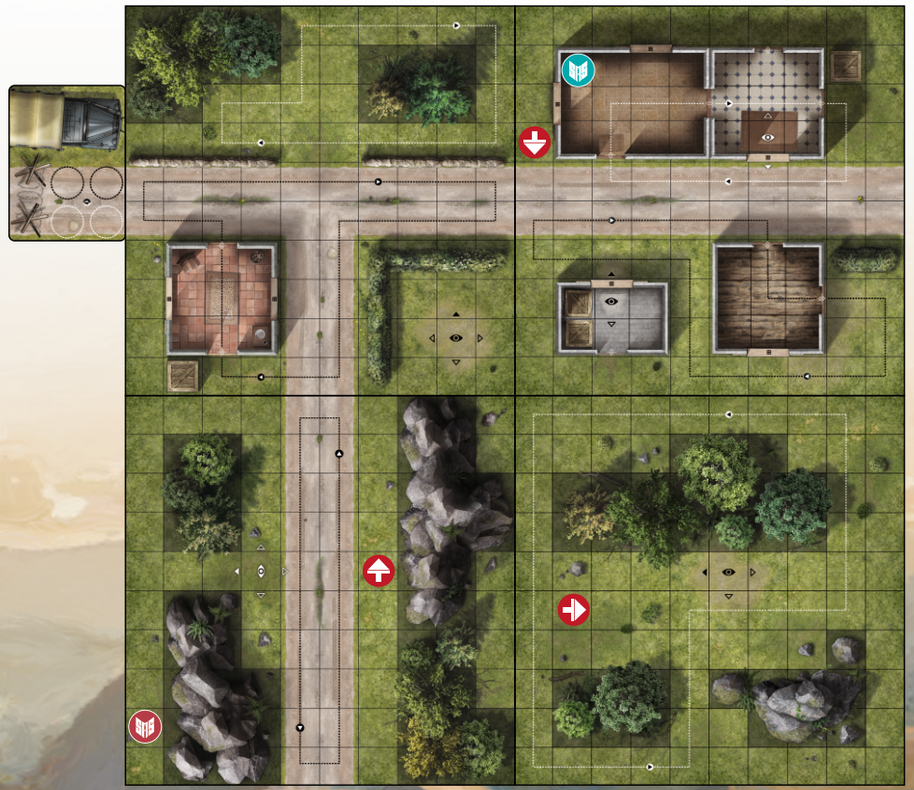


КНИГА МИССИЙ

МИССИЯ 1 — ОТРЕЗАННЫЕ

ПРЯЧЬСЯ И БЕГИ



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовая клетка Джока
- Караульный
- Смешанный планшет высадки

ЦЕЛИ

- Оперативник Андерс

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **1***
Колода событий: **бордовая**
Интервал особого события: **нет**

**В этой миссии нельзя играть за оперативника Андерса.*



«Эта высадка оказалась абсолютным провалом, и теперь наши парни разбросаны кто где по французскому захолустью. Что ещё хуже — Андерс попался патрулю и теперь ожидает передачи гестапо. Надо добраться до него быстрее, чем они, иначе наша миссия здесь закончится, не начавшись». — Джок

Оперативник Джок начинает игру на своей стартовой клетке ( ). Его задача — добраться до комнаты, где держат в плену оперативника Андерса ( ).

Как только Джок окажется в этой комнате, он получит 1 победное очко, а миссия завершится. Если Джок будет убит, миссия провалена.

Знаете ли вы? *Бомба Льюиса была изобретена одним из членов изначальной САС, лейтенантом Джоком Льюисом. Это было самодельное взрывное зажигательное устройство, изготовленное из смеси дизеля и пластичного взрывчатого вещества Нобель 808.*

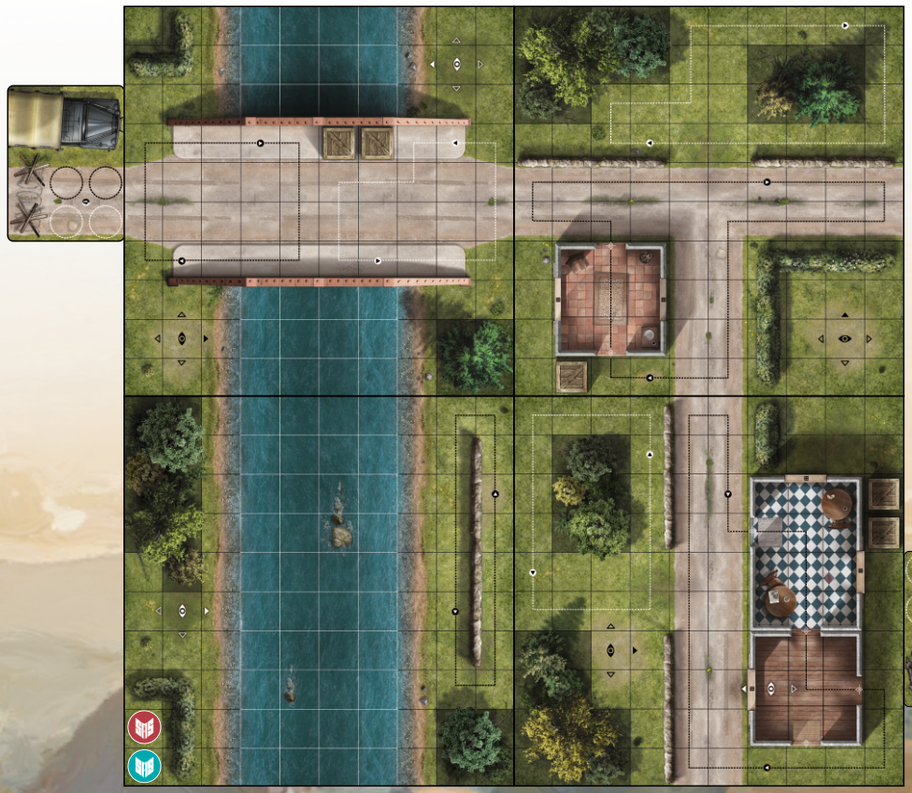
ПОБЕДА — 1 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — НЕТ**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

МИССИЯ 2 — КОНЕЦ СВЯЗИ

ПРЯЧЬСЯ И БЕГИ



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовая клетка Джока
- Стартовая клетка Андерса
- Смешанный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **2**
Колода событий: **бордовая**
Интервал особого события: **нет**

«Джип совсем неподалёку, на той стороне реки, но фрицы серьёзно усилили охрану с моего последнего визита. Дорога назад потребует от нас изобретательности… Думаю, тебе придётся окунуться, старина». — Джок

Оперативники Джок ( ) и Андерс ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — пересечь реку и добраться до «Виллиса», чтобы сбежать.

За каждого оперативника, который успешно добрался до планшета входа/выхода, вы получаете 1 очко. Если вы получили менее 2 победных очков, миссия провалена.

Знаете ли вы? *Использовавшиеся во многих боевых операциях на территории Африки и Европы, «Виллисы» САС были модифицированы двойными пулемётами «Виккерс» и ручными пулемётами Bren. Для такого небольшого транспорта они обладали огромной огневой мощью и при этом были достаточно лёгкими, чтобы их можно было спускать на поле боя на планерах или даже сбрасывать на парашютах. Именно поэтому «Виллисы» были идеальным транспортом для оперативников специального назначения.*

ПОБЕДА — 2 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — НЕТ**



9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

МИССИЯ 3 — СБОРНЫЙ ПУНКТ ЧАРЛИ

СПАСЕНИЕ



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовая клетка Пэдди
- Стартовая клетка Джинджера
- Бочка с топливом
- Патрульный полугусеничный автомобиль
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Джип «Виллис»

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис»***
Колода событий: **бордовая**
Интервал особого события: **18/6**

**Оперативники Джок и Андерс начинают игру в «Виллисе».*

«С учётом того, что фрицы всполошились и теперь прочёсывают местность, Пэдди и Джинджера скоро обнаружат на сборном пункте, это лишь вопрос времени. Мы должны добраться до пункта и вытащить их оттуда как можно скорее». — Джок

Оперативники Пэдди ( ) и Джинджер ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Оперативники Джок и Андерс начинают игру в «Виллисе». Задача проста: Пэдди и Джинджер должны выжить любой ценой и дождаться прибытия «Виллиса», который их эвакуирует.

Вытянув карту особого события, разместите «Виллис», как указано выше, вместе с оперативниками Джоком и Андерсом на борту. Они могут занимать любые места в «Виллисе», но один из них должен быть на месте водителя. Виллис может выйти на поле в следующую фазу оперативников.

За каждого оперативника, который успешно покинул игровое поле на борту «Виллиса» получите 1 очко. Виллис может покинуть поле в любом из направлений (на севере, юге, востоке или западе). Если вы получили менее 4 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 4 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — НЕТ**

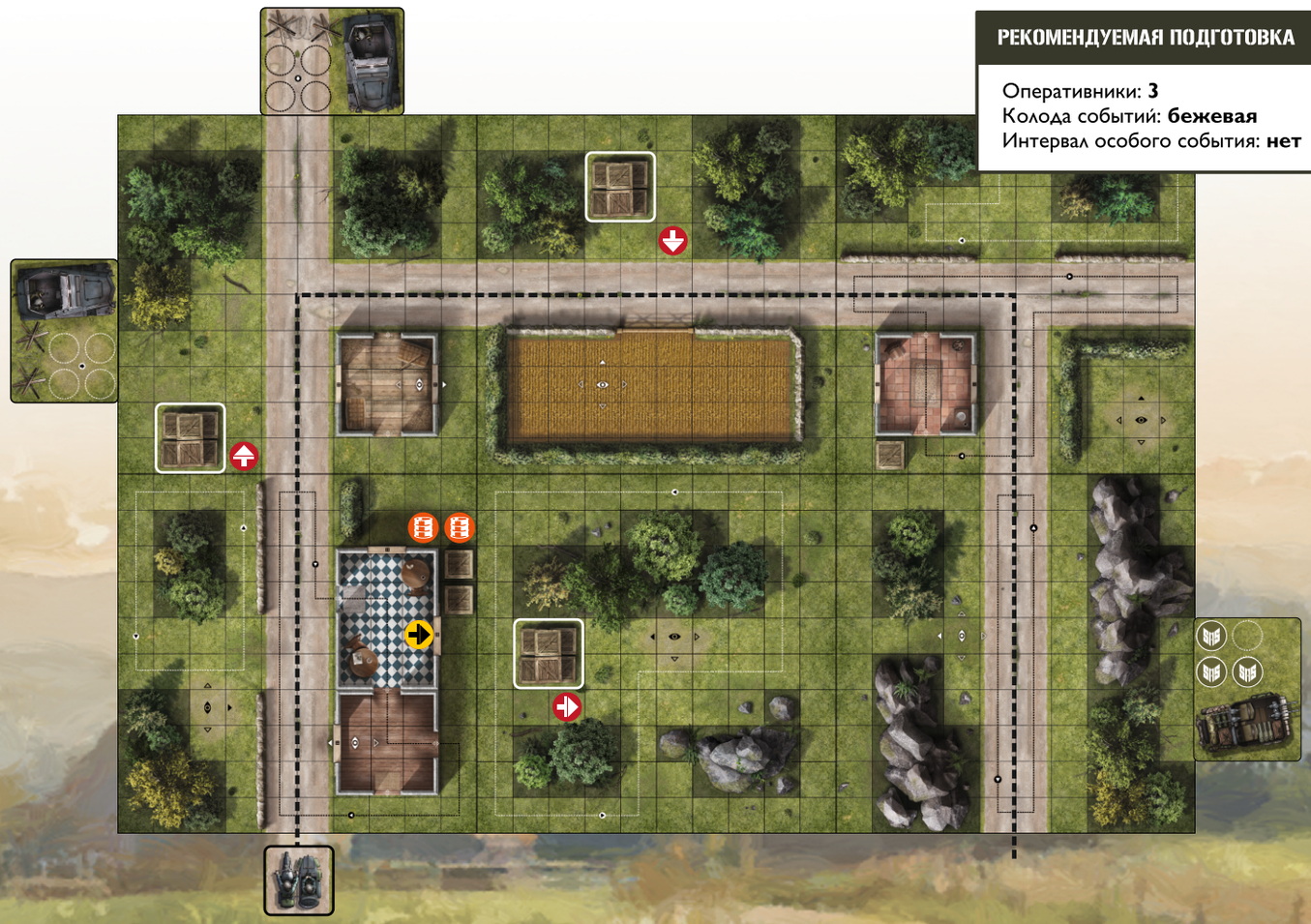


9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

МИССИЯ 4 — БЕЙ И БЕГИ

РЕЙД



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **3**
Колода событий: **бежевая**
Интервал особого события: **нет**

«Ну что, парни, мы наконец воссоединились, так что пора приступить к нашему непростому делу — сеять хаос и создавать неприятности. Разведданные от местных повстанцев указывают на то, что в нескольких милях к востоку отсюда вражеский склад припасов. Он только и ждёт, когда кто-нибудь придёт и взорвёт его!» — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить три склада припасов ( ), убить офицера ( ), а затем сбежать. Склады можно уничтожить только взрывным оружием (бомбами, гранатами или бочками с топливом). Один успешный бросок атаки от взрыва бочки с топливом, гранаты или бомбы Льюиса, назначенный складу припасов, уничтожит его.

Каждый уничтоженный склад припасов и офицер приносят по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 9 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 11 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 9 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Караульные
- Бочка с топливом
- Патрульный мотоцикл
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Офицер
- Склад припасов

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

МИССИЯ 5 — ГОЛОВА ЗМЕИ

СКРЫТНОЕ УБИЙСТВО



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Лодка
- Караульный
- Конвойный мотоцикл
- Конвойный «Кюбельваген»
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Офицер

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис»**
Колода событий: **бежевая**
Интервал особого события: **18/6**

«Мы только что узнали, что машина местного командира гарнизона сломалась рядом с деревней неподалёку. Они уже послали за новым автомобилем, но мы их опередим». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — убить офицера ( ) любой ценой и сбежать.

Вытянув карту особого события, разместите конвой у края поля, как указано выше. Конвой выйдет на поле в следующей фазе продвижения сил «оси» и будет следовать по своему маршруту. Когда «Кюбельваген» достигнет здания с офицером, он остановится. Офицер покинет здание и сядет в «Кюбельваген». Затем конвой продолжит двигаться по маршруту в следующую фазу продвижения сил «оси». Если «Кюбельваген» покинул поле с офицером на борту, миссия провалена.

Убийство офицера приносит 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 5 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 6 ПО **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 5 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

МИССИЯ 6 — КОНВОЙ

КОНВОЙ



«Благодаря разведданным повстанцев мы знаем, что завтра около полудня здесь будет проходить вражеский конвой грузовиков с припасами, направляющийся на передовую. Наша задача — убедиться, что ни один грузовиков не доберётся до цели». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить весь транспорт в составе конвоя: 2 полугусеничных автомобиля и 3 грузовика, прежде чем конвой покинет поле, а затем сбежать.

Полугусеничные автомобили — бронированные, поэтому получают урон только от взрывного оружия (бомб, гранат или бочек с топливом).

Вытянув карту особого события, разместите конвой у края поля, как указано выше. Конвой выйдет на поле в следующей фазе продвижения сил «оси» и будет следовать по своему маршруту.

Каждый уничтоженный транспорт в составе конвоя приносит по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 11 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 13 ПО **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 11 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Бочка с топливом
- Мотоцикл-разведчик
- Смешанный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Конвойный грузовик
- Конвойный полугусеничный автомобиль

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **3**
Колода событий: **бордовая**
Интервал особого события: **15/6**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

МИССИЯ 7 — ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ

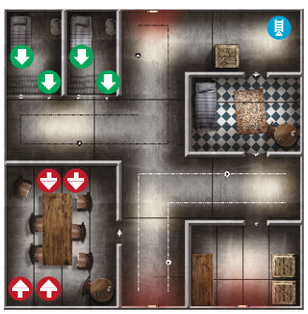
СПАСЕНИЕ

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4**
Колода событий: **бежевая**
Интервал особого события: **нет**



«Разозлённые участившимися актами саботажа, фрицы взяли в окружение предполагаемых агентов повстанцев из города неподалёку. Эти парни рисковали своими жизнями ради нас, поэтому мы просто обязаны вернуть должок и освободить их!» — Джок



Оперативники ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — спасти 4 повстанцев ( ), которых удерживают на базе «оси» и сбежать через западный ( ) край поля.

Верхняя ( ) и нижняя ( ) клетки лестницы считаются смежными для перемещения (перемещение с одной клетки лестницы на другую стоит 1 ОД), между этими двумя клетками также есть ЛВ.

Повстанцы не действуют, пока оперативник не перемещается на смежную с ними клетку в пределах их ЛВ, после этого они «активируются».

За каждого оперативника или повстанца, который успешно покинул поле, вы получаете 1 очко. Если вы получили суммарно менее 7 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 8 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 7 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Грузовик
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Караульный полугусеничный автомобиль
- Бочка с топливом
- Верх лестницы
- Низ лестницы
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки

ЦЕЛИ

- Стартовые клетки повстанцев

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

МИССИЯ 8 — КРЕПОСТЬ

РЕЙД



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Лодка
- Караульный
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Офицер
- Склад припасов

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис»**
Колода событий: **бежевая**
Интервал особого события: **нет**

«Что ж, парни, нас ждёт немаленькое дельце. Враг бросил всё, что есть, на наши силы на передовой, а потому этот аванпост остался относительно беззащитным. Время преподать фрицам ценный урок о том, что никто из них не в безопасности, вне зависимости от того, как глубоко в тылу они находятся». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить четыре склада припасов ( ), убить офицера ( ), а затем сбежать. Склады можно уничтожить только взрывным оружием (бомбами, гранатами или бочками с топливом). Один успешный бросок атаки от взрыва бочки с топливом, гранаты или бомбы Льюиса, назначенный складу припасов, уничтожит его.

Каждый уничтоженный склад припасов и офицер приносят по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 12 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 14 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 12 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

МИССИЯ 9 — ОСВОБОДИТЕЛИ

ПЕРЕСТРЕЛКА



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Повстанец
- Офицер
- Караульный
- Бочка с топливом
- Патрульный полугусеничный автомобиль
- Штурмовой полугусеничный автомобиль
- Штурмовой мотоцикл
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Смешанный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис»**
Колода событий: **бежевая**
Интервал особого события: **15/6***

**Уберите 9 карт из колоды событий до подготовки интервала особого события.*

«Фрицы отступают, а союзные войска уже на подходе, но наша работа тут ещё совсем не закончена. Поэтому я предложил повстанцам помощь в освобождении их деревни… которая так удачно находится прямо на пути отступающей колонны противника. Мы же не хотим, чтобы вся эта взрывчатка пропала зря, не так ли?» — Джок

Прежде чем подготовить интервал особого события, уберите 9 случайных карт из колоды событий, не смотря на них. Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — помочь повстанцам ( ) освободить их городок, а затем напасть на отступающие силы врага.

Если тревога прозвучит до того, как была вытянута карта особого события, только отряды «оси», которые уже на поле, станут встревоженными (но не штурмовые отряды или отряды на планшетах высадки). Продолжайте тянуть карты событий, но не применяйте их эффекты, пока не вытянете карту особого события, которая обозначит начало фазы боя. После этого штурмовой транспорт и отряды на планшетах высадки станут встревоженными, а все последующие карты событий будут разыгрываться как обычно. Когда колода событий закончится, в игре больше не будет фазы события. Игра заканчивается, когда все оставшиеся силы «оси» на поле будут уничтожены.

Когда все отряды «оси» будут уничтожены, получите 1 победное очко за каждого уцелевшего оперативника или повстанца. Если вы получили суммарно менее 3 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 5+ ПО **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 3 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

ТЕ, КОТОРЫЕ ДЕРЗАЮТ 1 — ПОДАРОК НА ПРОЩАНИЕ

СКРЫТНОЕ УБИЙСТВО



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовая клетка Нэнси
- Караульный
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Офицер

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **1**
Колода событий: **зелёная**
Интервал особого события: **нет**



«Мой связной в рядах повстанцев попался. Его допрашивают, так что лишь вопрос времени, когда он расколется и моё прикрытие обычной работницы шато будет уничтожено. Я скоро сбегу отсюда, но не могу отказать себе в удовольствии оставить mein Kommandant подарочек на прощание». — Нэнси

Нэнси ( ) начинает игру на планшете входа/выхода. Её задача — убить офицера ( ) любой ценой и сбежать.

Убийство офицера приносит 2 победных очка. Плюс 1 очко, когда Нэнси успешно достигает планшета входа/выхода.

Знаете ли вы? *Управление специальных операций Великобритании (УСО) было создано в 1940 году, чтобы вести подпольную борьбу на оккупированных территориях в Европе и Азии. Работая вместе с повстанцами, эта спецслужба смогла дать им столь необходимую поддержку и поднять боевой дух.*

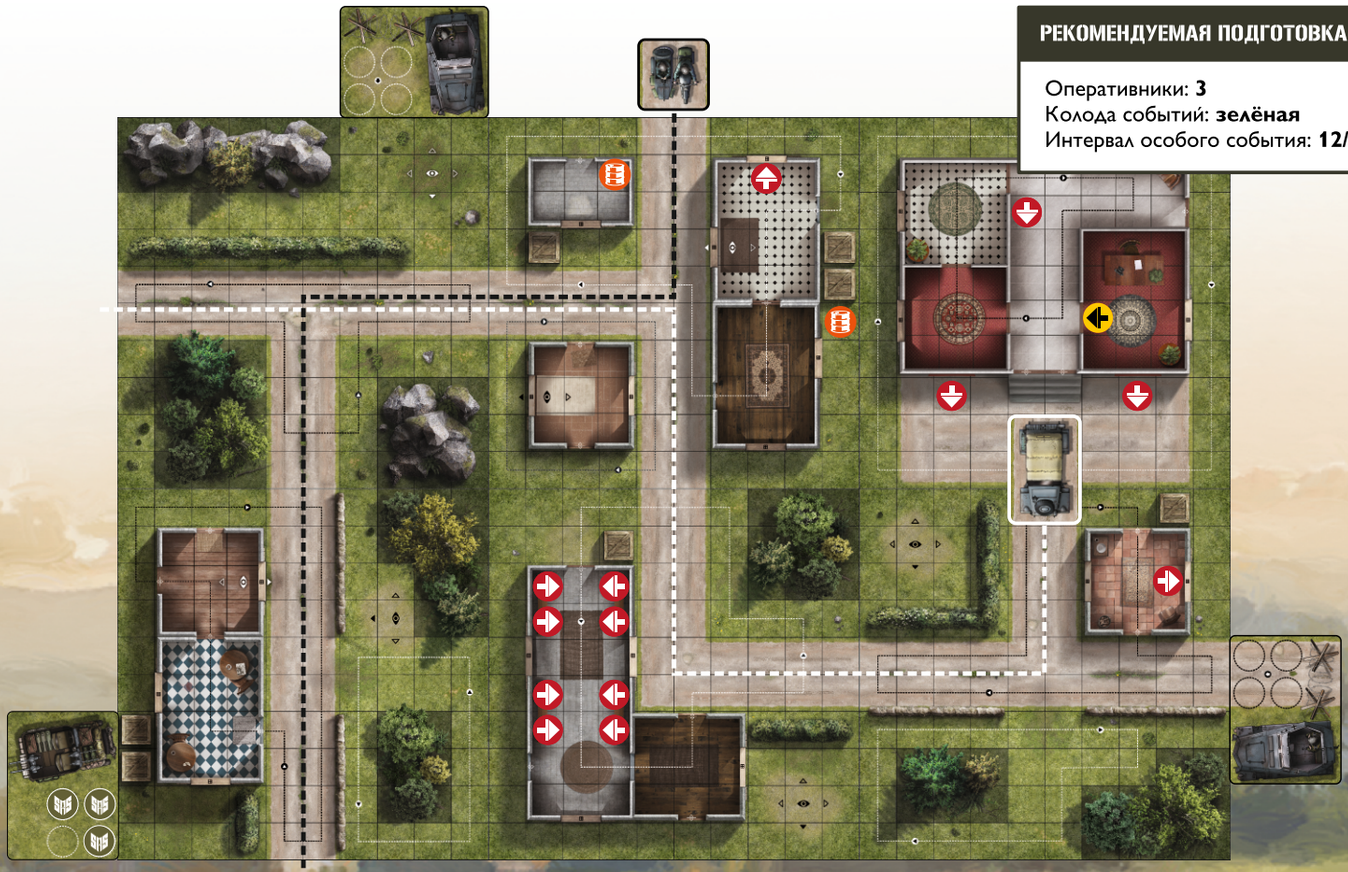
ПОБЕДА — 3 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — НЕТ**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

ТЕ, КОТОРЫЕ ДЕРЗАЮТ 2 — ОБЕДЕННЫЙ ПЕРЕРЫВ

ШПИОНАЖ



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **3**
Колода событий: **зелёная**
Интервал особого события: **12/6**

«Местный комендант любит отобедать в городе каждый четверг с двенадцати до двух. Если у нас получится пробраться в его офис в штабе в это время, мы сможем заполучить важные разведданные, а они даже и не поймут, что мы тут были». — Нэнси

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — собрать разведданные в офисе офицера ( ), прежде чем он вернётся с обеда.

В первую фазу продвижения сил «оси» офицер переместится к «Кюбельвагену» и сядет в него. Начиная со следующего хода, «Кюбельваген» будет перемещаться по правилам конвоя, пока не покинет поле. Вытянув карту особого события, разверните «Кюбельваген». Начиная со следующей фазы продвижения сил «оси», он будет двигаться по маршруту конвоя в обратную сторону и остановится снаружи штаба. Офицер покинет «Кюбельваген» и вернётся на свою стартовую клетку. Чтобы собрать разведданные необнаруженный оперативник должен потратить 4 ОД в офисе офицера, пока он не вернулся.

Если оперативник, который собрал разведданные, успешно возвращается на планшет входа/выхода, получите 4 победных очка. Плюс каждый другой оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко.

ПОБЕДА — 6 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 4 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки игроков
- Офицер
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Конвойный «Кюбельваген»
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Офис офицера

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО — НОРМАЛЬНО — СЛОЖНО

ТЕ, КОТОРЫЕ ДЕРЗАЮТ 3 — ОХОТА НА ТАНКИ

КОНВОЙ



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Стартовые клетки отрядов поддержки SAS
- Джип «Виллис»
- Лодка
- Офицер
- Караульный
- Мотоцикл-разведчик
- Зенитная пушка
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Конвойный грузовик
- Конвойный танк Т-3
- Конвойный полугусеничный автомобиль

«Подробный план перемещения войск противника, которые мы раздобыли в предыдущей миссии, позволил нам выбрать несколько целей. Первая из них — возможность перехватить и уничтожить направляющийся на запад бронированный конвой». — Нэнси

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить весь транспорт в составе конвоя: 2 полугусеничных автомобиля, 1 грузовик и 2 танка Т-3, прежде чем конвой покинет поле, а затем сбежать. Полугусеничные автомобили и танки Т-3 — бронированные, поэтому получают урон только от взрывного оружия (бомб, гранат или бочек с топливом).

Вытянув карту особого события, разместите конвой у края поля, как указано выше. Конвой выйдет на поле в следующей фазе продвижения сил «оси» и будет следовать по своему маршруту. Помните, что конвой движется со скоростью самого медленного транспорта в своём составе, в этом случае со скоростью танка Т-3 (6 клеток).

Каждый уничтоженный транспорт в составе конвоя приносит по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко.

ПОБЕДА — 14 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 12 ПО**

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис», «Тайфун» + 4 отряда поддержки SAS**
Колода событий: **зелёная**
Интервал особого события: **18/6**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

ТЕ, КОТОРЫЕ ДЕРЗАЮТ 4 — ВУНДЕРВАФФЕ

ШПИОНАЖ



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис», «Тайфун» + 4 отряда поддержки SAS**
Колода событий: **зелёная**
Интервал особого события: **нет**

ЦЕЛИ

- Офицер
- Комната с сейфом

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Стартовые клетки отрядов поддержки SAS
- Джип «Виллис»
- Лодка
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Патрульный полугусеничный автомобиль
- Караульный танк Т-3
- Штурмовой танк Т-3
- Зенитная пушка
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

«Итак, парни, наш связной из УСО считает, что в этом лагере есть сейф с чертежами новой отвратительной Вундерваффе, то есть чудо-оружия фюрера. Если всё пройдёт по плану, то завтра ко времени чаепития единственным «чудом», которое будет ждать Адольфа, окажется чудесное исчезновение его чертежей». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — убить офицера ( ), забрать его ключ от сейфа и использовать его, чтобы заполучить содержимое сейфа ( ), а затем сбежать с чертежами.

Когда офицер убит, оперативник, переместившийся на клетку, смежную с трупом, автоматически подберёт ключ. Чтобы добраться до чертежей, оперативнику, у которого находится ключ, нужно потратить 4 ОД в комнате с сейфом. При этом ключ или чертежи можно свободно передавать другому оперативнику на смежной клетке (используйте свободный маркер здоровья транспорта ( )), чтобы обозначить ключ/чертежи).

Если оперативник с чертежами успешно возвращается на планшет входа/выхода, получите 5 победных очков. Плюс каждый другой оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко.

ПОБЕДА — 8 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 5 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

ТЕ, КОТОРЫЕ ДЕРЗАЮТ 5 — В БОЙ!

РЕЙД



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис», «Виллис» поддержки + 4 отряда поддержки SAS**
Колода событий: **зелёная**
Интервал особого события: **нет**

ЦЕЛИ

- Офицер
- Офицер
- Склад припасов

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Стартовые клетки отрядов поддержки SAS
- Джип «Виллис»
- «Виллис» поддержки
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Патрульный полугусеничный автомобиль
- Караульный танк Т-3
- Конвойный «Кюбельваген»
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

«Фрицы бросили все свои силы на наступающие союзные силы и оставили местный гарнизон почти без защитников. Мы подведём себя и свой полк, если не соберём все силы и не ворвёмся в гарнизон, разнеся там всё к чёртовой матери!» — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить четыре склада припасов ( ), убить трёх офицеров ( ), а затем сбежать. Склады припасов можно уничтожить только взрывным оружием (бомбами, гранатами или бочками с топливом). Один успешный бросок атаки от взрыва бочки с топливом, гранаты или бомбы Льюиса, назначенный складу припасов, уничтожит его.

Если прозвучит тревога, офицер в штабе ( ) будет перемещаться к «Кюбельвагену» в фазу продвижения сил «оси». Достигнув его, он сядет внутрь, и «Кюбельваген» будет перемещаться по правилам конвоя, начиная со следующей фазы продвижения сил «оси», пока офицер не покинет поле.

Каждый уничтоженный склад припасов и офицер приносят по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко.

ПОБЕДА — 18 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 16 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

ТЯЖЁЛЫЙ МЕТАЛЛ — ГРЯДУЩАЯ БУРЯ

КОНВОЙ



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + Виллис**
Колода событий: **серая**
Интервал особого события: **12/6**

«Так, парни, эта деревня находится прямо на главном маршруте поставок. Бронированные конвои фрицев частенько проезжают тут, так что это идеальное место для засады». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить весь транспорт в составе конвоя: два тяжёлых бронеавтомобиля и два грузовика, прежде чем конвой покинет поле, а затем сбежать. Тяжёлые бронеавтомобили — бронированные, поэтому получают урон только от взрывного оружия (бомб, гранат или бочек с топливом).

Вытянув карту особого события, разместите конвой у края поля, как указано выше. Конвой выйдет на поле в следующей фазе продвижения сил «оси» и будет следовать по своему маршруту.

Каждый уничтоженный транспорт в составе конвоя приносит по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко.

ПОБЕДА — 12 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 10 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Караульный
- Мотоцикл-разведчик
- Патрульный военный грузовик
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Конвойный грузовик
- Конвойный тяжёлый бронеавтомобиль

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

ХОТ-ДОГИ — ЗЕЕХУНД

САБОТАЖ



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Сторожевая собака
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Патрульный полугусеничный автомобиль с огнемётом
- Караульный полугусеничный автомобиль с огнемётом
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Подводная лодка «Зеехунд»

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4**
Колода событий: **оранжевая**
Интервал особого события: **9/3**

«Доброе утро, джентельмены! Лагерь к востоку от нас — это база снабжения для мини-субмарин, которых фрицы называют «Морскими псами». Когда субмарина пришвартуется для пополнения запасов, у нас будет немного времени, чтобы взорвать её к чертям!» — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — уничтожить «Зеехунд» ( ) и сбежать. У подводной лодки 7 здоровья, и она бронированная, поэтому получает урон только от взрывного оружия (бомб, гранат или бочек с топливом).

Когда вы вытягиваете карту особого события, «Зеехунд» готовится к отплытию: подводная лодка покинет поле в следующую фазу продвижения сил «оси». Если оперативники не успеют уничтожить её до этого, миссия провалена.

Уничтожение подводной лодки приносит 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко.

ПОБЕДА — 6 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 5 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

JÄGER - ВЕЛИКИЙ РЕЙД

РЕЙД



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Лодка
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Патрульная штурмовая лодка
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Офицер
- Склад припасов

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис»**
Колода событий: **бежевая**
Интервал особого события: **нет**

«Через реку от нас фрицы складируют топливо и патроны для последующей загрузки на лодки. Если подбросить туда парочку бомб Льюиса, должен получиться отличный фейерверк!» — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить четыре склада припасов ( ), убить двух офицеров ( ), а затем сбежать. Склады можно уничтожить только взрывным оружием (бомбами, гранатами или бочками с топливом). Один успешный бросок атаки от взрывного оружия, назначенный складу припасов, уничтожит его.

Каждый уничтоженный склад припасов и офицер приносят по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко.

ПОБЕДА — 16 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 14 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

KICKSTARTER — ГОРЯЧИЕ ГОЛОВЫ

РЕЙД



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Офицер
- Склад припасов

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **2**
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **нет**



«Так, парни, мне нужны добровольцы, которые помогут быстро разобрать по досочкам аванпост фрицев. Он не слишком хорошо защищён, так что потребуется всего пара оперативников». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить три склада припасов ( ), убить офицера ( ), а затем сбежать. Склады можно уничтожить только взрывным оружием (бомбами, гранатами или бочками с топливом). Один успешный бросок атаки от взрывного оружия, назначенный складу припасов, уничтожит его.

Каждый уничтоженный склад припасов и офицер приносят по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 9 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 10 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 9 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

KICKSTARTER — КОНЕЦ ДОРОГИ

КОНВОЙ

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис»**
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **15/6**



«Итак, парни, всё как обычно: вражеский конвой с припасами направляется на передовую и нам поручили его подорвать. Похоже, мы успели заработать неплохую репутацию в таких делах!» — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить весь транспорт в составе конвоя: два бронетранспортёра и три грузовика, прежде чем конвой покинет поле, а затем сбежать. Бронетранспортёры — бронированные, поэтому получают урон только от взрывного оружия (бомб, гранат или бочек с топливом).

Вытянув карту особого события, разместите конвой у края поля, как указано выше. Конвой выйдет на поле в следующей фазе продвижения сил «оси» и будет следовать по своему маршруту.

Каждый уничтоженный транспорт в составе конвоя приносит по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 12 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 14 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 12 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Лодка
- Караульный
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Конвойный грузовик
- Конвойный бронетранспортёр

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

KICKSTARTER — ДОБЫЧА

ПРЯЧЬСЯ И БЕГИ



«Джип совсем рядом — по ту сторону дороги, но, кажется, фрицам надоело быть мальчиками для битья и в этот раз они всерьёз решили нас поймать. Как вам всем прекрасно известно, если нас поймают, то немедленно застрелят как шпионов, так что сдаваться в плен — не вариант». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — просто сбежать из области и сесть в ожидающий их «Виллис».

Каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко.

Если вы получили суммарно менее 3 победных очков, миссия провалена.

Знаете ли вы? *18 октября 1942 года высшим командованием немецких вооружённых сил был издан «Приказ о коммандос». Он гласил, что все коммандос стран антигитлеровской коалиции, захваченные в плен в Европе и Африке, должны быть казнены без суда, будь то солдаты в форме или диверсанты, с оружием или без.*

ПОБЕДА — 4 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 3 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Караульный
- Бочка с топливом
- Караульный полугусеничный автомобиль
- Патрульный мотоцикл
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4**
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **нет**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО — НОРМАЛЬНО — СЛОЖНО

KICKSTARTER — ПРИКАЗ О КОММАНДОС

СПАСЕНИЕ



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **5 + «Виллис»***
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **15/3**

**5-й оперативник захвачен врагами и может быть использован только после освобождения.*

«Один из наших был захвачен врагом и будет казнён сегодня днём. Думаю, мне даже не нужно спрашивать, есть ли добровольцы, так, парни? Мы пойдём туда, освободим его и как следует зададим этим фрицам, прежде чем вернуться домой». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — освободить захваченного оперативника ( ). Выбирая оперативников на игру, игроки должны выбрать оперативника, который был захвачен.

Если карта особого события вытягивается до того, как захваченный оперативник освобождён, или если звучит тревога, захваченный оперативник будет застрелен в фазу атаки сил «оси» и миссия будет провалена.

Захваченный оперативник не делает ничего, пока один из оперативников не переместится на смежную с ним клетку в пределах ЛВ. После этого он освобождён и может перемещаться и сражаться, как другие оперативники.

Каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 5 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 5 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — НЕТ**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Лодка
- Караульный
- Бочка с топливом
- Патрульный полугусеничный автомобиль
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Захваченный оперативник

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

KICKSTARTER — РАЗБОЙНИКИ С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

КОНВОЙ



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Караульный
- Караульный полугусеничный автомобиль
- Мотоцикл-разведчик
- Конвойный мотоцикл
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Конвойный грузовик

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис»**
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **12/6**

«Дорога к востоку от нас — главный вражеский маршрут поставок. В этот раз мы не будем таиться, мы будем действовать как разбойники с большой дороги, чтобы каждый фриц, проходящий по этой дороге, дрожал от страха!» — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — уничтожить все четыре грузовика в составе конвоя, прежде чем конвой покинет поле, а затем сбежать.

Вытянув карту особого события, разместите конвой у края поля, как указано выше. Конвой выйдет на поле в следующей фазе продвижения сил «оси» и будет следовать по своему маршруту.

Каждый уничтоженный транспорт в составе конвоя приносит по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 10 победных очков, миссия провалена.

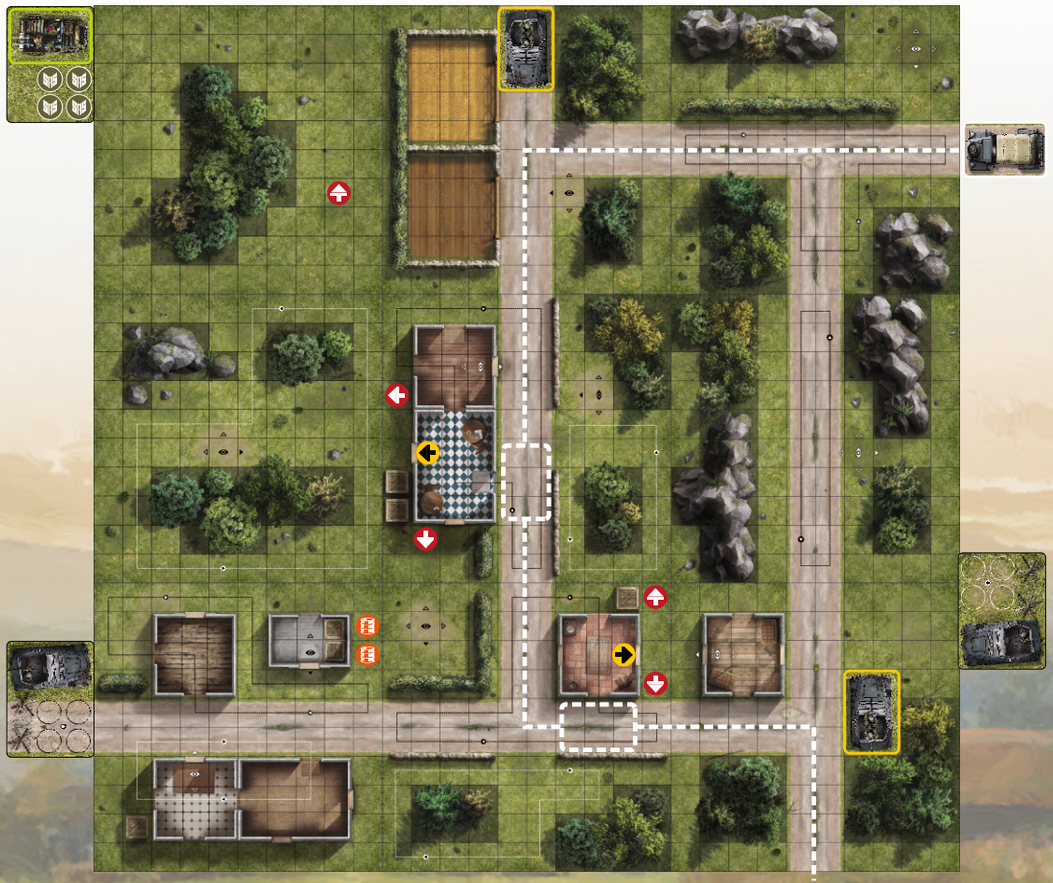
ПОБЕДА — 12 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 10 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

KICKSTARTER — ВОЙНА НЕ ПО-ДЖЕНТЕЛЬМЕНСКИ

СКРЫТНОЕ УБИЙСТВО



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Джип «Виллис»
- Караульный
- Караульный полугусеничный автомобиль
- Конвойный «Кюбельваген»
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Офицер

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4 + «Виллис»**
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **12/6**

«Урон, нанесённый бомбардировкой немецкой тюрьме прошлой ночью, заставил коменданта и главного дознавателя временно укрыться в деревне по соседству. Охрана там всё равно серьёзная, но на бумаге кажется, что это наша лучшая возможность одним выстрелом убить двух зайцев». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на планшете входа/выхода. Их задача — убить обоих офицеров ( ) и сбежать.

Вытянув карту особого события, разместите конвойный «Кюбельваген» у края поля, как указано выше. Конвой выйдет на поле в следующей фазе продвижения сил «оси» и будет следовать по своему маршруту. Достигнув каждого здания с офицером, «Кюбельваген» остановится. Офицер покинет здание и сядет в «Кюбельваген». Затем конвой продолжит двигаться по маршруту в следующую фазу продвижения сил «оси». Если «Кюбельваген» покинул поле хотя бы с одним офицером на борту, миссия провалена.

Каждый убитый офицер приносит по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 7 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 8 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 7 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

ЧЁРНОЕ ИЗДАНИЕ — ТИХАЯ НОЧЬ, ЧАСТЬ 1

РЕЙД



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **3**
Колода событий: **бордовая**
Интервал особого события: **нет**

«Мы объединим усилия с местными повстанцами и оперативниками УСО, чтобы устранить две цели в непосредственной близости друг от друга. Синхронизировать две операции может быть непросто, но, если мы это провернём, немцы получат сокрушительный удар». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — уничтожить 2 склада припасов ( ), убить офицера ( ), а затем сбежать через восточный край поля. Склады можно уничтожить только взрывным оружием (бомбами, гранатами или бочками с топливом). Один успешный бросок атаки от взрыва бочки с топливом, гранаты или бомбы Льюиса, назначенный складу припасов, уничтожит его.

Каждый уничтоженный склад припасов и офицер приносят по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно сбежавший через восточный край поля, приносит 1 очко.

Обе части миссии «Тихая ночь» должны играться одновременно так, чтобы раунды в каждой игре шли параллельно и заканчивались одновременно. Если на одном игровом поле (в одной части миссии) прозвучала тревога, то в конце этого же раунда она прозвучит и на втором поле (во второй миссии).

ПОБЕДА — 9 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 8 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Лодка
- Караульный
- Патрульный полугусеничный автомобиль
- Бочка с топливом
- Смешанный планшет высадки

ЦЕЛИ

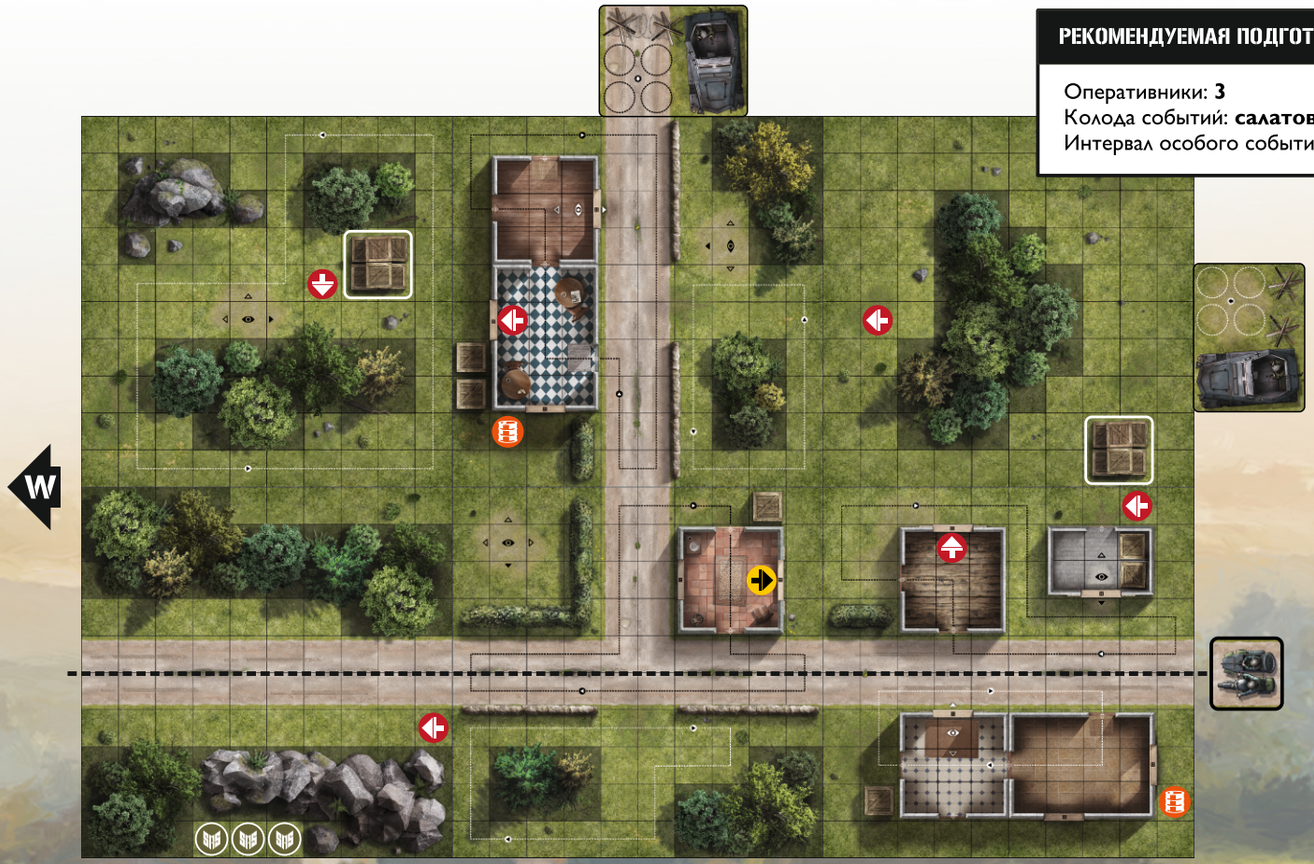
- Офицер
- Склад припасов

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО | НОРМАЛЬНО | СЛОЖНО

ЧЁРНОЕ ИЗДАНИЕ — ТИХАЯ НОЧЬ, ЧАСТЬ 2

РЕЙД



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **3**
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **нет**

«Мы объединим усилия с местными повстанцами и оперативниками УСО, чтобы устранить две цели в непосредственной близости друг от друга. Синхронизировать две операции может быть непросто, но, если мы это провернём, немцы получат сокрушительный удар». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — уничтожить 2 склада припасов ( ), убить офицера ( ), а затем сбежать через западный край поля. Склады можно уничтожить только взрывным оружием (бомбами, гранатами или бочками с топливом). Один успешный бросок атаки от взрыва бочки с топливом, гранаты или бомбы Льюиса, назначенный складу припасов, уничтожит его.

Каждый уничтоженный склад припасов и офицер приносят по 2 победных очка. Плюс каждый оперативник, успешно сбежавший через западный край поля, приносит 1 очко.

Обе части миссии «Тихая ночь» должны играться одновременно так, чтобы раунды в каждой игре шли параллельно и заканчивались одновременно. Если на одном игровом поле (в одной части миссии) прозвучала тревога, то в конце этого же раунда она прозвучит и на втором поле (во второй миссии).

ПОБЕДА — 9 ПО **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 8 ПО**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Бочка с топливом
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки

ЦЕЛИ

- Офицер
- Склад припасов

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

ЧЁРНОЕ ИЗДАНИЕ — ВЕЛИКИЙ ПОБЕГ

ПРЯЧЬСЯ И БЕГИ





РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **4**
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **нет**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Грузовик
- Офицер
- Караульный
- Патрульный мотоцикл
- Караульный мотоцикл
- Бочка с топливом
- Верх лестницы
- Низ лестницы
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Склад

«Парни, слушайте: прошлой ночью под прикрытием вашего храпа мне удалось взломать замок нашей камеры. Приготовьтесь — как только охрана скроется из виду, мы сбежим. Не забудьте по пути захватить своё снаряжение со склада». — Джок

Оперативники ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — просто сбежать из заточения и сесть в ожидающий их «Виллис».

Каждый оперативник должен потратить 4 ОД на складе ( ), чтобы забрать своё снаряжение. До этого момента оперативники не могут использовать никакое снаряжение или предметы со своих планшетов.

Верхняя ( ) и нижняя ( ) клетки лестницы считаются смежными для перемещения (перемещение с одной клетки лестницы на другую стоит 1 ОД), между этими двумя клетками также есть ЛВ.

Каждый оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 3 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 4 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 3 ПО**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО

ЧЁРНОЕ ИЗДАНИЕ — ДВОЙНОЙ УДАР

ШПИОНАЖ





ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Стартовые клетки оперативников
- Стартовые клетки отрядов поддержки SAS
- Джип «Виллис»
- Лодка
- Караульный
- Офицер
- Патрульная штурмовая лодка
- Патрульная самоходная зенитная установка
- Караульный танк Т-3
- Зенитная пушка
- Бочка с топливом
- Верх лестницы
- Низ лестницы
- Белый планшет высадки
- Чёрный планшет высадки
- Планшет входа/выхода

ЦЕЛИ

- Чертежи

«Где-то в глубинах этого защищённого исследовательского сооружения находятся чертежи немецкого супероружия, прозванного «Projekt Sternenstaub» («Проект звёздная пыль»). Мы без понятия, что это такое, но ходят слухи, что это оружие может вновь дать Германии преимущество в войне. Нам нужно проникнуть туда и украсть чертежи любой ценой». — Нэнси

Оперативники ( ) начинают игру на своих стартовых клетках. Их задача — проникнуть в здание и украсть чертежи ( ).

Верхняя ( ) и нижняя ( ) клетки лестницы считаются смежными для перемещения (перемещение с одной клетки лестницы на другую стоит 1 ОД), между этими двумя клетками также есть ЛВ.

Если оперативник с чертежами успешно возвращается на планшет входа/выхода, получите 7 победных очков. Плюс каждый другой оперативник, успешно вернувшийся на планшет входа/выхода, приносит 1 очко. Если вы получили суммарно менее 7 победных очков, миссия провалена.

ПОБЕДА — 12 ПО | **УСЛОВНАЯ ПОБЕДА — 7 ПО**

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники: **6 + «Виллис», «Тайфун» + 4 отряда поддержки SAS**
Колода событий: **салатовая**
Интервал особого события: **нет**

9 8 7 6 5 4 3 2 1

ЛЕГКО НОРМАЛЬНО СЛОЖНО