковый полк (значение эффективности 5) в качестве ведущей части, так как его проще восстановить в случае неудачи и необходимости принять потери, и сравнивает его параметры со значением «зачистки» (которое так же равно пяти). Модификаторов здесь нет. Затем, игрок определяет, соответствуют ли его части минимальному необходимому значению объединения, и обнаруживает, что нет. Это дает модификатор «-1». Он располагает мотострелковой частью, что дает модификатор «+1». Кроме того, в гексе присутствует порт (Сооружение), который дает дополнительный модификатор «-1». Наконец, в связи с тем, что зачистка производится на территории Тайваня, добавляется еще один модификатор «-1». Игрок КНР выполняет бросок кубика, результат «6» модифицируется до «4» и проигрывает сравнение со значением, указанным на маркере. Кроме того, так как суммарное значение объединения его частей было ниже минимально допустимого, он получает потерю «шага». Воздушно-десантная бригада остается под маркером «Зачистка» (Clearing Marker). В течение следующего хода, игрок КНР понимает, что для успешной «за-

чистки» гекса ему требуется увеличить усилия, поэтому он направляет дополнительные полнокровные мотострелковую и воздушно-десантную бригады, в результате чего его значение объединения увеличивается до 4. Во время сегмента Проведения операций по «зачистке», он выбрасывает «8» и получает контроль над гексом, зарабатывая соответствующие ПО.

21.4 МОРСКОЕ ДВИЖЕНИЕ [8.5.6]

Для этого примера используйте Экран Флота.

Поле ожидания Японии примыкает к полю «В море» Восточно-Китайского моря, которое, в свою очередь, примыкает к полю «В море» Тайваньского пролива. Поле «У побережья» Тайваньского пролива включено в поле «В море» Тайваньского пролива и связано со всеми полностью морскими гексами и портами, окружающими остров Тайвань. Этот ход является Инициативным для игрока КНР. Во время сегмента Ответного движения Фазы Движения и боя инициативного игрока, игрок Союзников передвигает ДЕСО США (с погруженной морской пехотой) из поля ожидания Японии в поле «В море» Восточно-Китайского моря, контролируемого игроком КНР. Игрок Союзников проходит бросок спорного морского движения. Во время сегмента Ответного движения Фазы Основного движения и боя, игрок Союзников перемещает ДЕСО через поле «В море» Тайваньского пролива, через соответствующее поле «У побережья», и, в конце концов, в порт на Тайване. Так как и поле «В море» и поле «У побережья» Тайваньского пролива контролируются КНР, игрок Союзников выполняет еще один бросок спорного морского движения. Он проваливает бросок и получает результат «Отмена движения или Удар 1». Игрок имеет возможность вернуться в свою исходную точку - поле «В море» Восточно-Китайского моря, или продолжить движение в порт, но если он выберет последний вариант, то должен разместить на ДЕСО маркер «Удар 1» (Strike 1 marker) и применить потерю "шага" к одной из перевозимых частей.

21.5 УНИЧТОЖЕНИЕ СООРУЖЕНИЙ [12.1.2]

Игрок КНР зарабатывает два ПО за уничтожение порта во время 1 хода и снижает уровень ПЛО на один. Игрок Союзников тратит два очка снабжения чтобы начать процесс ремонта, и помещает на порт маркер «Удар 2» (Strike 2 marker). Если игрок КНР нанесет удар по этому порту в течение второго хода, и уничтожит его вновь, он не получит ПО и не повлияет на уровень ПЛО. Если, вместо этого, игрок КНР дожидается наступления 4 хода (когда порт будет полностью восстановлен, а уровень ПЛО увеличится на единицу) и разрушит его теперь, то он получит еще ПО, а уровень ПЛО снова уменьшится на один. Чтобы отслеживать это на дорожках, игроки могут использовать какой-либо маркер.

21.6 ПРЕВОСХОДСТВО В ВОЗДУХЕ [22.10]

Для обеспечения ясности в этом примере мы собираемся использовать очень немногие отряды, чтобы детализировать игровой процесс.

Допустим, наступил третий ход заданного сценария. «Уровень превосходства AWACS» игрока «Союзников» равен «2». Игрок «не-Союзников» выделяет четыре самолета (3 от КНДР и 1 от КНР) в поле «Превосходства в воздухе». Игрок «Союзников» выделяет пять самолетов (2 от США и 3 от Южной Кореи) в поле «Превосходства в воздухе». Отряды изображены ниже:



Поскольку «Уровень превосходства AWACS» равен «2», игрок «Союзников» выбирает первые два боя. Он назначает бой между китайским J-11B и своим F-22, а так же между вражеским МиГ-29 и своим F-15.

Теперь игрок «не-Союзников» может назначить один бой. Он начинает бой между южнокорейским F-5 и своим МиГ-23.

По правилам, игрок «Союзников» может назначить еще два боя, но у противника остался только один самолет, в отношении которого можно начать бой. Поэтому он назначает южнокорейский KF-16 против оставшегося МиГ-21.

Игрок «Союзников» решает включить оставшийся F-4D в бой, поместив его против вражеского МиГ-23 вместе с южнокорейским F-5.



Сражение проводится следующим образом:

Американский F-22, единственный отряд, способный атаковать в бою на дальней дистанции, атакует J-11B. В результате броска выпадает «5». Здесь нет модификатора броска для боя на дальней дистанции, так что результат определяется по колонке «+1» (ЭВБ F-22 равная шести, минус ЭВБ J-11B равная пяти дает в итоге 1). Результатом является «Ad/D». Так как в бою на дальних и средних дистанциях применяется только «Ad», то F-22 получает «Преимущество» над J-11B. Игрок «не-Союзников» поворачивает фишку J-11B, чтобы показать это.

Теперь оба игрока атакуют отрядами, способными действовать в бою на средних дистанциях. Все бои на средних дистанциях происходят одновременно, за исключением атаки F-22 против J-11B. Поскольку F-22 получил преимущество, он атакует и применяет потери до атаки J-11B (если попадет).

Броски кубика и модификаторы в бою на средней дистанции выполняются следующим образом:

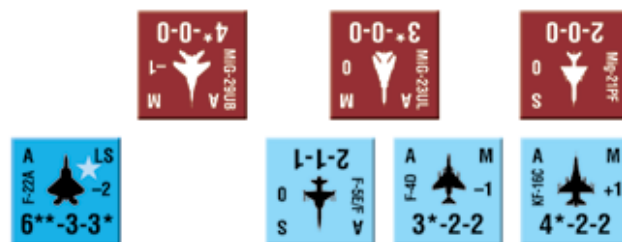


F-22 против J-11B: F-22, получивший «Преимущество», выбрасывает «3», результат определяется без модификаторов по столбцу «+1», и дает «А». Так как F-22 получил «Преимущество», J-11B немедленно прекращает вылет и помещается обратно в поле «Прекращение вылета» КНДР.

F-15 против МиГ-29: F-15 выбрасывает «7». МиГ-29 выбрасывает «1». Результат F-15, определяемый по колонке «+1» – «Нет эффекта». К броску МиГа добавляется модификатор «1» (у КНДР на средней дистанции) что дает в итоге «2». В столбце «-1» этому результату соответствует «А». F-15 немедленно прекращает вылет и помещается обратно в поле «Прекращение вылета» Японии.

F-5 и F-4D против МиГ-23: F-5 не может атаковать, так как не способен действовать в бою на средних дистанциях. F-4D выбрасывает «7». Результат определяется по колонке «0» и дает «Нет эффекта». МиГ-23 атакует F-5 (он может выбрать только одного из противников). Он выбрасывает «5», модифицируемый до «6» (за среднюю дистанцию КНДР). Согласно колонке «+1», этот результат соответствует «Ad/D». Игрок «Союзников» поворачивает F-5, чтобы показать наличие «Преимущества» у МиГ-23.

KF-16 против МиГ-21: МиГ-21 не может атаковать, так как не способен действовать на средних дистанциях. Бросок для KF-16 равен «8». Результат определяется по колонке «+2» и дает «Нет эффекта».



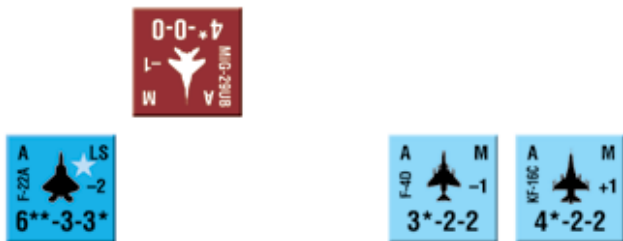
Теперь для всех самолетов последовательно, в зависимости от значения ЭВБ, проводится ближний бой, результаты которого применяются немедленно после выполнения атак самолетов с одинаковыми значениями эффективности.

KF-16, имеющий эффективность равную «4», атакует МиГ-21 первым. Результат броска «1» модифицируется до «0» (за счет мастерства пилота, равного -1), и определяется по колонке «+2». Полученный результат («X») означает уничтожение МиГ-21. Поскольку KF-16 был единственным самолетом, чья эффективность равна «4», немедленно применяются результаты этого боя. МиГ-21 удаляется из игры (а игрок «Союзников» получает ПО).

Теперь атакуют все самолеты, чья эффективность равна «3». Северокорейский МиГ-23 выбрасывает «0», этот результат, согласно колонке «+1», означает уничтожение южнокорейского F-5. Результат броска южнокорейского F-4D также равный «0» модифицируется до «-1» (за счет мастерства пилота). Полученный, согласно колонке «0», результат «X», означает уничтожение МиГ-23, и позволяет отомстить за потерю эскадрильи F-5. Все самолеты с эффективностью «3» завершили атаки, поэтому происходит применение результатов. F-5 и МиГ-23 удаляются из игры (и добавляют ПО).

Так как больше связанных боем самолетов не осталось,

сражение по достижению превосходства в воздухе завершено.



Поскольку соотношение оставшихся в поле «Превосходство в воздухе» самолетов 3:1, означает наличие «Преимущества» у игрока «Союзников», Превосходство в воздухе в течении этого хода остается за ним. В связи с этим, значение «Уровня превосходства AWACS» игрока «Союзников» увеличивается на единицу, и составляет «3».

21.7 "УАЙЛД УИЗЛ" [23.3]

В течение своего хода, игрок игрока «Союзников» назначает удар «Уайлд Уизл». Дорожки ПВО игрока игрока «не-Союзников» имеют следующие параметры: «РЛС» = 8, «ЗРК» = 8, «ЗА» = 3.

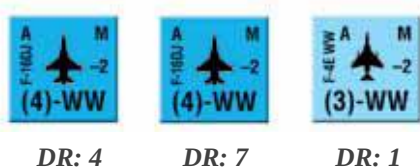
Для выполнения задачи игрок США/РК выделяет следующие подразделения:



Ударные самолеты Подавление ПВО Истребитель эскорта

Теперь игрок «не-Союзников» пытается обнаружить выполняющие задачу машины. Он бросает кубик и определяет результат по таблице «Обнаружение» (Detection Table) по колонке «8» (его текущее значение «РЛС»). К значению броска, равному «4», добавляется модификатор «+3» («+1» на каждый из трех отрядов «Уайлд Уизл», участвующие в выполнении задачи), это дает в итоге «7», что соответствует результату «D». Таким образом, самолеты, выполняющие задачу обнаружены и будут атакованы ПВО, но не могут быть перехвачены. F-15C возвращается в южнокорейское поле "После вылета", так как эскорт не требуется, а он не может атаковать ЗРК или ЗА.

Для выполнения огня ПВО, игрок «не-Союзников» совершает по одному броску для каждого из трех оставшихся самолетов (самолеты «Уайлд Уизл» сопровождающие выполнение задачи или выполняющие задачу типа «Уайлд Уизл» могут быть атакованы ЗРК или ЗА), определяя результат по колонке «8» Таблицы «ПВО в продвинутой игре» (Advanced Games Air Defense Table) для каждого самолета. Результаты таковы:

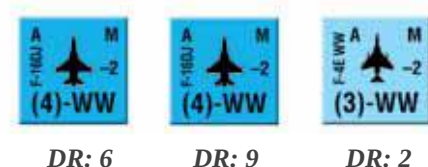


DR: 4 DR: 7 DR: 1

К каждому из этих результатов добавляется модификатор «+6» («+2» за каждый самолет «Уайлд Уизл», выполняющий задачу). Таким образом, огонь против двух F-16DJ «WW» не дает эффекта, а огонь против F-4E «WW»

дает результат «+1». Поскольку самолеты подавления ПВО игнорируют все результаты «+ #», здесь так же нет эффекта.

Поскольку самолеты были обнаружены, в отношении каждого самолета проводится огонь ЗА. Игрок «не-Союзников» совершает один бросок для каждого самолета, определяя результат по колонке «AAA 3» Таблицы «ПВО в продвинутой игре» (Advanced Games Air Defense Table). Результаты бросков:



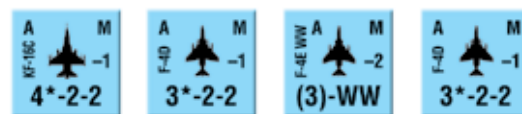
DR: 6 DR: 9 DR: 2

Для этих атак нет применимых модификаторов (погода - Ясно). Огонь ЗА по F-16DJ №1 дает в результате модификатор броска «+1» к его последующей атаке «Уайлд Уизл». Огонь ЗА по F-16DJ №2 не дает результата. F-4E получает результат «А» и немедленно переносится в южнокорейское поле «Прекращение полета».

Теперь F-16DJ выполняют свои атаки. Игрок «Союзников» объявляет, что F-16DJ № 1 будет атаковать дорожку «РЛС» противника, в то время как F-16DJ № 2 атакует дорожку «ЗРК» (по желанию игрока они могли атаковать одну дорожку). Он бросает один кубик для каждого самолета и определяет результат по Таблице «Авиаудары» (Strike Table). F-16DJ № 1 выбрасывает «2», добавляя модификаторы «+1» за огонь ЗА и «-2» за мастерство пилота, получая в итоге «1». Боевой результат равен «2», что дает 2 единицы урона для дорожки Обнаружения противника (значение которой сразу же уменьшается до «6»). F-16DJ № 2 выбрасывает «7», добавляя модификатор «-2» за мастерство пилота, получая в итоге «5». Результат равен «1», что дает одну единицу урона для вражеской дорожки «ЗРК» (немедленно уменьшая ее значение до «7»). Задача «Уайлд Уизл» выполнена, и два самолета возвращаются в поле «После вылета».

21.8 ПЕРЕХВАТ [24.4]

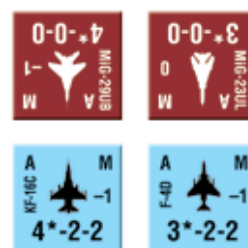
Во время первого хода игры «Союзники» назначают следующую ударную группу:



Эскорт Подавление ПВО Ударный самолет

Эта ударная группа была обнаружена с результатом «ED». Игрок «не-Союзников» использует для перехвата один МиГ-29 и один МиГ-23. Самолеты ударной группы и перехватчики располагаются следующим образом:

Перехватчики



Эскорт

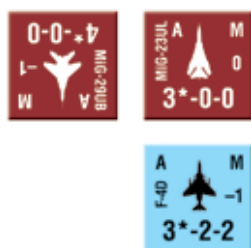
Поскольку игрок, осуществляющий перехват, может назначать бои, он выделяет свой МиГ-29 против южнокорейского KF-16C, и МиГ-23 против F-4D. Ни одна из сторон не имеет возможности участвовать в бою на дальней дистанции, поэтому немедленно начинается бой на средних дистанциях.

Все самолеты, действующие в бою на средних дистанциях, атакуют одновременно. Их результаты бросков выглядят следующим образом:



Прежде всего, мы выполним атаку МиГ-29. Игрок «не-Союзников» совершает бросок по колонке «0» таблицы «Воздушный бой» (Air Combat Table) (ЭВБ МиГа равная «4», минус ЭВБ KF-16). Он выбрасывает «2», и добавляет модификатор «+1» (КНДР атакуют на средней дистанции), получая в итоге «3», что дает результат «А». Южнокорейский KF-16C, после своей атаки, будет помещен в поле «Прекращение полета» РК. KF-16 выбрасывает «6», что соответствует результату «Нет эффекта».

Осуществим следующий бой, МиГ-23 выбрасывает «7» (опять же, ЭВБ равны, поэтому используется колонка «0»), за счет модификатора «+1» (атака на средней дистанции КНДР), результат увеличивается до «8», что в соответствии с таблицей означает «Отсутствие эффекта». F-4D выбросив «5» получает результат «Ad» («Преимущество») для южнокорейского самолета в следующем сегменте боя. Игрок «не-Союзников» разворачивает МиГ-23 на 180 градусов, чтобы показать наличие «Преимущества». Бой на средней дистанции завершен.

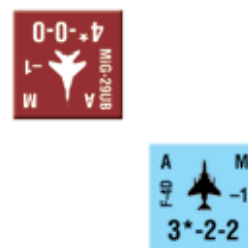


МиГ-29 в настоящее время свободен, поэтому он может выбрать для атаки другой самолет. Он атакует F-4E «Уайлд Уизл» (потому, что тот не способен контратаковать), игнорируя ударный самолет.



Теперь мы осуществляем ближний бой, в котором самолеты, имеющие лучшую ЭВБ атакуют первыми. Бросок МиГ-29 равен «8». Используются модификаторы «-1» (за мастерство пилота) и «-1» (за атаку по самолету с ЭВБ в скобках), что дает итоговое значение броска равное «6», в соответствии с колонкой «+1» таблицы «Воздушный бой» (Air Combat Table) это результат – «D». F-4E поврежден, и, так как он имеет только один шаг, выбывает из игры (игрок «не-Союзников» получает ПО).

В другом бою, F-4D, получивший «Превосходство», атакует первым, несмотря на то, что самолеты имеют одинаковое значение ЭВБ. К полученной в ходе броска «двойке» добавляется модификатор «-1» (за счет мастерства пилота), в итоге бросок становится равен «1», что, согласно столбцу «0», дает результат «DA». МиГ-23 переворачивается на свою ослабленную сторону и немедленно помещается в северокорейское поле "Прекращение вылета". Заметим, что если бы F-4D не получил «Превосходство», то МиГ-23 мог бы атаковать, прежде чем он принял бы потери и прекратил вылет.



21.9 АВИАУДАРЫ [23.4.1]



Пример авиаудара: (Начало этого примера, см. пример перехвата). Игрок «Союзников» остался с одним самолетом, осуществляющим авиаудар: F-4D (эффективность: 3*-2-2, мастерство пилота «-1»). Поскольку результатом Обнаружения стало «ED», и самолет уцелел в ходе перехвата, теперь осуществляется огонь ЗРК. Игрок «не-Союзников», имеющий значение ЗРК равное «6», совершает один бросок, определяя результат по Таблице «ПВО Расширенной игры» (Advanced Games Air Defense Table). Он выбрасывает «5», что, учитывая отсутствие применимых модификаторов (сопровождавший авиаудар самолет "Уайлд Уизл" был уничтожен, потеряв свой модификатор +2), согласно столбцу «6-7» дает результат «+1». Самолет может продолжить авиаудар по цели (МОС в пересеченно-лесистой местности, **отмеченный** маркером «Целеуказание -2» («Targeted -2» marker)), но при этом получит неблагоприятный модификатор «+1» (атакующий слишком занят уклонением от огня ЗРК, чтобы оптимально провести удар).

Поскольку авиаудар был обнаружен, а F-4D не способен наносить удары на средних дистанциях, перед атакой он должен подвергнуться огню ЗА. Значение ЗА «не-Союзников» (к счастью для игрока «Союзников») равен «1». Бросок ЗА равен «2», что, согласно столбцу «AAA I», дает результат «+1». Таким образом, F-4D получает дополнительный модификатор к своей атаке равный в итоге «+2».

Наконец, F-4D готов сбросить бомбы. Игрок «Союзни-

ков» совершает бросок, определяя результат по таблице «Удары» (Strike Table), где колонка равная значению его Эффективности нанесения ударов (2) пересекается со строкой типа местности своей цели (пересеченная-лесистая). В данном случае, это третий столбец слева в таблице. Результат броска равен «3», используются модификаторы: «+2» как результат действий ЗРК и ЗА, «-2» так было осуществлено целеуказание (маркер «Целеуказание -2» («Targeted -2» marker), спасибо «змеедам»!), и «-1» за мастерство пилота. Таким образом, модифицированный бросок равен «2», что, согласно Таблице «Авиаудары» (Strike Table), дает результат «1», мобильный отряд снабжения отмечается маркером «Удар 1» (Strike 1 marker).

Маркер «Удар 1» (Strike marker) помещается на фишку мобильного отряда снабжения (который также сохраняет маркер «Целеуказание -2» («Targeted -2» marker) до Фазы Реорганизации этого хода), после этого авиаудар завершен. F-4D помещается в южнокорейское поле «После вылета»



21.10 АВИАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА [23.5]

После того как были объявлены несколько наземных боев, игрок «Союзников» назначает авиационную поддержку, чтобы поддержать свои атаки. Он выделяет два A-10C в сопровождении F-16DJ «Wild Weasel» (для подавления ПВО). Кроме того, он выделяет один вертолет AH-64 «Apache» (как атакующий, он может выделить до двух вертолетов).



Самолеты поддержки Подавление ПВО Вертолет поддержки

Игрок «не-Союзников» отказывается выделить авиационную поддержку и приступает к выполнению авиационной поддержки, пытаясь обнаружить ударную группу, совершая один бросок, чтобы обнаружить самолеты («2») и еще один, чтобы обнаружить вертолет («5»). К результату первого броска добавляется модификатор «+1» за наличие самолета «Уайлд Уизл», и он становится равен «3», что означает «D» (ударная группа обнаружена). «5» выброшенные против ударного вертолета, означают, что он не обнаружен. Следовательно, он будет вычитать из боевого броска полное значение своей ЭАП, не подвергаясь огню ЗРК или ЗА.

Поскольку самолеты обнаружены, «локальные» ЗРК осуществляют атаку каждого из них. Результаты бросков ЗРК указаны ниже:



DR: 4 DR: 7 DR: 5

Все атаки ЗРК получают модификатор «+2» в связи с наличием в ударной группе самолета «Уайлд Уизл». Таким образом, в соответствии с колонкой «Местная» таблицы «ПВО расширенной игры» (Advanced Game Air Defense Table) это означает, что все пуски ЗРК окончились промахами.

Теперь, каждый самолет атакуется ЗА, с использованием колонки «Местная». Результаты бросков ЗА указаны ниже:



DR: 0 DR: 7 DR: 9

Модификаторы в данном случае не применяются. Огонь по F-16DJ и A-10C №2 неудачен. «0», выброшенный против A-10C №1 дает результат «A», который приводит к прекращению вылета; игрок США/РК немедленно возвращает самолет в поле «Прекращение вылета».

AH-64, который не был обнаружен, и A-10C № 2, провазавшийся через жестокий огонь ЗРК и ЗА, применяют свои ЭАП в бою. Так как они атакуют, это дает модификатор авиационной поддержки «-6» («-2» от AH-64 и «-4» от A-10) [максимально возможный модификатор для авиационной поддержки].

21.11 УДАР КРЫЛАТЫМИ РАКЕТАМИ (ВООРУЖЕНИЕМ ТВД)

Удар крылатыми ракетами КНР объявлен против авиабазы союзников, в отношении которой выполнено целеуказание. Результат броска равен «3». Применимый модификатор «+1» (за не-американскую крылатую ракету) компенсируется модификатором «-1» (за успешное целеуказание). Пересечение колонки «Крылатая ракета» для типа местности «Агломерация» со строкой значения броска «3» дает результат «2». Игрок КНР размещает в сексе сооружения маркер «Удар 2» (Strike 2 marker), и будет выполнять бросок для определения сопутствующего ущерба в конце Фазы нанесения ударов.

21.12 СОПУТСТВУЮЩИЙ УЩЕРБ [27.7.4]

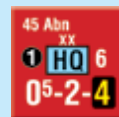
Во время первого хода, в результате применения Вооружения ТВД, в отношении авиабазы получен результат «Удар 1». Маркер размещается поверх авиабазы и поворачивается, в качестве напоминания. Во время этой же Фазы нанесения ударов, та же авиабаза получает еще один результат «Удар 1» как следствие авиаудара. Так как данное увеличение ущерба произошло в пределах одной Фазы, маркер «Удар 1» (Strike 1 marker) заменяется маркером «Удар 2» (Strike 2 marker) (по-прежнему развернутым). Во время соответствующего этапа последовательности игры, выполняется бросок для определения сопутствующего ущерба по колонке «Удар 2». Во время второго хода, авиабаза (теперь отмеченная маркером «Удар 1» (Strike 1 marker) вследствие восстановления) получает результат «Удар 2» и уничтожается. Прежде всего, на авиабазе размещается маркер «Удар 2» (Strike 2 marker), который разворачивается, чтобы обозначить, что бросок сопутствующего ущерба должен выполняться позднее по столбцу «Удар 1» (а не по столбцу «Уничтожено»). После завершения расчета сопутствующего ущерба, маркеры «Удар» убираются, и размещается маркер «Уничтожение» (Destroyed Marker).

21.13 РЕЗОЛЮЦИЯ ООН [28.0]

Это четвертый ход конкретного сценария, и резолюция ООН была принята. Игрок «не-Союзников» (будучи КНР), выбирает не использовать Вето. Союзный игрок (будучи США) выбирает не использовать Вето на резолюцию, так как ситуация с ПО в настоящее время обеспечивает ничью. Игрок КНР, будучи в сценарии инициативным/первым игроком, немедленно заявляет, что он не будет подчиниться прекращению огня, поэтому игрок Союзников немедленно получает 10 ПО для текущего хода, и далее по 10 ПО в течение каждой последующей Фазы определения инициативы, если игрок КНР продолжает отказываться подчиняться, вплоть до конца игры. В случае использования дополнительного правила «Мандат ООН», уровень вмешательства США увеличится на единицу.

Если бы, вместо этого, игрок Союзников предпочел наложить Вето на резолюцию, он бы потерял 5 ПО, а игра продолжалась бы в обычном порядке, включая следующий бросок резолюции ООН в течение следующего хода.

Ошибки в фишках



К сожалению, фишка штаба 45-й воздушно-десантной дивизии КНР на листе #3 была напечатана неправильно. К счастью, мы смогли это своевременно обнаружить, таким образом, правильная фишка находится на листе #1.

Кроме того, слово «Ракеты» на оборотной стороне маркера «Крылатые ракеты КНР» (PRC Cruise Missile marker) написано с ошибками.

Мотострелковый полк КНР 2/121 имеет букву «R» в верхнем правом углу фишки, которой не должно там быть.

Ничего из вышеперечисленного не влияет на игру.

NWT Credits

Original Crisis: Korea 1995 Design: Gene Billingsley
Next War: Taiwan Design/Development: Mitchell Land
Series Developer: Chris Fawcett
Research: Apollo Yeh, Arrigo Velicogna
Art Director, Cover Art and Package Design: Rodger B. MacGowan
Map Art: Mark Simonitch
Counter Art: Mark Simonitch
Manuals & Player Aid Cards: Charles Kibler
Proofreaders/Playtesters: Brett Avants, Lloyd Bonagura, Doug Bush, John Clifford, Gordon Geissler, Francisc Pelejà i Graell, Johan Halvarsson, Charlie Kidwell, Jeff Komives, Chris Longtin, Jim McNaughton, Glen Oberhauser, John Rainey, Greg Sapara, Dan Stueber, Stacey Redding, Apollo Yeh
Production Coordination: Tony Curtis
Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley & Mark Simonitch
Special Thanks: I'd like to extend an extra bit of gratitude and recognition to John Clifford who single-handedly found over 200 typos and errors in the rules; he's a nitpicker, but he's my kind of nit-picker! In addition, I'd like to thank Charlie Kibler for his outstanding perseverance in correcting the over-400 typos and errors we found. I believe we set a record for number of proofs with the Naval Display!

ПОБЕДНЫЕ ОБЪЕКТЫ

Название	Тип	Гекс	ПО
Banciao	Столица	4610	6
Beigong	Поселок	2707	1
Beitou	Город	4810	2
Beitou	Аэродром	4810	1
Caotun	Поселок	3010	1
Changhua	Агломерация	3208	4
Changhua	Аэродром	3208	1
Changjhih	Поселок	1715	1
Checheng	Поселок	1318	1
Chenggong	Поселок	2918	1
Chiai yi	Город	2608	2
Chiai yi	Авиабазы	2608	2
Chitong	Поселок	2809	1
Cigu	Поселок	2108	1
Cingshuei	Поселок	3506	1
Cishan	Поселок	2212	1
Dacheng	Поселок	2906	1
Dali	Поселок	3108	1
Danlu	Поселок	1518	1
Dansheui	Поселок	4809	1
Daren	Поселок	1420	1
Dashe	Поселок	1911	1
Datu	Поселок	3207	1
Dawu	Поселок	1519	1
Dayuan	Поселок	4607	1
Dayuan	Аэродром	4607	1
Debang	Поселок	2612	1
Donghe	Поселок	2619	1
Dongshih	Поселок	2507	1
Ehrlin	Поселок	3007	1
Ershuei	Поселок	2909	1
Fanlu	Поселок	2511	1
Fanlu	Поселок	2609	1
Fengbin	Поселок	3117	1
Fenglin	Поселок	3216	1
Fongshan	Город	1713	2
Formosa Plastics	Порт	2806	2
Formosa Plastics	Завод	2807	2
Fuli	Поселок	2817	1
Fusing	Поселок	4311	1
Guangfu	Поселок	3116	1
Guanmiao	Поселок	2110	1
Guanyin	Поселок	4506	1
Hengchun	Город	1219	2
Hsinchu	Город	4207	2
Hsinchu	Авиабазы	4207	2
Hsuehshan Tunnel	Туннель	4711	0
Hsuehshan Tunnel	Туннель	4712	0
Hualien	Город	3616	2
Hualien	Авиабазы	3616	2
Hualien	Порт	3616	2
Hunei	Поселок	1909	1
Hunei	Порт	1909	2
Hunei	Авиабазы	1909	2

Название	Тип	Гекс	ПО
Huwei	Поселок	2808	1
Jhialulanzun	Авиабазы	2219	2
Jhialulanzun	Поселок	2219	1
Jhongli	Город	4408	2
Jhubei	Поселок	4306	1
Jiali	Поселок	2308	1
Jian	Поселок	3515	1
Jiaosi	Поселок	4512	1
Jingmei	Столица	4611	6
Jinshan	Поселок	4909	1
Kaohou	Поселок	2607	1
Kaohsiung	Агломерация	1512	4
Kaohsiung	Агломерация	1513	4
Kaohsiung	Порт	1513	2
Kaohsiung	Агломерация	1612	4
Kaohsiung	Порт	1612	2
Kaohsiung	Агломерация	1613	4
Kaohsiung	Аэродром	1613	1
Keelung	Город	4911	2
Keelung	Порт	5011	2
Leyeh	Аэродром	2610	1
Ligang	Поселок	2113	1
Liouguei	Поселок	2115	1
Lugang	Поселок	3106	1
Luhjou	Поселок	4609	1
Lujhu	Поселок	4608	1
Lujhu	Авиабазы	4608	2
Luodong	Город	4513	2
Luye	Поселок	2418	1
Manjhou	Поселок	1319	1
Miaoli	Поселок	3907	1
Minsyong	Поселок	2708	1
Nan-ao	Поселок	4115	1
Nangang	Город	4811	2
Nantou	Поселок	3009	1
Nanzih	Город	1910	2
Neikang	Аэродром	2211	1
Pingdong	Город	1714	2
Pingdong	Авиабазы	1714	2
Pitou	Поселок	2907	1
Puli	Поселок	3310	1
Rende	Поселок	2010	1
Renwu	Поселок	1812	1
Sanchong	Столица	4709	6
Sanmin	Поселок	2513	1
Sansing	Поселок	4213	1
Sanwan	Город	4107	2
Shanjhih	Поселок	4908	1
Shengang	Поселок	3306	1
Shengang	Порт	3306	2
Shueili	Поселок	3112	1
Shuelshang	Поселок	2508	1
Shulin	Поселок	4509	1
Shuofong	Поселок	3416	1

Название	Тип	Гекс	ПО
Singfong	Аэродром	4407	1
Sinhua	Поселок	2210	1
Sioushuei	Поселок	3107	1
Situn	Авиабаза	3407	2
Su-ao	Поселок	4415	1
Su-ao	Порт	4415	2
Syuejia	Поселок	2408	1
Taichung	Агломерация	3307	4
Taichung	Агломерация	3308	4
Taimali	Поселок	1718	1
Tainan	Агломерация	2009	4
Taipei	Столица	4710	6
Taiping	Поселок	1917	1
Taisi	Поселок	2706	1
Taitung	Город	2118	2
Taitung	Порт	2118	2
Taitung	Аэродром	2118	1
Tajia	Поселок	3606	1
Taoyuan	Город	4508	2
Tongsiao	Поселок	3806	1
Toucheng	Город	4613	2
Toucheng	Порт	4713	2
Waipu	Поселок	3607	1
Wanrong	Поселок	3017	1
Wufing	Поселок	4110	1
Wufong	Поселок	3109	1
Wuku	Поселок	4708	1
Wuku	Порт	4708	2
Yanchao	Поселок	2011	1
Yeliou	Поселок	4910	1
Yongkang	Поселок	2109	1
Yuanli	Город	3008	2
Yuanli	Поселок	3706	1
Yuchih	Поселок	3311	1
Yuli	Поселок	2916	1
Zuoying	Город	1711	2
Zuoying	Авиабаза	1712	2

Столичная агломерация – 4

Агломерация – 8

Город – 20

Поселок – 89

Авиабаза – 9

Аэродром – 8

Порт – 11

Завод – 1

Смешанные области- 18 (на 72 ПО) *

* Смешанные области (отмеченные в таблице штриховкой) указывает на гексы, включающие один или больше победных объектов.



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com