

ПРАВИЛА 2-Е ИЗДАНИЕ

COMPANY^{of} HEROESTM

BOARD GAME



СОДЕРЖАНИЕ

1.0 - Вступление	с. 1
1.1 - Состав игры	с. 2 - 4
2.1 - Правила первой игры	с. 5
2.2 - Цель игры и подготовка к игре	с. 5 - 6
2.3 - Типы войск	с. 7
2.4 - Размещение начальной пехоты	с. 7
3.0 - Обзор раунда	с. 8
4.0 - Фаза манёвров - Шаг 1. Порядок хода	с. 8
4.0.1 - Колода боевых операций (полные правила)	с. 9
4.1 - Шаг 2. Трата ОК	с. 10
4.1.1 - Пехота	с. 10
4.1.2 - Пехота, укрепления и подготовка	с. 11
4.1.3 - Пулемёт, огонь на подавление и огневые зоны	с. 12
4.1.4 - Дозор и огонь на подавление (полные правила)	с. 13
4.1.5 - Лёгкая техника	с. 13
4.1.6 - Тяжёлая техника	с. 14
4.1.7 - Тяжёлая техника (полные правила)	с. 14
4.2 - Шаг 3. Отступление (полные правила)	с. 15
5.0 - Фаза урона - Обзор	с. 15
5.0.1 - Назначение урона - Шаги 1 и 2	с. 15
5.0.2 - Тяжёлая техника (полные правила)	с. 15
5.0.3 - Нанесение урона - Шаги 3-5	с. 16
5.1 - Назначение урона, видимость и дальность	с. 16
5.2 - Типы урона	с. 17
5.3 - Непостоянный ОФ урон	с. 18
5.3.1 - Массовый ОФ урон (полные правила)	с. 18
5.4 - Проверки защиты	с. 19
5.5 - Таблица устойчивости к урону	с. 19 - 20
5.6 - Статичная защита	с. 20
5.6.1 - Правила зданий	с. 20
5.6.2 - Линии укрытий	с. 21
5.7 - Лобовая броня тяжёлой техники (полные правила)	с. 21
6.0 - Наступление (полные правила)	с. 22

7.0 - Фаза снабжения - Обзор	с. 23
7.1 - Нейтрализация, захват и корректировка дохода	с. 23
7.2 - Получение ресурсов	с. 23
7.3 - Проверка условия конца игры	с. 24
7.4 - Покупка	с. 24
7.5 - Опыт и ПО за уничтоженные отряды	с. 25
7.6 - Завершение отступления и подавления, лечение и ремонт	с. 25
8.0 - Карты командующих	с. 26
8.1 - Описание карт командующих	с. 26 - 27
8.2 - Командующие (полные правила)	с. 27
9.0 - Дополнение «Пропавшие бригады» (полные правила)	с. 27
10.0 - Особенности местности (полные правила)	с. 27
10.1 - Бункеры	с. 27
10.2 - Большие здания и собор	с. 28
10.3 - НДФМ 3 (укрытия)	с. 28
10.4 - Лёд	с. 29
11.0 - Игра втроём / нечётным числом игроков	с. 29
12.0 - Полные правила: режимы и варианты игры, НДФМ	с. 29 - 31
13.0 - Глоссарий	с. 32 - 34

1.0 - ВСТУПЛЕНИЕ

Доброе утро, солдаты! Добро пожаловать на боевую подготовку! Из этой армии вышло немало славных офицеров, и мы уверены, что вскоре и вы присоединитесь к их рядам. Мы начнём с обучения основам командования и маневрирования отрядами, а также с важнейших нюансов логистики и снабжения, на которых строится армия. Обучающее руководство для офицеров прямо перед вами, однако штаб также подготовил для вас киноплёнку, просмотр которой существенно ускорит вашу подготовку. Учитесь старательно и учитесь быстро, солдаты. Величайшая угроза современной цивилизации уже шагает по Европе, и лишь офицеры и войска под их командованием смогут остановить её!

<https://badcrowgames.com/company-of-heroes/>



**! РЕКОМЕНДУЕМ !
ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ЭТУ КНИГУ ПРАВИЛ
СОВМЕСТНО С
ОБУЧАЮЩИМ ВИДЕО.**

1.1 - СОСТАВ ИГРЫ

Важно: это базовая игра для 2 участников. Дополнительные фракции имеют свои уникальные компоненты, необходимые для игры с этим набором. Используйте полный список компонентов игры, чтобы увидеть их точное число. (badcrowgames.com/company-of-heroes/)

2 планшета штабов



6 планшетов зданий



12 карт
командующих



Кубики (36 белых – урон, 16 красных – состояние, 20 синих – отряд, 16 зелёных – ветеран)



Кубики здоровья (18 жёлтых – лёгкая техника (ЛТ), 16 красных – тяжёлая техника (ТТ), 12 фиолетовых – укрепления, 12 серых – здания)



12 прозрачных лотков для пехоты

10 миномётов, ПТО
и пулемётов



Книга правил, справочник фракций и книга миссий

1.1 - СОСТАВ ИГРЫ



8 жетонов стандартных укреплений



12 жетонов полевой обороны



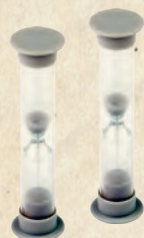
4 жетона баз



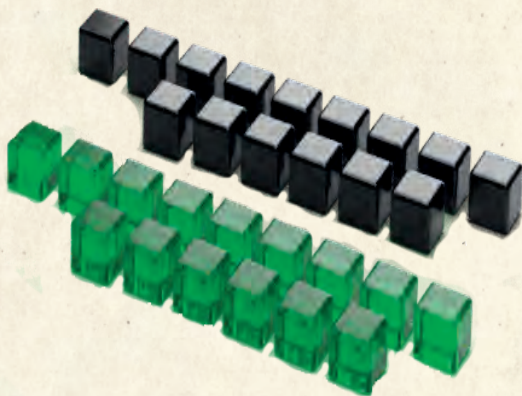
16 жетонов флагов
16 жетонов ресурсов



40 белых кубиков



2 песочных часов



30 кубиков очков командования
(OK)



2 двухсторонних фрагмента карты: река Моро и Арденский лес



14 карт боевых операций

1.1 - СОСТАВ ИГРЫ

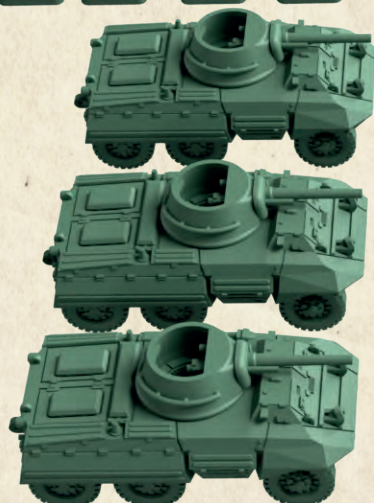
2 НАБОРА ФИГУРОК БАЗОВОЙ ИГРЫ

76 мм / турели
«Шерман» Easy Eight

20 стрелков США

6 солдат с базукой 2 майора

М7 Прист



Джип Willys MB

М8 Грейхаунд

М4А3 Шерман

М10 Росомаха

20 немецких гренадеров

6 панцершреков

Тигр



Кубельваген

Sd.Kfz. 222

Оствинд

Sturmpanzer

Panzer IV

4

ВАРИАНТЫ ВОССТАНОВЛЕНИЯ И ПОКРАСКИ ВЫ МОЖЕТЕ
НАЙТИ НА ЛИСТЕ ФИГУРОК, ВЛОЖЕННОМ В ЭТУ КОРОБКУ.

2.1 - ПРАВИЛА ПЕРВОЙ ИГРЫ

Правила первой игры предназначены для того, чтобы научить новичков основам игры и вовлечь их в игровой процесс. Полные правила описаны на сером фоне, дополняя правила первой игры. Игнорируйте весь текст на сером фоне, серые иконки и их эффекты, пока не будете готовы сыграть по полным правилам.

2.2 - ЦЕЛЬ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ваша цель — набрать больше победных очков (ПО), чем ваш противник. Игра продолжается до тех пор, пока хотя бы одна из сторон не наберёт достаточно ПО для выполнения условия конца игры на шаге 3 фазы снабжения.

Вы получаете ПО за:

- Контроль клеток на карте, приносящих ПО (сосредоточьтесь на них)!
- Уничтожение отрядов противника.

Поместите 2 фрагмента карты совпадающей стороной вверх в центр игровой зоны. Убедитесь, что все кубики, жетоны и маркеры находятся в пределах досягаемости всех игроков. Игроки могут играть на маленьких картах (из 1 фрагмента), средних (из 2), больших (из 3) или огромных (из 4).

1



2



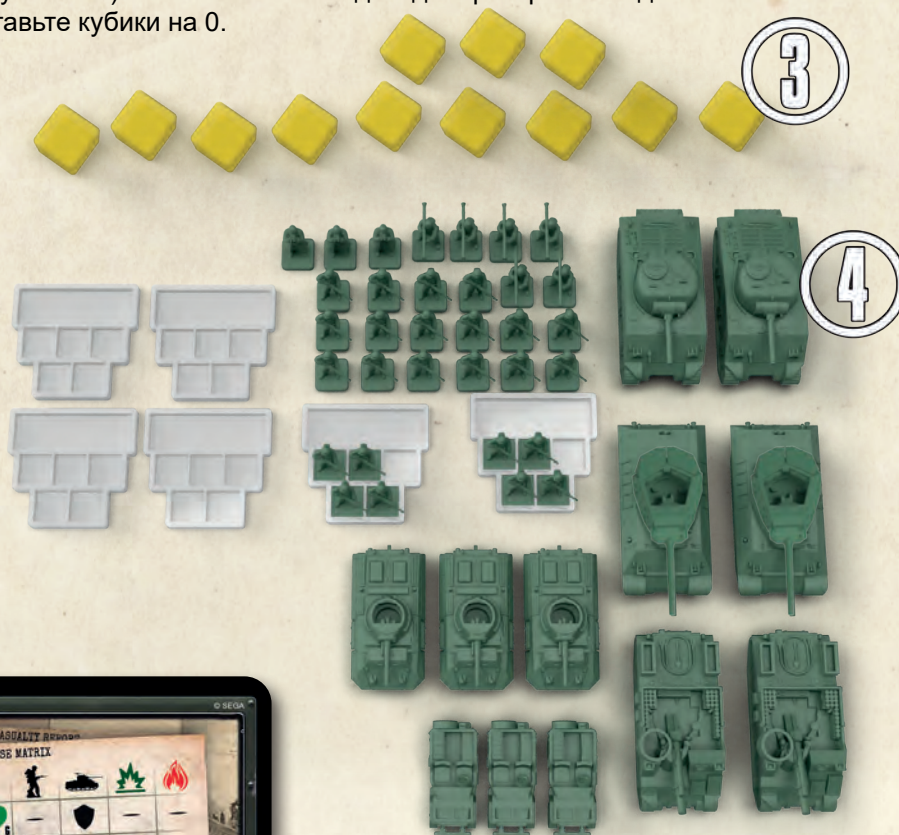
Играя 1 на 1, рекомендуется использовать среднюю карту (из 2 фрагментов). При игре 2 на 2 мы рекомендуем использовать большую карту (из 3 фрагментов). Маленькая и огромная карты предназначены для определённых сценариев.

Игроки делятся на 2 команды и садятся напротив друг друга.

У каждого игрока должны быть следующие компоненты:

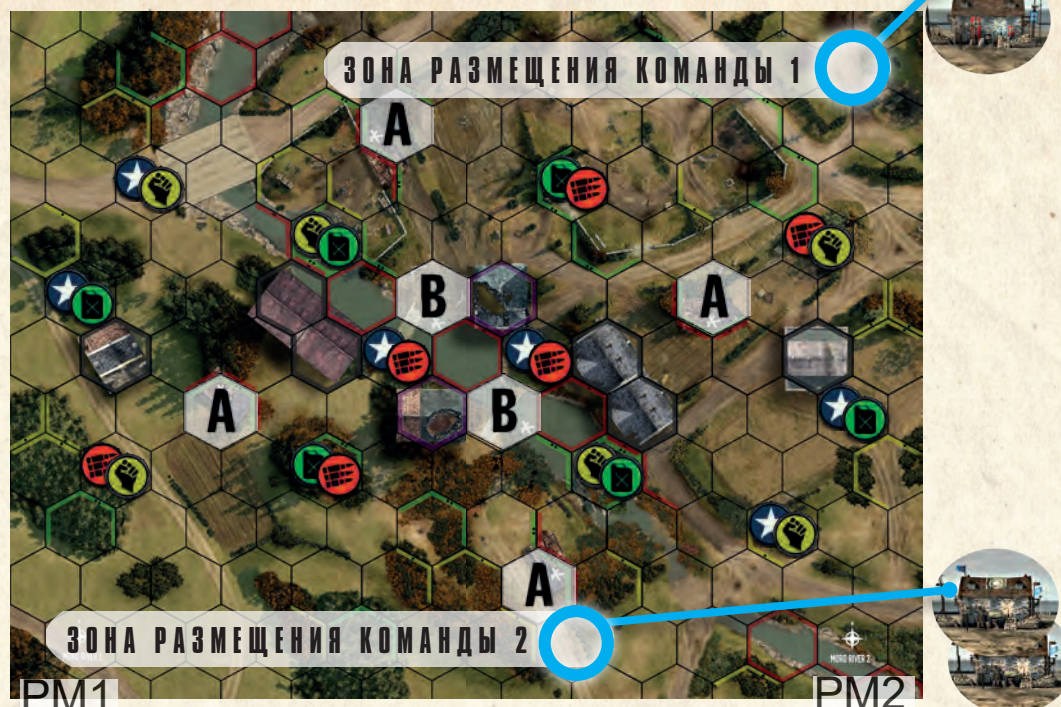
- 1 Планшет штаба с 8 белыми кубиками, как показано ниже.
- 2 Все три планшета зданий выбранной фракции.
- 3 12 кубиков ОК одного цвета
(15 в полной игре, см. «Колода боевых операций», с. 9).
- 4 Все фигурки одной фракции и 6 лотков для пехоты.

Переверните планшеты зданий уровней 2 и 3 лицевой стороной вниз, чтобы вы могли видеть только войска уровня 1. Вы можете производить только войска, изображённые на «разблокированных» (лежащих лицевой стороной вверх) планшетах зданий. Поставьте белые кубики в ячейки 1 на шкалах дохода для каждого ресурса, а на шкалах резерва поставьте кубики на значения, определённые выбранной картой (см. книгу миссий). На обеих шкалах дохода и резерва победных очков поставьте кубики на 0.



2.2 - ЦЕЛЬ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Команда 1 находится на этой стороне карты.



Команда 2 находится на этой стороне карты.

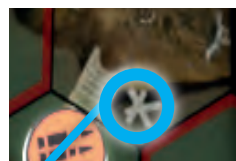
Поместите жетоны баз на крайние клетки в зонах размещения команд.

Планшеты зданий разных уровней

Планшеты зданий каждой фракции содержат информацию о том, какие типы войск игрок может размещать, их характеристики и улучшения. Каждый игрок начинает игру с планшетом здания уровня 1 перед собой, а здания следующих уровней сможет разблокировать по ходу игры, получив тем самым доступ к более сильным войскам.

В верхней строке для каждого типа войск указаны значения здоровья, дальности, атаки и особые способности. В нижней строке обозначены улучшения и прочие способности, а также их стоимость. Разблокировать планшеты зданий следующих уровней можно во время фазы снабжения (с. 24).

Все войска в настольной игре Company of Heroes относятся к 1 из 4 типов. Эти типы обозначаются цветом значка здоровья (сердца) на планшетах зданий. Типы войск: пехота — зелёный, лёгкая техника — жёлтый, тяжёлая техника — красный, укрепления — фиолетовый. Цвет также дублируется первой буквой цвета в правом нижнем углу значка здоровья: З, Ж, К и Ф.



Игнорируйте эти обозначения на клетках А и В на карте реки Моро выше. В игре по полным правилам они являются постоянными танковыми ловушками (см. с. 11).



Базовые характеристики
Улучшения ветерана

Подготовка карты

В первой игре 1 на 1 положите два фрагмента карты реки Моро в центр игровой зоны и выложите жетоны ресурсов на неё, как показано на картинке. Различить фрагменты карт вы можете по иконке компаса внизу каждого фрагмента. Другие карты и их начальные ресурсы описаны в книге миссий.

Начальный доход: 1 1 1

Начальный резерв: 4 2 3

Команды располагаются на противоположных сторонах карты.

Игроки определяют длительность игровой партии, выбрав условие конца игры из таблицы ниже. В первой игре 1 на 1 используйте короткий вариант игры до 18 ПО.

Условие конца игры 1 на 1:

Условие	Короткая	Средняя	Длинная
1 на 1:	18	21	24

Игра заканчивается на шаге 3 фазы снабжения любого раунда, если хотя бы одна из сторон достигла необходимого числа ПО. Сторона с наибольшим числом захваченных контрольных точек (КТ), приносящих ПО, получает дополнительно 3 ПО (при ничьей их не получает никто). Сторона с наибольшим итоговым числом ПО побеждает. При ничьей побеждает сторона, которая ходила первой в начале игры (см. с. 24 — «Шаг 3. Проверка условия конца игры»).

В некоторых сценариях в разделе подготовки карты указаны альтернативные варианты условий конца игры. При игре в режиме 2 на 2, 3 на 3 или 4 на 4 ПО общие на всю команду, а игрокам нужно выбрать одно из следующих условий конца игры:

Условие конца командной игры:

Условие	Короткая	Средняя	Длинная
21 / 24 / 27			



2.3 - ТИПЫ ВОЙСК



Пехота



Лёгкая техника



Тяжёлая техника



Укрепления



Каждое войско имеет тип, который обозначен цветом значка здоровья и буквой справа внизу от него. 3 — пехота, Ж — лёгкая техника (ЛТ), К — тяжёлая техника (ТТ), Ф — укрепления. Одно из главных различий войск — это то, к какому урону устойчиво каждое из них. Это описано в разделе «Урон» (см. с. 19).

2.4 - РАЗМЕЩЕНИЕ НАЧАЛЬНОЙ ПЕХОТЫ

Размещение и точки размещения

Начальная пехота и все прочие приобретаемые в ходе игры отряды выставляются на карту в зону размещения команды (это считается «размещением»), если не указано иного. На карте каждого сценария зоны размещения располагаются в разных местах. Они обозначаются на карте номером команды. Например, на карте «Холм 331» точки размещения расположены вертикально, но на большинстве карт они будут располагаться горизонтально, как в примере ниже.



Примечание для локализованных версий: надписи на картах не переведены с английского.

Надпись выше переводится как: зона размещения команды 1.



Зоны размещения

На большинстве карт зона размещения — это ряд клеток, ближайший к игроку. На карте «Река Моро» зоной размещения является нижний ряд клеток (для каждого игрока), как показано на изображении слева.

Начальные отряды

Каждый игрок выбирает 3 отряда пехоты с планшета здания уровня 1, с которыми он начинает игру. Пехота обозначена зелёным значком здоровья. Пехота делится на два типа: обычная пехота и оружейные расчёты. Оба типа считаются пехотой для правил и способностей. При этом некоторые правила могут явно ссылаться либо на обычную пехоту, либо на оружейные расчёты.

Важно: если вы играете на карте меньше рекомендованной, например на карте из 2 фрагментов в режиме 2 на 2, каждый игрок начинает только с 2 отрядами пехоты.



Пехота



Например, США может разместить суммарно 3 отряда стрелков и/или миномётных расчётов в любом сочетании, так как они относятся к пехоте уровня 1.

Размещая отряд пехоты, возьмите лоток для пехоты и поставьте в него по 1 фигурке за каждую единицу здоровья отряда (число на зелёном сердце), а затем разместите его на одну из клеток в зоне размещения своей команды. Размещая оружейный расчёт, поместите в лоток фигурки пехоты, а также фигурку оружия (миномёт, пулемёт или ПТО). Фигурка оружия не идёт в счёт здоровья.

Рекомендация: размещая начальную пехоту, поставьте как можно больше отрядов в пределах 3 клеток от контрольных точек.

Приобретая новые отряды, игроки будут размещать их в зоне размещения своей команды. Зоны размещения для каждой карты обозначены в книге миссий. Поместите соответствующие жетоны баз на клетки по краям зон размещения, чтобы обозначить их на карте.

3.0 - ОБЗОР РАУНДА

Игра разделена на раунды, каждый раунд состоит из 3 фаз:

1. Фаза манёвров: команды определяют порядок хода, а затем ходят по очереди, тратя ОК на перемещение отрядов.

2. Фаза урона: команды одновременно назначают урон, размещая кубики урона и получают опыт. Занятые противником клетки ресурсов нейтрализуются. Игроки проходят проверки защиты, если требуется. Затем наносится урон, и уничтоженные отряды убираются с поля.

3. Фаза снабжения: занятые клетки становятся захваченными, доход корректируется, а резерв пополняется. Ресурсы могут быть потрачены на размещение отрядов, покупку зданий новых уровней, улучшения, повышение уровня командующего. Пехота может получать лечение, а техника и укрепления могут быть отремонтированы.

4.0 - ФАЗА МАНЁВРОВ - ШАГ 1. ПОРЯДОК ХОДА

В начале игры определите, какая команда будет ходить первой в первом раунде. Один игрок из каждой команды бросает три кубика урона. Команда, которая выбросит наибольшее число зелёных символов, ходит первой (при ничьей, первой ходит команда с наибольшим числом чёрных символов, если снова ничья, перебросьте кубики).

Команда, которая будет ходить второй, первой выбирает свои отряды и размещает их. В каждом последующем раунде первой будет ходить команда, которая в прошлом раунде ходила второй, то есть команды будут чередоваться.

В первой игре во время каждой фазы манёвров у игроков есть по 3 ОК на каждый из 4 ходов в этой фазе. В полных правилах число ходов в каждой фазе манёвров (а значит, и число потраченных ОК) определяется картами боевых операций, как описано на следующей странице.

Для более соревновательной игры позвольте тому, кто выиграл по броску кубиков, определить либо свою очередность хода, либо свою сторону карты и фракцию. Другой команде достаётся оставшаяся опция.



Пошаговая структура раунда

Ниже располагается полное пошаговое описание каждой из фаз раунда. В последующих разделах правил о каждом из шагов будет рассказано подробнее. Эта пошаговая структура раунда также присутствует на обороте правил.

Фаза манёвров

1. Порядок хода меняется каждый раунд.

В полных правилах команда, ходящая первой, берёт и выбирает боевую операцию.

2. Каждый игрок в команде тратит по 3 ОК в ход, после чего ход передаётся другой команде, пока все 12 ОК (или число ОК, определённое боевой операцией при игре по полным правилам) не будут потрачены или сброшены. На каждую клетку при перемещении тратится 1 ОК.

3. Выполните отступление пехоты в порядке хода команд (пропустите этот шаг в 1-й игре).

Фаза урона

1. Пулемёты назначают урон и подавление.

2. Выполните нейтрализацию, назначьте весь урон, получите опыт.

3. Защищающийся проводит проверки защиты.

4. Нанесите итоговый урон.

5. Уберите уничтоженные отряды, получите опыт и ПО, а также

примените результаты наступлений (пропустите в первой игре).

Фаза снабжения

1. Проведите нейтрализацию, захватите флаги и скорректируйте доходы.

2. Получите ресурсы в соответствии с доходом.

3. Проверьте условие конца игры.

4. Потратьте ресурсы, разместите отряды, приобретите улучшения и разблокируйте здания следующих уровней.

5. Уберите кубики отступления и подавления, выполните ремонт и лечение.

4.0.1 - КОЛОДА БОВЫХ ОПЕРАЦИЙ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)

Колода боевых операций: случайное число ходов и ОК

Перемешайте колоду боевых операций при подготовке к игре и положите рядом с игровой зоной.



1 В начале каждой фазы манёвров текущий первый игрок/команда берёт верхнюю карту из колоды боевых операций и тайно изучает её. Затем этот игрок или команда выбирает верхнюю или нижнюю боевую операцию на карте, основываясь на числах в левом верхнем и правом нижнем углах. Тем самым этот игрок или команда выбирает число ходов в этом раунде. Верхнее число может быть в диапазоне 2-4 ходов (то есть 6-12 ОК), а нижнее — в диапазоне 3-5 ходов (9-15 ОК).

2 Затем игрок или команда кладёт карту лицевой стороной вниз рядом с полем так, чтобы выбранное число ходов (верх или низ карты) было ближе к полю. После этого игрок или команда сообщает противнику, какая сторона карты была выбрана: верх (2-4 хода) или низ (3-5), но не точное число ходов. Если карту выложили правильно (выбранной стороной ближе к полю), то оба игрока смогут определить, какая сторона была выбрана по положению изображения на рубашке карты.

3 Затем, когда указанное число ходов совершено каждой командой, раскройте карту, тем самым завершив фазу манёвров. Все игроки в каждой команде должны иметь возможность потратить до 3 ОК в каждый свой ход (как и в правилах первой игры) в порядке хода, чередуя ходы между командами. Далее обе команды получают последний шанс отступить любой своей пехотой в порядке хода. После этого сбросьте карту боевой операции в стопку сброса рядом с колодой лицевой стороной вверх.



В этом примере первый игрок (команда) берёт карту на картинке выше и выбирает верхнюю сторону карты с 2 ходами (вариант с 2-4 ходами). Затем он переворачивает карту лицевой стороной вниз и кладёт её так, чтобы сторона с 2-4 ходами была направлена в сторону игрового поля, обозначив выбранную сторону противнику.

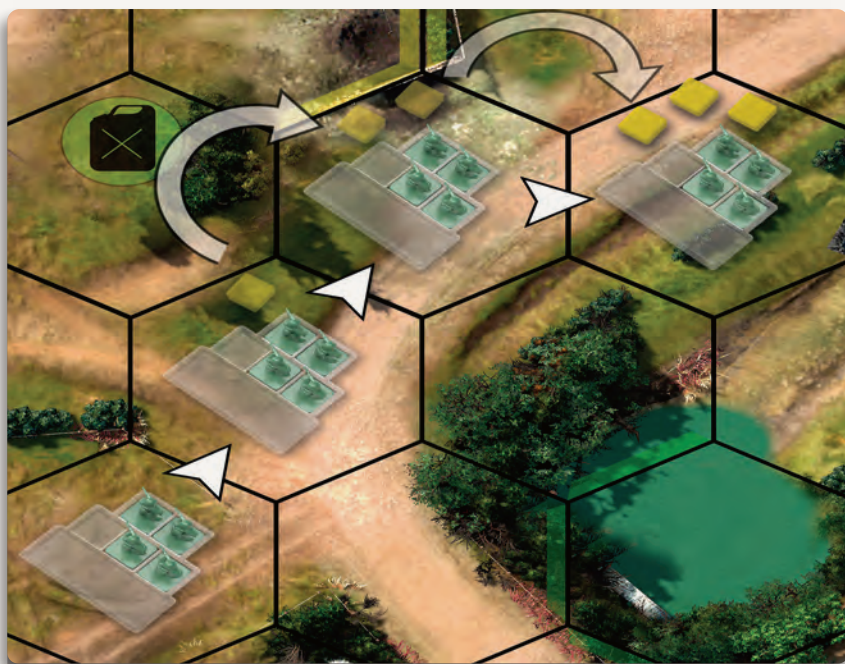


Если бы игрок решил выбрать сторону с 5 ходами, он вместо этого положил бы карту так, чтобы её нижняя сторона была ближе к полю.

4.1 - ФАЗА МАНЁВРОВ - ШАГ 2. ТРАТА ОК

Структура фазы манёвров - очки командования (ОК)

Игроки тратят по 3 ОК за ход. Они могут разделить эти ОК на разные отряды или же потратить все на перемещение 1 отряда. Все неиспользованные ОК сгорают в конце хода. Все игроки в команде тратят свои 3 ОК одновременно и могут тратить только свои ОК. ОК нельзя сохранять или передавать. Команды ходят по очереди. Как только все игроки потратили или сбросили свои 12 ОК (или иное число в соответствии с выбранным значением на карте боевой операции при игре по полным правилам), уберите ОК с карты и, если требуется, выполните отступление пехотой (полные правила, с. 15), а затем перейдите к фазе урона.



Этот отряд пехоты потратил 3 ОК, а потому больше в этом раунде не сможет переместиться. Отметим, что термин «раунд» отличается от термина «ход». Раунд — это полный цикл из всех фаз, в то время как ход — это составная часть фазы манёвров, во время которой члены команды тратят до 3 ОК на перемещение отрядов.

Базовое перемещение

На один отряд можно потратить **не более 3 ОК** за раунд. Трата ОК подразумевает перемещение на 1 клетку за каждое потраченное ОК с учётом исключений и особых правил для отдельных типов войск, которые будут описаны далее в этом разделе. Чтобы переместить отряд, поместите кубик ОК на целевую клетку, а затем переместите отряд. Оставляйте все кубики ОК рядом с отрядом, чтобы отслеживать, сколько ОК вы потратили на него за раунд.

Игроки могут тратить ОК на любые свои отряды в любом порядке и в любой свой ход.

Пример: игрок 1 тратит 2 ОК, чтобы переместить отряд стрелков США на 2 клетки за один ход. В свой следующий ход он тратит 3-е и последнее ОК, чтобы переместить тот же отряд на 3-ю клетку. Теперь, когда этот отряд пехоты потратил в общей сложности 3 ОК, он больше не может перемещаться до следующей фазы манёвров.

Непроходимая местность (красные линии)

Отряды не могут перемещаться, размещаться, выполнять ремонт, лечение или строить укрепления через линии непроходимой местности. Эта местность не блокирует линию видимости. Все эти термины также будут объяснены позднее. На картах 2-го издания эти линии дублируются чёрточками.



Препятствия для перемещения

Отряды не могут перемещаться через клетки с водой или через красные линии непроходимой местности. Однако они могут перемещаться через клетки с союзниками или противниками, но не заканчивать своё перемещение на них.

Только 1 отряд может находиться на клетке. Единственным исключением из этого является наступление в полных правилах игры (см. с. 22).

4.1.1 - МАНЁВРЫ - ПЕХОТА

Пехота (зелёный)



Пехота — ваш основной тип войск. В каждом раунде вы будете полагаться на перемещение пехоты для захвата точек (в особенности точек, приносящих ПО), чтобы победить в игре.

Любая пехота может выполнять захват

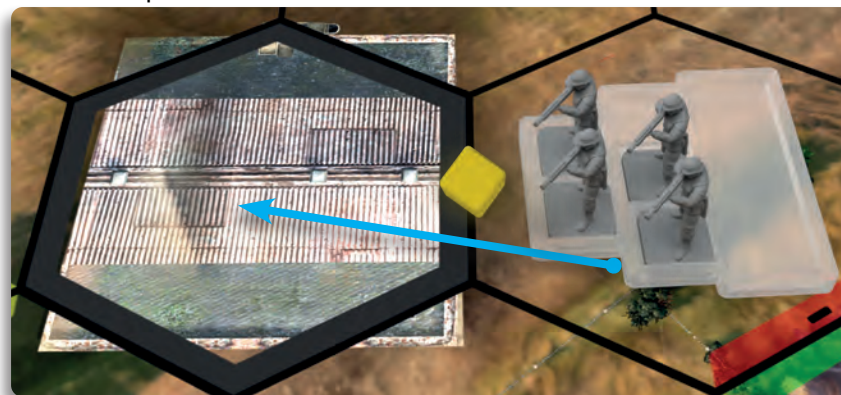
Любая пехота может захватывать точки. Из этого правила нет исключений, а потому на пехоте нет значка захвата. См. раздел «Фаза снабжения», с. 23.



Значок захвата не отражён на пехоте.

Любая пехота может входить в здания, включая разрушенные здания. Пехота входит в здания обычным перемещением и может выйти из здания в том же раунде, в котором в него вошла. Здания дают кубики защиты в бою (см. раздел «Статичная защита», с. 20-21).

Клетки зданий обозначены тёмно-серыми (в 1-м издании — зелёными) линиями, а также сами изображают здания. Разрушенные здания обозначены фиолетовыми линиями.



Игрок тратит 1 ОК, чтобы переместить отряд гренадеров в здание. Если у игрока есть ещё ОК, которые он может потратить в этом раунде, он может потратить 1 ОК, чтобы отряд покинул здание, переместившись на смежную клетку.

4.1.1 - МАНЁВРЫ - ПЕХОТА

Полевые заграждения

Во время фазы манёвров отряд со способностью «Гаечный ключ» может потратить 1 ОК, чтобы построить полевые заграждения (в количестве, равном количеству значков гаечных ключей). Например, штурмовые сапёры с 2 значками гаечных ключей могут построить 2 полевых заграждения за 1 ОК. Это ОК идёт в счёт лимита в 3 ОК на раунд за фазу манёвров. Полевые заграждения строятся на той же клетке, на которой находится отряд. Их нельзя построить, если отряд находится в здании, но можно, если отряд транспортируется. Существуют различные типы полевых заграждений, которые можно строить на одной и той же клетке. Полевые заграждения нельзя строить на клетке, на которую совершается наступление (с. 22).

У всех полевых заграждений есть 2 «нераздельные» единицы здоровья. Это означает, что если по клетке или любым целям на ней назначено 2 или более урона (даже если урон «промахивается» в случае ОФ урона), все полевые заграждения на этой клетке разрушаются в конце фазы урона и возвращаются в запас. Если же по клетке или целям на ней назначен лишь 1 урон, полевое заграждение не получает урон. Подробнее см. в разделе «Обзор фазы урона — Назначение урона», с. 17.

При перемещении через клетку с союзником все ОК тратятся одновременно. Вы можете построить полевые заграждения на клетке союзника во время перемещения.

Мешки с песком

Мешки с песком обеспечивают полное укрытие в 2 направлениях. В отличие от других полевых заграждений, мешки с песком имеют явную направленность. На 1 клетке можно построить несколько мешков с песком, чтобы покрыть больше направлений. При этом при наложении мешков друг на друга защита не суммируется. Мешки с песком разрушаются, если с любой стороны на клетку перемещается тяжёлая техника. При наступлении (с. 22) они разрушаются после того, как наступление завершено. Мешки с песком не суммируются с другими типами укрытий. См. «Статичная защита — Линии укрытий», с. 21.

Дополнительные полевые заграждения (полные правила)

Колючая проволока

На клетку с колючей проволокой не может перемещаться пехота и не могут размещаться укрепления, вне зависимости от того, кто построил заграждение. Колючая проволока разрушается, если тяжёлая техника перемещается на клетку с ней. Колючая проволока не имеет эффекта на лёгкую технику.

Танковая ловушка

На клетку с танковой ловушкой не может перемещаться никакая техника, вне зависимости от того, кто построил заграждение. Отряды, находящиеся на клетке, на которой была построена колючая проволока или танковая ловушка, могут покинуть эту клетку, но не вернуться обратно, если заграждение запрещает этому типу войск перемещаться на клетку.

Когда вы видите этот символ на карте, например на реке Моро, считайте его постоянной танковой ловушкой, которую нельзя разрушить.



4.1.2 - МАНЁВРЫ - ПЕХОТА, УКРЕПЛЕНИЯ И ПОДГОТОВКА

Оружейные расчёты (зелёный)



Миномётные, противотанковые и пулемётные расчёты — это виды пехоты. Они отмечены значком «Нет урона» в правом нижнем углу их изображения. Оружейные расчёты выставляются на карту с кубиком состояния стороной «Нет урона» вверх, чтобы показать, что оружейный расчёт не подготовлен и не может стрелять.

У некоторых типов войск есть не только максимальная, но и минимальная дальность, что обозначено серыми символами дальности. Миномётные расчёты не могут атаковать клетку, находящуюся на расстоянии менее чем в 2 клетках от них. Снайперы, хотя и не являются оружейным расчётом, не могут атаковать цели, находящиеся менее чем в 3 клетках от них.



Укрепления (фиолетовый)



Укрепления не перемещаются после их постройки. Как и оружейные расчёты, укрепления размещаются с кубиком состояния «Нет урона» (значок в правом нижнем углу их изображения), чтобы показать, что укрепление не подготовлено и не может стрелять.

В фазу снабжения, но не в том же раунде, когда он был размещён, отряд пехоты может построить 1 укрепление на смежной клетке за каждый свой значок гаечного ключа. Укрепления не могут быть построены на колючей проволоке, воде, через непроходимую местность, в здании или на клетке, где уже есть другой отряд. Однако их можно строить, если сама пехота находится внутри здания или транспортируется.

Любое укрепление может выполнять захват

Любое укрепление захватывает точку. Так как из этого правила нет исключений, на укреплениях нет значка захвата. Однако, поскольку они строятся после шага захвата, они не захватывают точку, на которой размещены, до шага захвата фазы снабжения следующего раунда, см. «Фаза снабжения», с. 23.



Значок захвата не отражён на укреплениях.



4.1.2 - МАНЁВРЫ - ПЕХОТА, УКРЕПЛЕНИЯ И ПОДГОТОВКА

Подготовка: оружейные расчёты и укрепления

Оружейные расчёты должны потратить 1 ОК, чтобы подготовиться к стрельбе, что обозначается значком справа. После подготовки оружейный расчёт должен будет потратить ещё 1 ОК, чтобы собраться и вновь получить возможность перемещаться. Оружейные расчёты могут атаковать, только когда они подготовлены, а перемещаться только когда собраны. Аналогичным образом любое укрепление, которое может наносить урон, должно быть подготовлено, чтобы оно могло атаковать.



Оружейный расчёт ПТО перемещается на 2 клетки и тратит 1 ОК на подготовку.

В полных правилах его огневая зона остаётся зафиксирована, пока он не соберётся и не подготовится снова.

Обычная пехота (зелёный)

Обычная пехота — это вся пехота, не являющаяся оружейными расчётами. Вся пехота может входить в здания. Обычная пехота может атаковать из зданий, но некоторые оружейные расчёты не могут выполнять подготовку внутри зданий. Такие расчёты отмечены специальным значком на планшете здания. Это относится к миномётным расчётам и большинству противотанковых.

Транспортировка

Некоторая техника может транспортировать пехоту. Пехота игрока может переместиться в его технику со смежной клетки, потратив 1 ОК, и выйти из неё аналогичным образом (сходно со зданием). Оружейные расчёты не могут выполнять подготовку, пока транспортируются, что отмечается значком справа. Техника с пехотой внутри не захватывает точки, если только сама техника не способна захватывать их.

Обычная пехота может стрелять, находясь внутри техники, и не может быть выбрана целью атаки напрямую. Однако, если техника будет разрушена, пехота также будет уничтожена. **Пехота может быть размещена сразу в технику, если эта техника находится на клетке, на которой может размещаться пехота, например в вашей зоне размещения.**



Cannot Setup
in Buildings



Cannot Setup
in Transports

4.1.3 - МАНЁВРЫ - ПУЛЕМЁТ, ПОДАВЛЕНИЕ И ОГНЕВЫЕ ЗОНЫ

Подавление (пулемёты и пулемётные бункеры



Подготовленные пулемётные расчёты (ПР) имеют способность подавлять цель, которую атакуют в фазу урона.

Подавление — это негативное состояние, которое можно наложить на любую пехоту, кроме подготовленных ПР. **Подготовленный ПР не может быть подавлен. Пехота в технике и зданиях не может быть подавлена (кроме наступления на ПР).**

Подавленная огнём пехота не может назначать урон. Подавление длится до конца раунда (см. «Фаза снабжения — Шаг 5») и не даёт **подавляемой пехоте нейтрализовать или захватить КТ**, если только источник огня на подавление не будет уничтожен или не потеряет видимость цели (например, если будет уничтожен наводчик, распознающий камуфляж).

Огневые зоны (правила первой игры)

В правилах первой игры огневые зоны не используются. Все отряды могут стрелять в любом направлении. Например, ПР может выбрать любую пехоту в пределах своей дальности для атаки и подавить её огнём в фазу урона.

Огневые зоны (полные правила)

Все оружейные расчёты, укрепления и тяжёлая техника со статичным вооружением (не турелями) имеют огневую зону (см. «Тяжёлая техника», с. 14). Такие войска могут атаковать только цели в пределах своей огневой зоны.

При трате ОК для подготовки оружейный расчёт выбирает направление оружия, что определяет его огневую зону.

Огневые зоны включают в себя клетку самого отряда, а также конусообразную зону впереди отряда в выбранном направлении. Собственная клетка отряда имеет значение для наступлений, а потому не стоит выполнять наступление пехотой на ПР (см. «Наступление», с. 22).

Чтобы изменить огневую зону, оружейные расчёты и укрепления должны выполнить подготовку снова. Потребуется 1 ОК на сбор и 1 ОК на подготовку (всего 2 ОК).



Дальность стрельбы этого ПТО — 4, но его видимость — 2. Ему потребуется наводчик для атаки по целям на дальности 3 или 4. К счастью, «Росомаха» видит танк «Тигр», позволяя ПТО выбрать его целью в фазу урона.

4.1.4 - МАНЁВРЫ - ДОЗОР И ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)



Пулемёты (ПР и пулемётные бункеры): теперь у пулемётов есть дозор, когда они подготовлены.



Дозор — это защитная огневая зона, которая воздействует на пехоту противника. Дозор наносит 1 гарантированный урон (вне зависимости от значения и типа урона, наносимого войском с дозором).

Дозор действует только в фазу манёвров. Дозор не накладывает состояние подавления. Оно накладывается только при назначении урона пехоте противника в фазу урона.

Всякий раз, когда пехота добровольно перемещается на клетку в пределах дальности и видимости подготовленного ПР (кроме отступления), она немедленно получает 1 урон за каждую огневую зону, в которую попадает.

Если на 1 клетку распространяются огневые зоны 2 ПР, наносится 2 урона. Если пехота уничтожена из-за дозора, вы получаете ПО как обычно (если у пехоты не было способности «Героическая жертва»). Однако игрок, контролировавший уничтоженную пехоту, не получает опыт.



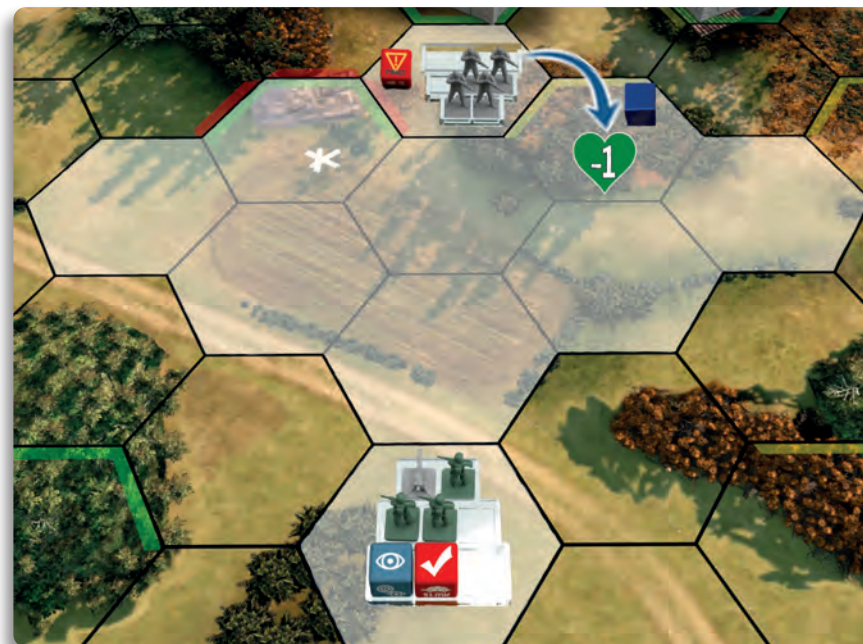
Активация дозора

Наступление на ПР противника активирует дозор, даже если ПР находится в здании. ПР может выбирать целью наступающий на него отряд в фазу урона и подавлять его огнём (см. «Наступление», с. 22).

Направление наступления не учитывается, что означает, что ПР не может быть атакован с фланга, даже если наступление выполняется из-за пределов его огневой зоны. Подготовленный ПР может атаковать свою собственную клетку, а поскольку при наступлении отряд попадает на клетку ПР, он является доступной целью для ПР.

Пехота, которая находится внутри техники или перемещается в неё, не активирует дозор. Пехота, входящая в здание, не активирует дозор, если тем самым не выполняет наступление на ПР (в случае наступления дозор сможет применить только тот ПР, против которого выполнялось наступление). Все прочие источники укрытия, в том числе от способностей командующих, не предотвращают урон от дозора.

Пулемёт должен иметь линию видимости до клетки, на которую переместилась пехота. Линия видимости прерывается зданиями, разрушенными зданиями (с. 21) или дымом. Если у отряда есть камуфляж, его нужно сначала заметить (это может сделать союзный отряд, способный распознавать камуфляж). **Выход из огневой зоны не активирует дозор.**



В этом примере ПР подготовлен, что грозит огнём на подавление гренадерам, если они останутся на своём прежнем месте. Гренадеры перемещаются на клетку в огневой зоне ПР и немедленно получают 1 урон от дозора.

Гренадеры затем выходят из огневой зоны за 1 перемещение. Так как они перемещаются на клетку ВНЕ огневой зоны ПР, они не получают урон от дозора.

4.1.5 - МАНЁВРЫ - ЛЁГКАЯ ТЕХНИКА

Лёгкая техника (жёлтый)



Лёгкая техника (ЛТ) размещается с кубиком скорости, как указано на планшете здания. Этот кубик можно использовать 1 раз за раунд в качестве дополнительного ОК, до того как любые ОК были потрачены на этот отряд (на сбор или перемещение). Для техники без лотка можете использовать белый кубик вместо кубика скорости, чтобы отметить использование этого свойства.

Некоторая ЛТ выполняет захват

Вся ЛТ уровня 1 может выполнять захват и отлично подходит для этого из-за кубика скорости и невосприимчивости к подавлению от ПР.



Некоторая ЛТ имеет значок захвата

Некоторая ЛТ выполняет транспортировку

Большая часть ЛТ уровня 1 может транспортировать пехоту, добавляя ей мобильности, так как лимит в 3 ОК для ЛТ и пехоты считается отдельно. Транспортировка тратит только 1 ОК за каждую клетку, как и обычное перемещение. **Пехота может быть размещена сразу в технику, если она находится на подходящей для этого клетке (например, в вашей зоне размещения).**



Некоторая ЛТ имеет значок транспортировки

4.1.5 - МАНЁВРЫ - ЛЁГКАЯ ТЕХНИКА

Кубик скорости не идёт в счёт лимита потраченных ОК на отряд или игроком. По сути, ЛТ получает 1 бесплатное перемещение каждый раунд.



В этом примере джип (ЛТ) сначала перемещается на 1 клетку, тратя кубик скорости. Затем он перемещается ещё на 3 клетки, тратя 3 ОК за один ход. Перемещение можно разделить и на несколько ходов, но кубик скорости нужно использовать до траты любых ОК на эту технику.

4.1.6 - МАНЁВРЫ - ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА

Тяжёлая техника (красный) ♥

В правилах первой игры тяжёлая техника (ТТ) перемещается так же, как и прочие типы войск и игнорирует прямые/изогнутые стрелки над символами урона (они нужны в полных правилах). Некоторая ТТ обладает медлительностью. За каждое такое свойство у неё на 1 ОК меньше в раунд. Медленная техника может тратить не более 2 ОК за раунд, а очень медленная (с двумя такими символами) — только 1 ОК.



Некоторая ТТ имеет значок захвата в режиме «Нет урона».

Некоторая ТТ выполняет захват

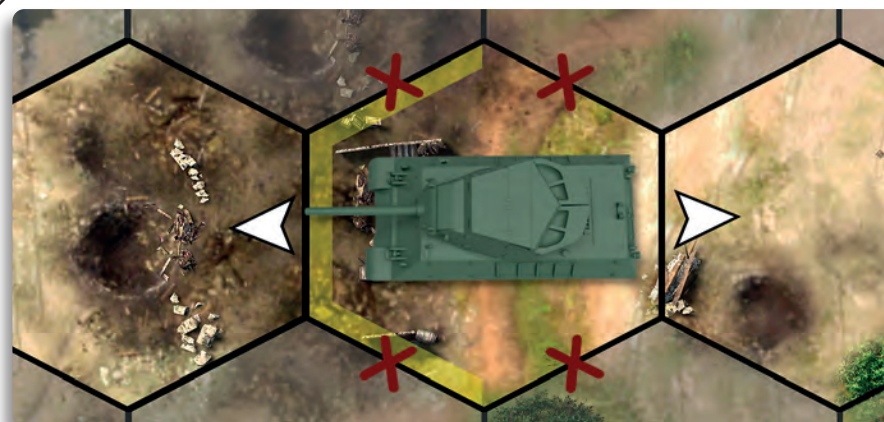
Советский Т-70 имеет уникальную способность захвата (как и «Стюарт» США с дополнением ЭК — командующий лёгкой кавалерии). Они оба могут стрелять, но могут потратить 1 ОК, чтобы переключиться в режим «Нет урона» и получить способность захвата, теряя возможность стрельбы. Чтобы вернуть эту возможность, им также нужно потратить 1 ОК.

4.1.7 - МАНЁВРЫ - ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)

Огневые зоны и перемещение ТТ (полные правила)

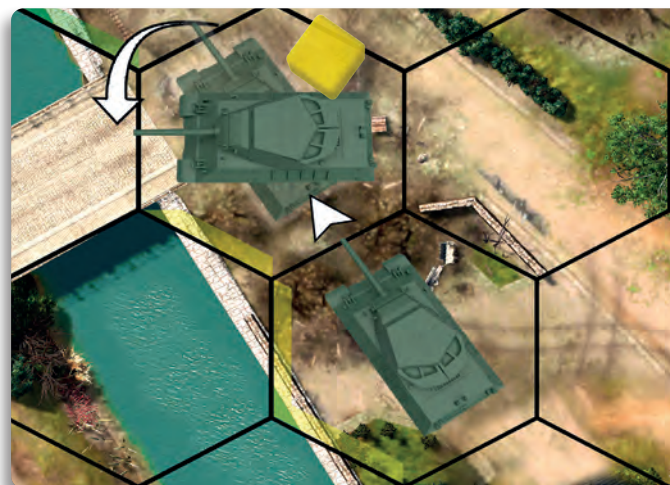
Перемещение тяжёлой техники

ТТ (например, танки) перемещается иначе, чем пехота или ЛТ. ТТ всегда направлена в определённую сторону (в направлении одной из сторон шестиугольной клетки) и может перемещаться только вперёд или назад, а также может повернуться на 1/6 периметра клетки (60°) до **или** после перемещения.



Когда ТТ тратит 1 ОК, она может выполнить одно из следующего:

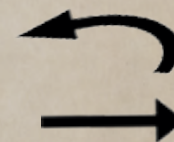
- Переместиться вперёд или назад, а затем повернуться на 60°.
- Повернуться на 60°, а затем переместиться вперёд или назад.
- Переместиться без поворота.
- Повернуться на 60° без перемещения.



В этом примере танк перемещается вперёд и поворачивается на 60°, потратив 1 ОК.

Турели (360° – изогнутая стрелка) / без турели (прямая)

Все танки наносят урон, используя турели (в любом направлении) или статичное вооружение (только в огневой зоне). Огневая зона танка со статичным вооружением определяется направлением его пушки и включает клетку танка (как и у оружейных расчётов, с. 11).



4.2 - МАНЁВРЫ - ШАГ 3. ОТСТУПЛЕНИЕ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)

Точкой отступления считается либо любая клетка в зоне размещения игрока, либо любая клетка, смежная с союзным (контролируемым вашей командой) отрядом со способностью «Точка отступления» (символ слева), если эта клетка не является зданием. Пехота на точке отступления, включая клетки в зоне размещения, по-прежнему может отступить на другую точку отступления, включая и другую клетку в зоне размещения. Отступающие отряды не совершают никакие иные действия или перемещения и не получают урон от дозора.

Отряды пехоты могут отступить в любой момент вашего хода в фазу манёвров, независимо от потраченных на них ОК. В конце фазы манёвров каждая команда получает возможность отступить своей пехотой в порядке хода. Пехота, которая транспортируется, не может отступить.

Чтобы отступить отрядом пехоты, поместите кубик отступления в лоток этого отряда. Переместите отряд на 6 клеток (или на столько, на сколько возможно) в направлении точки отступления по вашему выбору. Это не требует траты ОК. Игрок сам решает, какой маршрут выбрать. Отряд может перемещаться через полевые заграждения, которые обычно блокируют его перемещение, но не может заканчивать перемещение на них. Подготовленные оружейные расчёты собираются без траты ОК и переводятся в режим «Нет урона» при отступлении.

Отступающая пехота не может выполнять атаку, нейтрализацию, захват, ремонт или лечение, быть целью лечения, использовать способности, выступать в роли наводчика или тратить ОК. Но она по-прежнему получает преимущества от укрытий.

На этом шаге фазы манёвров каждого раунда отряды, которые ещё не отступали, могут выбрать свою точку отступления и переместиться в её направлении на расстояние до 6 клеток, пока не окажутся на ней. Они могут изменять выбранную точку отступления в каждом раунде.

Когда отступающая пехота оказывается на точке отступления, статус отступления **снимается с неё в конце фазы снабжения. Если точка отступления была создана способностью отряда и этот отряд уничтожается до фазы снабжения, статус отступления не снимается.** Статус снимается до ремонта и лечения. Поэтому отступающая пехота может немедленно стать целью лечения, если она находится в зоне размещения или на клетке, смежной с другими отрядами со способностью лечения.



В этом примере подготовленный миномётный расчёт США отступает от *Sd.Kfz. 222* и перемещается на 4 клетки в направлении точки отступления в зоне размещения. Он мог бы сделать это, даже если бы уже потратил все 3 ОК в этом раунде. Как только он добирается до точки отступления, он теряет статус отступления в конце фазы снабжения и восстанавливает 1 здоровье.

5.0 - ФАЗА УРОНА - ОБЗОР

Этот раздел является обзором фазы урона. Следуйте описанным тут шагам, когда это требуется. Шаги 1 и 2 можно выполнять одновременно (один за другим). Если у вас возникают сомнения касательно цели какого-то определённого отряда, назначайте урон в порядке хода. Далее в разделе 5 вы найдёте подробное описание назначения урона, типов урона и защиты.

При игре с новичками мы рекомендуем всегда назначать урон в порядке хода.

Фаза урона

1. Пулемёты назначают урон и подавление.
2. Выполните нейтрализацию, назначьте весь урон, получите опыт.
3. Защищающийся проводит проверки защиты.
4. Нанесите итоговый урон.
5. Уберите уничтоженные отряды, получите опыт и ПО, а также примените результаты наступлений (пропустите в первой игре).

5.0.1 - ОБЗОР - НАЗНАЧЕНИЕ УРОНА - ШАГИ 1 И 2

Фаза урона - Шаг 1. Подавление (пулемёты)



Все подготовленные ПР выбирают цель атаки в пределах дальности и огневой зоны (в полных правилах), которую они видят. Все прочие типы войск выбирают свои цели на шаге 2.

При необходимости обратитесь к правилам подавления пулёмётным огнём на с. 12. Важное напоминание: подготовленные ПР не могут быть подавлены. Этот шаг выполняется одновременно всеми игроками, и один ПР не может подавить другой.

Фаза урона - Шаг 2. Нейтрализация захваченных точек

Все отряды, находящиеся на захваченных точках противника, нейтрализуют эту точку, убирая с неё флаг противника. Этого не происходит, если на точке находится подавленная или отступающая пехота или же если на точку проводится наступление.

См. «Фаза снабжения» на с. 23 (захват) и «Наступление» на с. 22.

Назначение урона и получение опыта (белые кубики)

Для каждого отряда поместите кубики его урона (соответствующих типов) рядом с одной целью в пределах дальности и видимости.

Каждый игрок получает 1 опыт плюс 1 дополнительный опыт за каждый отдельный отряд противника, которому он назначил урон. Опыт получает каждый игрок отдельно, поэтому, если несколько игроков в команде назначают урон одной и той же цели, каждый из них получает 1 дополнительный опыт (см с. 25).

5.0.2 УРОН - ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)

Атака по нескольким целям (только тяжёлая техника)

Тяжёлая техника, у которой есть урон нескольких типов, — это единственный тип войск, который может атаковать несколько разных целей в фазу урона. ТТ может выбрать по одной цели за каждый свой тип урона. Например, «Шерман» может выбрать технику целью ББ урона своей турели, а пехоту — целью ПП урона турели.

5.0.3 - ОБЗОР - НАНЕСЕНИЕ УРОНА - ШАГИ 3-5

Для каждого атакованного отряда игроки выполняют следующие шаги по порядку:

Фаза урона - Шаг 3. Проверки защиты

Определите общее число кубиков защиты и бросьте их все вместе.

Все успешные броски уменьшают наносимый урон из любого источника.

Учитывайте, что, так как все кубики защиты бросаются одновременно, защита от укрытия для пехоты может снизить урон, наносимый не тем источником, который активировал укрытие.

Тщательно подходите к выбору целей и назначению урона, так как кубики защиты всегда суммируются и бросаются вместе.

Все эти правила будут подробно описаны далее со всеми деталями и исключениями, включая воспламеняющие и частично воспламеняющие атаки, которые активируют укрытие, но урон от которых не снижается кубиками защиты.

См. «Типы урона» на с. 17 для ознакомления с воспламеняющим уроном.

Фаза урона - Шаг 4. Нанесение урона

Каждый успешный бросок защиты снижает наносимый урон на 1. Вычтите число успехов броска защиты из назначенного урона, чтобы определить потери.

Уберите фигурки пехоты из лотка, чтобы отметить потери, или же используйте кубики урона соответствующего цвета.

Весь урон считается одновременным, поэтому уничтожение отряда не влияет на урон, который он назначил своей цели.

Фаза урона - Шаг 5. Уничтожение отрядов

Полностью уничтоженные отряды убираются с карты, а атакующая команда получает 1 ПО, если у уничтоженного отряда не было способности «Героическая жертва». Игроки, чьи отряды были уничтожены, получают по 1 опыту за каждый свой уничтоженный отряд, даже если у него есть способность «Героическая жертва», получая белый кубик опыта на свой планшет игрока.

Героическая жертва: если у отряда есть эта способность, он не приносит ПО при уничтожении.



Применение результатов наступлений (полные правила)

См. «Наступление» на с. 22, чтобы узнать больше о наступлении.

Результаты наступлений применяются на шаге 5. Определите, был ли уничтожен отряд, на который выполнялось наступление, и выжил ли наступающий отряд. Если оба эти условия выполнены, наступающая сторона захватывает клетку. Если же оба отряда выжили, то наступающая сторона обязана немедленно выполнить отступление.

5.1 - НАЗНАЧЕНИЕ УРОНА, ВИДИМОСТЬ И ДАЛЬНОСТЬ

Видимость

У отрядов всех типов войск есть стандартная дальность

видимости в 2 клетки. Каждый такой значок увеличивает стандартную видимость отряда на 1. Отряд должен видеть цель, чтобы атаковать её, либо он должен использовать наводчика. Видимость и дальность атаки — разные характеристики. Это означает, что некоторые типы войск могут видеть дальше, чем их дальность выстрела, а некоторые, наоборот, могут стрелять дальше, чем видеть. Во втором случае для стрельбы они могут использовать наводчика (см. «Наводчик» ниже).



Дальность атаки

У всех типов войск есть обозначение дальности их атаки в разделе дальности на планшете здания или карте командующего. Каждый значок дальности представляет 1 дальность, то есть войско с 2 значками имеет дальность атаки 2. Серый значок дальности означает, что на этой дальности войско атаковать не может. У некоторых войск есть улучшения со значками дальности (например, у штурмовых сапёров вермахта), что даёт им +1 дальность при улучшении. У некоторых войск также есть улучшение, дающее +1 видимость и +1 дальность, оно обозначается значком справа.



Наводчик

Отряд автоматически видит все цели, которые видят их союзники. Это означает, что если противник видим для одного союзного отряда, он считается видимым и всем остальным. Это важно для тех типов войск, которые имеют дальность, превышающую их видимость. Например, для ПТО, разрушителей танков и оружия непрямого поражения, такого как миномёты. Это также важно для распознавания отрядов в камуфляже (см. ниже). Вне зависимости от того, есть ли у отряда наводчик, он не может стрелять через здания и разрушенные здания, если только урон не является nepřямым (см. с. 18).

Камуфляж

Некоторые типы войск (например, советские снайперы) имеют камуфляж. Чтобы распознать отряд с камуфляжем, противник должен либо иметь отряд на смежной клетке, либо иметь отряд со способностью «+2 к видимости — Распознаёт камуфляж» (обозначается значком справа) в пределах видимости, либо использовать способность командующего «Самолёт разведки». Если выполняется одно из этих условий, отряд с камуфляжем можно атаковать как обычно.



Распознаёт камуфляж

Например, миномёт, находящийся в 4 клетках от снайпера с камуфляжем, может выбрать его целью, если на смежной с ним клетке есть союзник. Иначе миномёт не сможет его атаковать. Важно: отряд со способностью «+2 к видимости — Распознаёт камуфляж» может распознавать противников с камуфляжем на расстоянии до 4 клеток.

Дым (способность командующего, полные правила)

Дым покрывает клетки на поле на 1 раунд, прерывая линию видимости и создавая помеху огню на подавление. Если отряд находится на клетке с дымом, он не может выступать как наводчик и может атаковать отряды только на своей и смежных клетках. Он также может быть атакован только противниками на смежных клетках.



Отряды не могут видеть или атаковать через клетки с дымом, если их линия видимости прерывается такой клеткой. В отличие от камуфляжа, отряд по соседству с клеткой с дымом не выступает в роли наводчика для других союзников.

5.2 - УРОН - ТИПЫ УРОНА

Типы урона

Существует 4 типа урона. Они нужны, чтобы определить, получает ли цель кубики устойчивости к урону или нет (см. «Таблица устойчивости к урону», с. 19).



Противопехотный (ПП)



Бронебойный (ББ)



Осколочнo-фугасный (ОФ)



Воспламеняющий (особый)

Каждый тип урона наносит 1 единицу урона. Основная разница между ними — имеет ли защищающийся устойчивость или иммунитет к этому типу урона.



Огонь на ближней дистанции — это ПП урон с дальностью 1. Такая дальность позволяет использовать его при наступлении. У штурмовых сапёров ОКВ есть эта способность.

Воспламеняющий урон — это особый урон, который гарантированно наносится, игнорируя броски защиты. Однако у ТТ иммунитет к этому типу урона. Атаки, включающие воспламеняющий урон либо полностью состоящие из него, всё равно провоцируют проверку защиты. Результаты этой проверки могут заблокировать урон другого типа, назначенный этой же цели.



Назначение урона - Фаза урона - Шаг 2

На шаге 2 фазы урона игроки назначают урон в соответствии с тем, что указано на их планшете здания, карте командующего или карте пропавшей бригады. По умолчанию выбирается 1 цель в пределах дальности и видимости и весь урон назначается ей.



Несколько атакующих могут выбирать целью один и тот же отряд. Это может помочь преодолеть защиту цели и уничтожить её. Атакующие выкладывают кубики на цель, обозначая свой урон. Обе пехоты наносят ПП урон, поэтому они выкладывают кубик с символом ПП урона.

Урон отряда и дальность

Используйте свой планшет здания нужного уровня, чтобы определить дальность отряда и его урон. Стандартный урон находится в столбце атаки. У многих типов войск в игре дальность — 2, как у гранадеров в примере.

Дальность



Улучшения

Улучшения можно приобрести в фазу снабжения (с. 24). У стандартных войск каждой фракции есть и улучшение за опыт, и улучшение за снаряжение.



Как только вы построите здание уровня 2, вы получите доступ к новым типам войск.

Урон нескольких типов

Отряды выкладывают на цель весь свой урон при атаке. Например, броневомобиль Sd.Kfz. 222 наносит 1 ББ и 1 ПП урон. При этом весь урон должен быть нанесён одной цели.

5.3 - УРОН - НЕПОСТОЯННЫЙ ОФ УРОН

Проверки для осколочно-фугасного урона (ОФ)



ОФ урон непостоянен и может промахнуться, попасть или нанести критическое попадание. Каждый кубик ОФ урона, назначенный цели, должен быть брошен до проверок защиты, чтобы определить, сколько урона он наносит: красные значки означают промах (0 урона), чёрные значки — это попадание (1 урон), а зелёный значок — это критическое попадание (2 урона).

Весь ОФ урон определяется броском кубиков, включая весь ОФ урон от способностей командующих.

ПРОМАХ		ПОПАДАНИЕ			КРИТ.
0 урона		1 урон			2 урона

Непрямой ОФ урон



Любой ОФ урон с этим символом считается непрямой. Непрямой урон можно наносить через здания, разрушенные здания и дым. Непрямой ОФ урон, как и обычный, активирует укрытие, только если он не является массовым ОФ уроном, который игнорирует укрытия, не относящиеся к зданиям. Для этого по-прежнему требуется наводчик.

5.3.1 - УРОН - МАССОВЫЙ ОФ УРОН (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)



Массовый ОФ урон

Значок массового ОФ урона превращает весь ОФ урон отряда в массовый ОФ урон. Массовый ОФ урон затрагивает не только целевую клетку, но и все смежные с ней клетки. Все отряды, полевые заграждения и здания на этих клетках получают урон, если они видимы атакующему. Урон также получают и все союзные отряды в области, и все участники наступления! (См. «Наступление» на с. 22.) Как и в прочих случаях, те отряды, которые атакующий не видит (сам или через наводчика), включая отряды с камуфляжем, не получают урон.

Для массового ОФ урона (из любого числа источников) совершается 1 бросок до учёта всего прочего урона, результат применяется ко всем клеткам.

Массовый ОФ урон игнорирует все источники укрытий, кроме зданий, а массовый ОФ урон по союзникам не активирует для них защиту от укрытия в здании (см. «Укрытие» на с. 21). Если же укрытие активировано другой атакой, массовый ОФ урон также можно отменить кубиками защиты от укрытия, так как лишь воспламеняющий урон игнорирует проверки защиты. При этом устойчивость к урону техники работает по обычным правилам.

Массовый ОФ урон должен быть нацелен на 1 клетку в пределах видимости и дальности. При этом все **видимые** вражеские отряды на целевой клетке и на смежных с ней приносят опыт, так как ОФ урон назначается каждому из них.



Пример массового ОФ урона: в этом примере миномёт США с улучшением для массового ОФ урона назначает 1 массовый ОФ урон на шаге 2 фазы урона. Он выбирает целью клетку в 5 клетках от себя, задевая атакой клетки, выделенные красным. Так как у игрока за США есть стрелки, которые видят все вражеские отряды, урон от массовой ОФ атаки назначается всем отрядам в выделенной зоне, включая стрелков США.

Важно: при этом атакующий **МОЖЕТ** нанести урон противникам за пределами его дальности и вне огневой зоны, как произошло с гранатами в этом примере, находящимися в 6 клетках от миномёта. Аналогично отряд может атаковать противника на смежной с собой клетке, если тот попадает в зону эффекта.

Так как массовый ОФ урон игнорирует укрытия не от зданий, полное укрытие (зелёное) гранадеров в левом верхнем углу не сработает. Это укрытие активируется, только если другой отряд противника (например, стрелки США) атакуют их.

Наконец, эта атака принесёт игроку за США 3 опыта и потенциально может нанести 8 ОФ урона (2 из которых отряду стрелков США), если на кубике выпадет критическое попадание.

5.4 - ЗАЩИТА - ПРОВЕРКИ ЗАЩИТЫ

Когда весь урон назначен, он наносится всем атакованным отрядам. В некоторых случаях у атакованных отрядов будет возможность пройти проверку защиты, чтобы снизить урон.

Существует два вида защиты: устойчивость и статичная защита.

- **Устойчивость** подразумевает бросок 1 кубика за каждую единицу урона подходящего типа.
- **Статичная защита** подразумевает бросок фиксированного числа кубиков при активации, независимо от числа атак и назначенного урона.

Кубики от обоих видов защиты бросаются одновременно и снижают весь назначенный защищающемуся урон, кроме воспламеняющего.

Проверки защиты

Получая кубик защиты, защищающийся отряд бросает белый кубик урона, чтобы проверить, получилось ли у него заблокировать 1 урон. Зелёные и чёрные значки на кубике означают успех, то есть наносимый отряду урон уменьшается на 1. Красный значок — это провал, отряд получает урон как обычно.



ПРОВАЛ

УСПЕХ

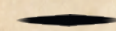
5.5 - ТАБЛИЦА УСТОЙЧИВОСТИ К УРОНУ

Число кубиков защиты от устойчивости определяется числом и типом урона, назначенного отряду. Таблица устойчивости к урону на этой странице и на обороте планшета здания уровня 3 определяет, какие типы урона можно наносить разным типам войск и получают ли при этом отряды кубики защиты за устойчивость.

В таблице типы войск представлены их значками здоровья. Каждая строка отражает устойчивость этого типа войск к различным типам урона.



Значок «Нет урона» означает, что этот тип войск неуязвим к этому типу урона. Например, тяжёлая техника неуязвима к ПП и воспламеняющему урону.



Прочерк означает, что у этого типа войск нет защиты против урона такого типа. В этом случае урон автоматически наносится, если у отряда нет защиты от укрытия или улучшений.



* Серый значок щита со звёздочкой* в строке тяжёлой техники служит напоминанием о её лобовой броне (игнорируйте его, если играете не по полным правилам). В правилах первой игры считайте этот символ прочерком.



Значок щита означает, что атакованный этим типом урона отряд сможет пройти проверку защиты, получая 1 кубик защиты за каждый успешный кубик этого типа, назначенный ему.

И лёгкая, и тяжёлая техника бросает по 1 кубiku защиты за каждое попадание или критическое попадание от ОФ урона.

Пример: пехоте было назначено 3 ББ урона, а потому этот отряд получит 3 кубика защиты.

	Солдат	Танк	Огонь	Дым
Зелёный щит (G)	—	Щит	—	—
Жёлтый щит (Y)	Щит	—	Щит	—
Красный щит (R)	Прочерк	Щит*	Щит	Прочерк
Фиолетовый щит (P)	Щит	Щит	—	—
Дом	Прочерк	Прочерк	—	—

Пример нанесения урона



В этом примере отряд немецких гренадеров (зелёный, 4 здоровья) атакован 3 отрядами стрелков США, у одного из которых есть улучшение за снаряжение (базука), дающее ему ББ урон (отряд справа).



На основе информации с планшета здания атакующего мы видим, что все 3 отряда стрелков наносят по 1 ПП урону. Отряд стрелков справа также наносит 1 ББ урон. Только отряд справа приобрёл улучшение, а потому суммарно они наносят 4 урона и кладут 4 кубика на цель: 3 ПП урона и 1 ББ.

5.5 - ТАБЛИЦА УСТОЙЧИВОСТИ К УРОНУ

	Пехота	Танк	Воспламеняющий урон	Статическая защита
Зелёный кубик	1	1	1	1
Жёлтый кубик	1	1	1	1
Красный кубик	1	1	1	1
Синий кубик	1	1	1	1
Фиолетовый кубик	1	1	1	1

Так как отряд гренадеров относится к зелёному типу войск (пехоте), таблица устойчивости к урону показывает, что отряд может бросить 1 кубик защиты за каждую единицу назначенного ББ урона.

За 3 ПП урона, нанесённых отряду, владелец отряда немедленно убирает 3 фигурки пехоты из лотка. Затем этот отряд бросает кубик за ББ урон. При успешном броске защиты у отряда останется 1 здоровье. При провале этот отряд пехоты будет полностью уничтожен, что принесёт 1 опыт владельцу отряда, а атакующему даст 1 ПО.

Пример осколочно-фугасного (ОФ) урона

Пример ОФ урона: если отряд устойчив к ОФ урону, он бросает 1 кубик защиты за каждое попадание или критическое попадание от ОФ урона. Поэтому при критическом попадании на кубике ОФ урона, защищающийся по-прежнему бросает только 1 кубик защиты. Если атакующий промахнулся, кубик защиты не бросается. Если ТТ должна получить 3 урона от 1 обычного и 1 критического попадания, она бросает лишь 2 кубика защиты (по 1 за каждое обычное и критическое попадание от ОФ урона, см. «Таблица устойчивости к урону» на с. 19).

5.6 - СТАТИЧНАЯ ЗАЩИТА

Статическая защита отличается от устойчивости. Число кубиков от устойчивости может разниться, а статическая защита всегда даёт фиксированное число кубиков защиты. Они суммируются с кубиками от устойчивости, а также **не уменьшают воспламеняющий урон**.

Улучшение защиты войск

У некоторых типов войск есть улучшение защиты, обозначенное значком щита. Это улучшение даёт 1 дополнительный кубик защиты в каждую фазу урона. Этот кубик добавляется к любым другим кубикам от укрытия или статической защиты лобовой брони у тяжёлой техники (при использовании полных правил, с. 21).



Укрытие

Пехота получает защиту от укрытия лишь от 1 источника из следующих:

- 1 Укрытие от здания и разрушенного здания.
- 2 Полное или частичное укрытие (включая мешки с песком).
- 3 Укрытие от способностей командующего, обычно полное.

5.6.1 - СТАТИЧНАЯ ЗАЩИТА - ПРАВИЛА ЗДАНИЙ

Укрытие от зданий и разрушенных зданий

Здания дают укрытие и обозначены на карте тёмно-серыми (1-е издание — зелёными) линиями. Пехота, находящаяся в здании, не может быть подавлена. Любые отряды пехоты в здании получают 3 кубика статической защиты, когда атакованы. Разрушенные здания обозначены фиолетовыми линиями и дают 1 кубик защиты.



Пример: отряду пехоты в здании назначено 2 ББ урона. Он бросает 2 кубика защиты за устойчивость и ещё 3 за здание. Кубики бросаются вместе, и отряду нужно хотя бы 2 успеха, чтобы не получить урон вовсе.

Прочность зданий

В правилах первой игры здания неразрушимы.

Подробное описание проверки защиты

После броска всех кубиков защиты верните все кубики, на которых выпал провал, в запас. Учитывайте, что отряд может бросать больше кубиков, чем значение урона, который он должен получить. Так может происходить из-за дополнительных кубиков от статической защиты.

Сопоставьте все успешные кубики защиты с назначенными кубиками урона, возвращая каждую такую пару в запас. ОФ критические попадания наносят 2 урона, а кубик защиты блокирует лишь 1 (то есть вам нужно 2 кубика защиты в данном случае).

Нанесите весь оставшийся урон отряду, убирая фигурки пехоты из лотка (или меняя значение на кубике на технике/укреплениях). Если здоровье отряда опустилось до 0, он уничтожается и убирается с поля на последнем шаге фазы урона. Уничтожение отряда не отменяет назначенный им урон.

Прочность стандартных зданий (полные правила)

У зданий есть 2 здоровья. После получения урона оставшееся здоровье отслеживается с помощью кубика. Здания получают урон только от ОФ или воспламеняющих атак. Когда отряд, находящийся в здании, атакован, любой нанесённый ему ОФ или воспламеняющий урон также применяется и к зданию, вне зависимости от результатов проверок защиты отряда. Разрушенные здания неразрушаемы, но считаются «стандартными зданиями» с точки зрения правил.

Отряды могут выбирать видимые им здания целями атак, даже если внутри нет отрядов врагов (или только отряды с камуфляжем, не видимые атакующему, — они при этом урон не получают). Здания не проходят проверки защиты. Когда здоровье здания опускается до 0, оно убирается с поля, а все отряды внутри выполняют отступление на ближайшую свободную клетку в сторону любой союзной точки отступления в конце фазы урона.

Отступление завершается в конце текущего раунда. Отступающие отряды не могут выполнять захват. Отступающий отряд выполняет атаку с покидаемой клетки здания, так как весь урон наносится одновременно. Эта клетка становится разрушенным зданием (отметьте это белым кубиком или фигуркой разрушенного здания из набора). На неё можно будет перемещаться, начиная со следующего раунда. Про бункер и особые большие здания см. с. 27-28.

5.6.1 - СТАТИЧНАЯ ЗАЩИТА - ПРАВИЛА ЗДАНИЙ

Здания (блокирование атак и видимости)

Здания обозначены на карте тёмно-серыми (1-е издание — зелёными) линиями (разрушенные — фиолетовыми), а также изображением здания. Пехота может применять лечение или становиться целью лечения, выполняя ремонт или строить укрепления, находясь в здании. Здания и разрушенные здания блокируют видимость и атаки. Отряды могут видеть противников в здании и атаковать их, но не могут видеть и атаковать через здание.

Чтобы проверить, блокируется ли видимость/атака, проведите линию из центра клетки атакующего к центру целевой клетки. Если эта линия пересекает 2 линии укрытия от здания, атака блокируется. Однако, если атака проводится из здания, игнорируйте линию укрытия здания на клетке атакующего. Важно: видимость и атака не блокируются, если линия проходит вдоль одной из сторон клетки здания.



На примере карты из 1-го издания (клетка здания обозначена зелёными линиями, а во 2-м — тёмно-серыми) мы видим, что отряд стрелков не видит клетку прямо за зданием. Все прочие клетки видимы отряду (линии видимости не пересекают клетку здания).

5.6.2 - СТАТИЧНАЯ ЗАЩИТА - ЛИНИИ УКРЫТИЙ

Частичное и полное укрытие

Жёлтые линии на карте означают частичное укрытие, а зелёные линии — полное. Только пехота получает преимущество от укрытий. Во 2-м издании жёлтые линии продублированы точкой на карте, а зелёные — 2 точками.

Пехота на клетках с частичными укрытиями получает +1 кубик защиты, а на клетках с полными укрытиями — +2 кубика. Чтобы активировать защиту от укрытия, линия хотя бы 1 атаки по отряду должна пересекать линию укрытия.

Линия атаки определяется по тем же правилам, что и видимость в случае со зданиями (раздел 5.6.1 выше): проведите линию из центра клетки атакующего к центру целевой клетки. Считается, что, даже если эта линия едва касается линии укрытия, защита от укрытия активируется (включая мешки с песком).



5.7 - ЛОБОВАЯ БРОНЯ ТЯЖЁЛОЙ ТЕХНИКИ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)



Аналогично полному укрытию для пехоты, тяжёлая техника получает +2 кубика защиты, если атакована ББ уроном из своей передней зоны. Это статичная защита, а не устойчивость.

И огневая зона, и лобовая броня используют схожие зоны. Разница лишь в том, что лобовая броня не активируется, если отряд атакуют с его же клетки во время наступления.



Статичная защита ограничивает лобовую броню 2 кубиками. Это увеличивает ценность и важность отрядов с ББ уроном. Например, если тяжёлой технике наносят суммарно 4 ББ урона из её передней зоны, эта техника в любом случае получит только 2 кубика статичной защиты (вместо 4, как в случае с устойчивостью).



В этом примере ПТО США находится в передней зоне танка «Тигр». Поэтому, если ПТО атакует, «Тигр» будет бросать 2 дополнительных кубика защиты. При этом «Росомаха» не в передней зоне «Тигра», а потому, если «Росомаха» атакует танк, а ПТО не станет атаковать, «Тигр» не получит 2 дополнительных кубика защиты.

6.0 - НАСТУПЛЕНИЕ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)

Наступление на смежную клетку

Теперь любые типы войск могут выполнять наступление, перемещаясь на смежную клетку, занятую противником либо полевыми заграждениями, блокирующими перемещение этого типа войск. Одновременно на 1 клетку может выполнять наступление только 1 отряд. Лишь завершение перемещения на клетке противника считается наступлением (а не перемещение через неё).

ОК или кубик скорости, использованный для наступления, остаётся на поле в качестве напоминания, а фигурка/лоток наступающего отряда ставится максимально близко к этой клетке. Наступающий отряд больше не может тратить ОК до конца наступления. Наступление продолжается, пока не выполняется одно из событий:

- 1 **Отряд, подвергшийся наступлению, перемещается с клетки по обычным правилам или при помощи отступления, либо же этот отряд/укрепление уничтожается в фазу урона.** Наступающий отряд при этом остаётся на клетке.
- 2 **Укрепление или отряд, подвергшийся наступлению, не переместился и не был уничтожен в этом раунде.** Наступающий отряд должен отступить на ближайшую свободную клетку в направлении точки отступления, если перемещение возможно по обычным правилам. Отступление происходит, даже если по обычным правилам этот тип войск отступать не может (например, как в случае с техникой).
- 3 **Наступающий отряд был уничтожен в этом раунде.**

В фазе урона наступающий отряд может становиться целью атак и сам атаковать с клетки, на которую выполняет наступление, но он не обязан выбирать эту клетку целью атак.



В этом примере отряд стрелков тратит 1 ОК, чтобы переместиться на клетку с гренадерами, тем самым проводя наступление. В фазе урона атака стрелков по гренадерам не активирует полное укрытие, так как оба отряда находятся на одной клетке. Поэтому и урон стрелков, и урон от джипа не активируют защиту, что суммарно позволит нанести 2 урона, если гренадеры не решат переместиться или отступить. Если другой отряд атакует гренадеров через линию полного укрытия, они всё равно получают кубики защиты от полного укрытия по обычным правилам.

Пояснения по наступлению

Захват или предотвращение нейтрализации — самые распространённые причины для выполнения наступления, так как активное наступление предотвращает нейтрализацию.

1. Полевые заграждения: колючая проволока/танковые ловушки не дают пехоте/технике перемещаться на клетки по обычным правилам, ЕСЛИ они не разрушаются в фазу урона. Колючая проволока и танковые ловушки могут подвергнуться наступлению, если они не находятся на контрольной точке под вашим контролем или с вашим отрядом. Тяжёлая техника не разрушает полевые заграждения, пока наступление не завершится.

2. Любой отряд, подвергшийся наступлению, не может строить полевые заграждения.

3. Наступающая пехота не получает преимущества от укрытий на клетке и не может отступить.

4. Другие атаки по пехоте, подвергшейся наступлению, по-прежнему активируют защиту от укрытия. Лобовая броня ТТ срабатывает у наступающей техники и техники, подвергшейся наступлению, при атаках «извне».

5. Отряды, участвующие в наступлении, которые не могут атаковать на дальности 1 (например, миномётные расчёты и снайперы), не могут атаковать и противника на своей клетке во время наступления.

6. Пехота наступающая на подготовленный ПР (даже в здании) активирует дозор. ПР также может выбрать целью наступающую пехоту в фазе урона, чтобы подавить её, тем самым не давая ей атаковать (наступление всё равно происходит). Если ПР становится подготовленным уже во время наступления, дозор не срабатывает, но он всё также может подавить пехоту в фазе урона.

7. Лобовая броня ТТ и укрытия не активируются от атаки отряда, находящегося на той же клетке. ТТ по-прежнему может повернуться на 60° в качестве части перемещения при наступлении.

8. Пехота, транспортируемая наступающей техникой, не участвует в наступлении и может тратить ОК только на то, чтобы покинуть технику, переместившись на смежную клетку.



В примере с лобовой бронёй танка «Тигр», приведённом ранее, танк может потратить 1 ОК, чтобы повернуться на 60° и переместиться на клетку «Росомахи» США, выполняя наступление. Так как оба танка теперь на одной клетке, во время фазы урона 3 ББ урона танка «Тигр» не активируют лобовую броню «Росомахи». Учитывая, что у «Росомахи» лишь 3 здоровья, этот танк будет уничтожен. Так как теперь «Тигр» не направлен в сторону ПТО США, он пожертвовал своей лобовой бронёй ради наступления.

7.0 - ФАЗА СНАБЖЕНИЯ - ОБЗОР

Фаза снабжения

1. Проведите нейтрализацию, захватите флаги и скорректируйте доходы.
2. Получите ресурсы в соответствии с доходом.
3. Проверьте условие конца игры.
4. Потратьте ресурсы, разместите отряды, приобретите улучшения и разблокируйте следующие уровни зданий.
5. Уберите кубики отступления и подавления, выполните ремонт и лечение.

Обзор фазы снабжения

В фазу снабжения каждая команда по порядку выполняет шаги, описанные выше.

В игре существует 4 типа ресурсов: рекруты, топливо, снаряжение и ПО. Рекруты и топливо нужны для покупки новых отрядов, снаряжение — для улучшений и способностей, а ПО — для победы в игре.



Рекруты

Топливо

Снаряжение

ПО

Эти 4 ресурса представлены на вашем планшете штаба на шкалах дохода и резерва. Доход определяет, как быстро будет расти ваш резерв. Резерв — это собранные вами ресурсы, которые вы можете тратить.

Лимит резерва. Ресурсы в резерве не имеют лимита. Поместите дополнительный кубик на ячейку 10+ при необходимости. Вы можете поставить ещё 1 кубик поверх другого, чтобы обозначить 20+ ресурсов (обычно это требуется для ПО). Это также применимо и к доходу: поместите дополнительный кубик на 5+ при необходимости.

Клетки с 2 ресурсами

На большинстве карт есть клетки с 2 ресурсами. Оба ресурса считаются захваченными одновременно, поэтому используется лишь 1 флаг для обозначения контроля.

Корректировка дохода и пример резерва

В этом примере команда захватывает контрольную точку, приносящую рекрутов. На шаге корректировки дохода каждый член команды увеличивает свой доход на шкале рекрутов с 1 до 2.

На шаге получения ресурсов резерв каждого игрока пополняется на значение дохода каждого из ресурсов.

Важно: получая ресурсы, меняйте значения резерва, а не дохода.

Члены команды тратят ресурсы из резерва по отдельности на шаге 4.

Помните: вы не «тратите» свой доход. Шкалы дохода нужны лишь для отслеживания числа ресурсов, получаемых вами каждый раунд.

7.1 - СНАБЖЕНИЕ - ШАГ 1. НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ, ЗАХВАТ, КОРРЕКТИРОВКА ДОХОДА

Шаг 1. Нейтрализация целей

Все отряды, кроме подавленной или отступающей пехоты, даже те, которые не могут выполнять захват, могут выполнять нейтрализацию. Нейтрализация обычно происходит на шаге 2 фазы урона. Однако, если в этом раунде было активное наступление или было убрано подавление, она происходит на этом шаге. За каждый отряд вашей команды на контрольной точке противника, уберите флаг противника с этой точки, нейтрализуя её.



Шаг 1. Захват целей и корректировка дохода

Вся пехота (если только она не подавлена, не отступает и не транспортируется), укрепления и техника со способностью захвата (даже транспортирующая пехоту) могут захватывать контрольные точки.

Важно: укрепления, построенные на КТ в прошлом раунде, захватывают их.

Отметьте захваченные контрольные точки жетонами флагов вашего цвета из базовой игры или фигурками флагов вашей команды из набора 1.

За каждую КТ, захваченную вашей командой, увеличьте доход этого ресурса у всех членов команды на 1. За каждую КТ, потерянную вашей командой, каждый член команды уменьшает доход этого ресурса на 1. Захват или потеря КТ всегда влияет на всю команду.

Отрядам не нужно оставаться на захваченной КТ для поддержки контроля.

7.2 - СНАБЖЕНИЕ - ШАГ 2. ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Шаг 2. Получение ресурсов

После захвата точек и корректировки дохода каждый игрок увеличивает число ресурсов в своём резерве на соответствующее число дохода.

Клетки ресурсов в зданиях

По умолчанию здания с ресурсами внутри могут быть разрушены, если не указано иное. В этом случае, если здание разрушено, КТ продолжает существовать, но захватить её в том же раунде, в котором произошло разрушение, будет нельзя. Если эта точка была под контролем, она **нейтрализуется** в этом раунде, но станет доступна для захвата в последующих раундах.

1

2



7.3 - СНАБЖЕНИЕ - ШАГ 3. ПРОВЕРКА УСЛОВИЯ КОНЦА ИГРЫ

Шаг 3. Конец игры и финальный подсчёт очков

Как указано в разделе «Цель игры и подготовка к игре» (с. 6), проверьте число ПО в резерве каждого игрока. Если одна из сторон достигла или превысила число ПО, требуемое для завершения игры, перейдите к подсчёту очков, пропустив последующие шаги раунда (так как игра закончилась). Команда, контролирующая наибольшее число КТ, приносящих ПО, получает 3 дополнительных ПО (при ничьей их не получает никто). Команда с наибольшим числом ПО побеждает! При ничьей команда/игрок, ходивший первым в начале игры, побеждает.

7.4 - СНАБЖЕНИЕ - ШАГ 4. ПОКУПКА

Шаг 4. Покупка

После того как игроки выполнили захват, скорректировали доход и получили ресурсы, они могут потратить ресурсы. В порядке хода команды по очереди **выбирают любой вариант из описанных ниже в любом порядке**. Ход передаётся после каждой покупки или улучшения. Как только игрок или команда пасуют, они больше не могут покупать что-либо в этом раунде.

В командной игре члены команды делают покупки одновременно. В менее конфликтной игре все игроки могут делать покупки одновременно.

Для некоторых отрядов отдельно указаны лимиты, в ином случае отряды ограничены числом их фигурок. Для техники действует лимит в 3 шт. для каждого её вида уровней 1 и 2 (или без уровня) и лимит в 2 шт. для каждого вида техники уровня 3. Техника с одинаковым шасси входит в один и тот же лимит. Для пояснений по «Пропавшим бригадам» обратитесь к справочнику фракций.

Для прочих компонентов лимита нет. Для пехоты и укреплений используйте замены при необходимости.

Совет: игроки могут по желанию совершать покупки тайно либо принимать во внимание покупки противника. Постарайтесь совершать ключевые покупки ближе к концу этого шага, так как каждая из них сразу раскрывается и размещается на поле.

- 1** **Покупка улучшений:** у большинства отрядов есть 2 или более улучшений, указанные в их описании на планшете здания. Каждый отряд может приобрести каждое улучшение лишь 1 раз. Если стоимость улучшения за снаряжение указана дважды, его можно купить дважды.

Отслеживайте купленные улучшения, помещая соответствующий кубик в лоток отряда. Для отрядов с одинаковыми улучшениями помещайте кубик улучшения за опыт слева (лоток пехоты) или впереди (лоток техники), а кубик улучшения за снаряжение — справа/сзади.

- 2** **Покупка новых отрядов для размещения:** оплатите стоимость отряда, указанную на планшете здания или карте командующего, из резерва и разместите этот отряд в своей зоне размещения. Вы не можете покупать новые отряды, если в зоне размещения нет свободных клеток.

Улучшения покупаются отдельно для каждого отряда (а не для всех отрядов одного типа). Вы можете купить улучшение для любого отряда на карте. Вы можете купить отряд и сразу его улучшить на том же шаге покупки.

3

Разблокировка уровня командующего / использование его способности (с. 26-27): игроки могут потратить опыт, чтобы разблокировать уровень командующего или использовать его способность фазы снабжения, оплатив указанную стоимость.



4

Разблокировка здания следующего уровня: потратив число ресурсов, указанное на обороте планшетов зданий, игрок может разблокировать здание следующего уровня и начать покупать отряды указанных на нём типов войск в том же раунде.

Все фракции разблокируют здания по порядку: сначала здание уровня 2, потом уровня 3.

Особые правила ОКВ

Здания ОКВ требуют сначала построить БТР снабжения sWS, а затем преобразовать его в укрепление где-то на карте. Это единственная фракция, чьи здания представлены отрядом на карте.

Отряды ОКВ уровней 2 и 3 могут размещаться на клетках, смежных с укреплением их уровня, получив медлительность на первый раунд после размещения, или же в своей зоне размещения. Если это укрепление будет разрушено, игрок сможет построить новое или же просто размещать отряды этого уровня в зоне размещения (уровень при этом не теряется). Если укрепления уровней 2 и 3 разрушены, это НЕ мешает игроку преобразовать БТР снабжения sWS в укрепление уровня 3.

Игрок может иметь только 1 укрепление каждого уровня одновременно. Отряды уровня 1 размещаются по обычным правилам.

Ветеранство: если у отряда есть редкое улучшение, не имеющее значка на кубике (например, лечение), для него используется значок справа. Он также используется для уникальной пехоты (разблокированной командующим), чтобы различать отряды.

Все базовые типы войск можно различать по кубику в лотке пехоты. На примере ОКВ: у штурмовых сапёров есть огонь на ближней дистанции, у фольксгренадеров — защита, а у оберсолдат — камуфляж.

7.5 СНАБЖЕНИЕ - ОПЫТ И ПО ЗА УНИЧТОЖЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Опыт — это ресурс, который можно заработать в бою и который хранится в области опыта на вашем планшете штаба. Его можно тратить, как и все прочие ресурсы, в фазу снабжения, чтобы улучшать отряды и разблокировать уровни командующих. Каждый отряд может приобрести улучшение за опыт лишь 1 раз, как и улучшение за снаряжение.

Получение опыта

Опыт от назначения урона отрядам противника

На шаге 2 фазы урона (назначение урона и получение опыта) каждый игрок автоматически получает 1 опыт. Кроме того, за каждый отряд противника, которому игрок назначил эффективный урон (кроме урона от способностей командующего), игрок получает 1 опыт. Описание того, что считается эффективным уроном, находится ниже. При этом не имеет значения, будет ли урон уменьшен за счёт защиты, атакующий получает опыт до бросков кубиков ОФ урона и защиты. Игроки отслеживают полученный опыт, помещая кубики в область опыта на планшете штаба.

Уничтожение отрядов противника не даёт дополнительного опыта. Однако владелец уничтоженного отряда получает 1 опыт.

Игрок получает 1 ПО за каждый уничтоженный отряд противника, если у того нет способности «Героическая жертва». За каждый ваш уничтоженный отряд вы получаете 1 опыт, даже если у него была эта способность. Не забывайте, что у команды общие ПО, но опыт игроки получают отдельно.



Эффективный урон — это урон, который потенциально может навредить цели. Так, если вы назначите лишь ПП или воспламеняющий урон тяжёлой технике, вы не получите опыт. Единственное исключение — если воспламеняющий урон будет назначен ТТ на клетке льда при игре на снежной карте по полным правилам (с. 29).

Например, за один раунд вы назначили урон 3 отрядам противника и уничтожили 2 из них. За это вы получите в общей сложности 4 опыта: 1 бесплатный опыт, получаемый вами каждый раунд, и 3 опыта за каждую цель, которой вы назначили урон. Вы не получаете опыт за уничтожение отрядов, но получаете суммарно 2 ПО за их уничтожение. Ваш противник также получит опыт в этом раунде: 1 бесплатный опыт и 2 дополнительных (по 1 за каждый уничтоженный отряд).

7.6 - СНАБЖЕНИЕ - ШАГ 5. ЗАВЕРШЕНИЕ ОТСТУПЛЕНИЯ И ПОДАВЛЕНИЯ, ЛЕЧЕНИЕ И РЕМОНТ

В начале этого шага уберите все кубики отступления со всех отрядов, которые завершили отступление, включая отступление от провалившегося наступления. Далее уберите все кубики подавления, а затем примените следующие способности, если возможно:

Лечение — пехота с неполным здоровьем восстанавливает 1 здоровье, если находится на клетке, смежной с отрядом со способностью лечения, или транспортируется техникой с этой способностью. Отряды могут лечить союзников внутри зданий или техники. Применение этой способности от всех источников суммируется, позволяя отряду стать целью лечения несколько раз за раунд. Союзные отряды могут лечить друг друга, если они в одной команде. Пехота с этой способностью не может лечить себя. Здоровье отряда не может быть выше его максимума.



Например, если раненый отряд пехоты находится на клетке, смежной с двумя джипами США (со способностью лечения), он может восстановить до 2 здоровья в фазу снабжения. При этом здоровье пехоты не может стать выше максимума.

Ремонт — за каждый значок гаечного ключа отряд может отремонтировать 1 технику или укрепление на смежной клетке, восстановив 1 здоровье (даже если он уже построил 1 или несколько укреплений в этом раунде). Отряд может выполнять ремонт, находясь в здании или технике. Однако отряд не может ремонтировать технику, внутри которой находится.



Зона лечения — зона размещения каждой команды считается зоной лечения. Каждая из клеток в этой зоне будет восстанавливать 1 здоровье любому союзному отряду пехоты, который находится на ней, но не рядом с ней, в фазу снабжения. Зоны размещения могут восстановить только 1 здоровье каждому отряду в них за раунд, но этот эффект может суммироваться с лечением от других источников.

Примечание к картам 1-го издания: напечатанные на карте точки лечения более не используются.



8.0 - КАРТЫ КОМАНДУЮЩИХ

Командующие дают способности и улучшения армии своей фракции. Мы не рекомендуем использовать их в первой игре, так как они могут требовать использования полных правил. Однако, если вы всё же хотите играть с командующими, просто ознакомьтесь с соответствующими правилами при необходимости. Следующие командующие подходят для первой игры:

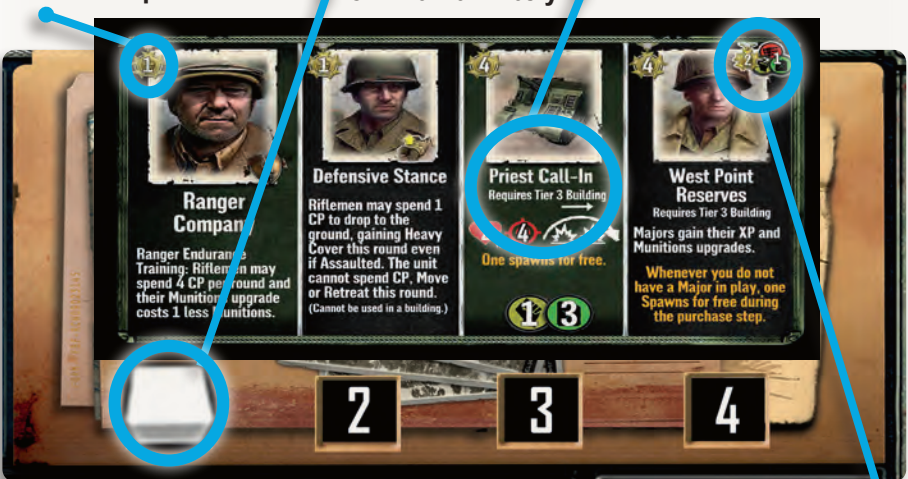
Вермахт - Доктрина механизации, Британия - Штурмовой полк по ленд-лизу, ОКВ - Доктрина «Фойерштurm», СССР - Тактика дальнего боя, США - Пехотная рота.

Уровни командующих разблокируются слева направо за счёт траты опыта в количестве, указанном в верхнем левом углу каждого уровня. Разблокированные уровни отмечаются белым кубиком в ячейке под соответствующим уровнем на планшете штаба. Для некоторых уровней нужно здание указанного уровня, прежде чем вы сможете потратить опыт.

Потратите опыт, чтобы разблокировать уровни слева направо

Поместите 1 кубик потраченного опыта на шкалу.

Для некоторых уровней нужно здание указанного уровня.



На 4-м уровне вы можете обменивать 2 опыта на 1 рекрута, снаряжение или топливо сколько угодно раз.

На 4-м уровне командующего, игрок может обменивать 2 опыта на 1 рекрута, снаряжение или топливо сколько угодно раз и в любое время. Это не считается отдельным действием покупки, поэтому игрок может обменивать опыт на ресурсы как часть покупки.

8.1 - ОПИСАНИЕ КАРТ КОМАНДУЮЩИХ

Условия и время применения способностей командующих

Время применения способностей командующих. Способности командующих применяются в фазу снабжения, если не указано иное. В способностях, применяемых в фазу манёвров, будет указано «Фаза манёвров», а применяемых в фазу урона — «Фаза урона». Все улучшения и размещения отрядов происходят в фазу снабжения. Способности командующих действуют лишь на отряды самого игрока (а не всей команды), кроме способностей ремонта, лечения, отступления или обеспечения видимости — они всегда действуют на все отряды команды.

Пассивные способности действуют всегда или активируются при особых условиях.

Размещение и улучшение отрядов зачастую позволяет получить новые отряды бесплатно, даёт доступ к новым отрядам для покупки или бесплатным улучшениям при размещении войск определённого типа. Цена указывает на стоимость размещения отряда. *На применение способностей нет ограничений, если не указано иное.*

Использование способности командующего и ключевые особенности

1. Отряды подкрепления из пехоты и техники с карты командующего можно приобрести несколько раз за раунд, если нет ограничения.
2. Альтернативные улучшения отрядов на карте командующего идут в дополнение к стандартным вариантам улучшений этого типа войск. Когда игрок платит указанную стоимость, 1 отряд получает улучшение. Улучшения с карты командующего можно применить на каждый отряд лишь 1 раз.
3. На альтернативных войсках, которые можно разместить способностью командующего, указано, что отряд «может быть размещён как X». При применении этой способности отряд с карты командующего заменяет исходный отряд при размещении. Альтернативные войска по-прежнему имеют доступ к улучшениям заменённого типа войск, если альтернативный отряд размещается без улучшений за опыт / улучшений ветерана.
4. Способности командующего действуют лишь на отряды самого игрока (а не всей команды), если не указано иное. Однако способности ремонта, лечения, отступления или обеспечения видимости всегда действуют на все отряды команды.
5. Если способность ссылается на «стандартное» здание, это означает любое здание (включая большие), кроме бункеров и собора, которые считаются «особыми зданиями» (с. 27-28).
6. Любая способность, назначающая урон по клетке, наносит этот урон всем отрядам на клетке (включая союзников) в фазу урона. Способности командующих не приносят опыт при назначении урона и не требуют видимости клетки. Урон от них также не активирует защиту от укрытия, кроме здания, и лобовую броню ТТ. Если способность действует на несколько последовательных клеток (например, «3 последовательные клетки»), её эффект действует на указанное число клеток по прямой линии.

Ограничения использования способностей командующего

Отряды подкрепления и альтернативные войска — это самый распространённый вариант способностей командующего. Помимо них, все прочие способности используются либо **1 раз за раунд**, либо **1 раз на отряд за раунд**, либо **1 раз на покупку за раунд**. Примеры таких способностей описаны далее:

Один раз за раунд

Способности, которые гласят: «В начале своего первого хода в фазу манёвров потратьте свои первые X ОК и/или Y снаряжения, чтобы...»

«Потратьте 1 рекрута, чтобы техника стоила на 1 топливо меньше в фазу снабжения».

Если способность применяется к нескольким отрядам, как в случае с «чтобы (вся) техника стоила на 1 топливо меньше», она применяется 1 раз за раунд. Иначе она применяется к отрядам по отдельности в формате 1 раз на отряд за раунд.

Один раз на отряд за раунд

Особые способности фазы манёвров, как: «Когда вы тратите первый кубик ОК на отряд X типа...»

Особые способности фазы урона, как: «Отряды X могут потратить Y снаряжения в начале фазы урона, чтобы...»

Один раз на покупку за раунд

«Вы можете потратить 2 рекрутов вместо 1 топлива или 2 снаряжений во время фазы покупки».

8.1 - ОПИСАНИЕ КАРТ КОМАНДУЮЩИХ

Примеры карт командующих



Уровни 1 и 3 командующего бронетанковой роты США — это пассивные способности, действующие постоянно после приобретения.

Защитный дым — это способность, применяющаяся 1 раз на отряд за раунд. Игрок должен оплатить её стоимость и применить в начале фазы урона до назначения урона.

Способность танка «Шерман» Easy Eight (E8) уровня 4 позволяет бесплатно разместить этот отряд в начале фазы снабжения. E8 — это отдельный тип войск без доступа к улучшениям «Шермана».



Способность уровня 2 командующего доктрины авангарда позволяет миномётным расчётам покупать улучшение за опыт, тратя лишь 1 опыт. Эта применимо лишь к будущим улучшениям.

Способность уровня 3 — это «тактическая» способность, активируемая в фазу манёвров. Урон от неё наносится одновременно с другим уроном в фазу урона. Урон, назначенный этой способностью, наносится всем отрядам (включая союзные) на выбранных клетках и не приносит опыт. Эта способность не активирует защиту ни от каких укрытий, кроме зданий, а также лобовую броню ТТ.

Способность уровня 4 даёт доступ к танкам «Тигр», первый из которых можно разместить бесплатно сразу после разблокировки уровня 4.

Если правила на карте противоречат общим правилам, следуйте правилам на карте. См. подробную информацию о командующих в справочнике фракций при возникновении вопросов.

8.2 - КОМАНДУЮЩИЕ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)

При подготовке каждый игрок формирует колоду из всех командующих своей фракции, перемешивает её и берёт из неё 3 командующих. Игрок может выбрать, кого из них будет использовать в игре, в любой момент, но затем не сможет изменить выбор. Для более соревновательной игры участники могут вытянуть 4 карты командующих, а затем заблокировать 1 карту противника, как в турнирных правилах (с. 29).

Важно: если несколько игроков играют за одну и ту же фракцию, они тянут карты из одной колоды командующих. В некоторых дополнениях могут присутствовать уникальные фигурки техники. Если оба игрока вытянули командующих, использующих одну и ту же уникальную фигурку, мы рекомендуем вытянуть командующего на замену (а не приобретать вторую копию этой фигурки).

9.0 - ДОПОЛНЕНИЕ «ПРОПАВШИЕ БРИГАДЫ» (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)

Дополнение «Пропавшие бригады» — это необязательное расширение, которое рекомендуется добавлять, только когда все участники уже сыграли несколько игр. Оно нужно, чтобы «оживить» игру, ускорив получение доступа к определённым типам войск. В особенности к отрядам подкреплений из дополнений, которые в обычной игре достаточно редко оказываются на поле. Это позволит создать уникальные и интересные сочетания войск на поле. Учитывайте, что это может повлиять на баланс игры. Однако опытным игрокам должно быть хорошо известно, как противостоять таким отрядам. Для наиболее сбалансированной игры рекомендуется играть без них.

Пропавшие бригады (ПБ) похожи на командующих. Однако они никогда не требуют зданий определённого уровня. После получения карты ПБ игрок может купить любое число указанных отрядов (лимиты обозначены в разделе фазы снабжения). ПБ, которые стоят 0 опыта, могут быть получены в начале игры в порядке хода. Некоторые ПБ могут заменять начальную пехоту, если были взяты в начале игры.

При подготовке игроки формируют колоду из всех ПБ их фракции, перемешивают её и берут по 3 из них.

Игрок может выбрать, какую из ПБ будет использовать в игре, в любой момент, но затем не сможет изменить выбор.

Все пропавшие бригады ОКВ размещаются в зоне размещения.



10.0 - ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА)

На некоторых картах есть уникальные типы местности, которые будут описаны в этом разделе.

10.1 - ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА) - БУНКЕРЫ

Бункеры — это особые здания, у которых 4 здоровья.

Пехота, находящаяся в бункере, наносит +1 ББ урона, если атакует отряды вне бункера. В качестве напоминания при подготовке к игре **положите один кубик со значком ББ урона на бункер**. Все бункеры, включая большие (занимающие несколько клеток), могут быть разрушены, если не указано иное. При разрушении они более не дают дополнительный ББ урон. Описание мегабункера (НДФМ4) см. на с. 31.



10.2 - ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА) - БОЛЬШИЕ ЗДАНИЯ И СОБОР

Большие стандартные здания

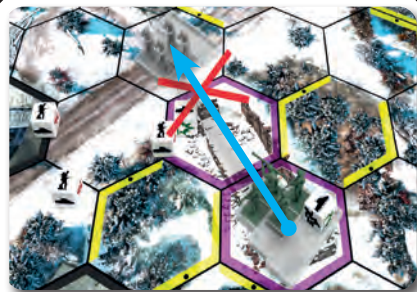
Большие здания, занимающие несколько клеток, это единственный тип зданий, в которых одновременно могут находиться отряды обоих противников. Такие здания дают укрытие от атак извне, но не дают укрытие при атаках изнутри здания.

По умолчанию несколько смежных клеток зданий на карте считаются одним большим зданием. **Каждая отдельная клетка большого здания разрушаема, если не указано иное.**

У отрядов есть линия видимости до любой клетки внутри здания или снаружи, если она не пересекает 2 серые линии укрытий (зелёные в 1-м издании). Разрушенные здания, обозначенные фиолетовыми линиями на карте, всегда считаются занимающими 1 клетку, даже если ранее они были частью большого здания.



Пример большого здания во 2-м издании: учитывайте, что на картах 2-го издания нет линий по периметру каждой клетки большого здания, как в 1-м издании.



Пример разрушенного большого здания во 2-м издании: оно обозначается линиями по периметру клетки для определения блокировки линии видимости.

Собор — особое здание

Собор — это неразрушаемое большое особое здание.

На этой картинке собора показана видимость по правилу «не пересекает 2 тёмно-серые (1-е издание — зелёные) линии укрытий».



Если у вас есть набор дополнительных фигурок местности 2 (НДФМ2), то у собора есть разрушаемая башня. Подробнее см. на с. 31. Иначе просто используйте правила больших зданий для собора.



10.3 - ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА) - НДФМЗ (УКРЫТИЯ)

НДФМЗ — разрушаемые укрытия

Укрытия из НДФМЗ подчиняются схожим правилам с мешками с песком. Любая пехота может укрыться за любым укрытием на карте бесплатно в фазу манёвров. Для этого не требуется значок гаечного ключа, а соответствующая фигурка укрытия помещается на поле. Это укрытие можно разрушить по тем же правилам, что и мешки с песком (с. 11).

После разрушения все укрытия на этой клетке считаются разрушенными. Отметьте эту клетку белым кубиком, чтобы не забыть.

Все прочие фигурки НДФМЗ, включая фигурки для непроходимой местности (красные линии), неразрушаемы и размещаются на карте при подготовке.

Вариант игры: неразрушаемые укрытия — все укрытия неразрушаемы. Мы рекомендуем разместить как можно больше укрытий в ключевых центральных точках карты.

НДФМЗ — непроходимая местность, частичное и полное укрытие

Частичное укрытие — кусты, лиственные и хвойные деревья (не изображены).



Полное укрытие — каменные стены.

Непроходимая местность — скалы.



Альтернативное укрытие — ограда, может выступать как частичное или полное укрытие.

НДФМЗ — неразрушаемые пешеходные мосты

Пешеходные мосты — используются на карте «Река Моро», не позволяют пересекать реку транспорту.



НДФМЗ — границы базы для зоны размещения



Хвойные деревья, каменные стены и ограда могут иметь на себе флаги. Их можно разместить на внешних границах зоны размещения с флагом команды для визуального удобства и получения дополнительного укрытия.

10.4 ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ (ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА) - ЛЁД

Снежные карты: клетки льда/замёрзшая река

На некоторых картах присутствуют клетки льда. Во 2-м издании на картах также присутствует значок льда. Также их можно отличить визуально: если большая часть клетки это лёд, то это клетка льда.

Когда отряды атакуют на льду, есть шанс, что они провалятся в реку и будут немедленно уничтожены. Это зависит от назначенного отряду типа урона и типа самого отряда, как показано в таблице льда. Значок льда означает, что отряд проходит проверку льда, бросая 1 кубик урона за каждый изображённый символ. Эта проверка проходит после назначения урона, но до броска кубиков ОФ урона или защиты. Если на любом из кубиков выпал символ красного цвета, отряд тонет в реке и уничтожается. Если отряд получает урон из разных источников, число кубиков не суммируется: защищающийся просто бросает наибольшее число кубиков из тех, которые должен был бы бросить в соответствии с таблицей. ЛТ, которой назначили 2 ОФ урона и 1 ББ урон бросит только 1 кубик, но если бы ей назначили 1 воспламеняющий урон, она бросала бы 2 кубика. **Если массовый ОФ урон затрагивает несколько отрядов на нескольких клетках льда, каждый отряд проходит проверку льда отдельно.**

Урон, который может привести к потоплению отряда, всегда считается эффективным, то есть всегда приносит опыт (это относится и к воспламеняющему урону по ТТ). Отряды, уничтоженные из-за потопления, приносят ПО атакующей стороне и опыт владельцу. Даже если отряд провалился под лёд, на саму клетку это никак не влияет, по ней можно перемещаться как обычно.

				
 Б	—			—
 У	—			
 Р	—			
 П	—			

Эта таблица также представлена на обороте правил и на обороте планшетов зданий уровня 3.

Как указано выше, на картах 2-го издания есть значок льда на клетках льда. Лёд встречается на снежных картах, таких как «Арденский лес» и «Сталинград».



11.0 - ИГРА ВТРОЁМ/НЕЧЁТНЫМ ЧИСЛОМ ИГРОКОВ

При игре втроём и впятером участники могут играть в режиме «Куча мала» либо могут сформировать 2 команды, в одной из которых 1 игрок будет управлять 2 фракциями. В качестве альтернативы вы можете добавить ИИ-игрока, следуя правилам одиночного/кооперативного режима, если игроки не хотят управлять дополнительной фракцией самостоятельно. В режиме «Куча мала» все игроки, которые назначали урон отряду, получают ПО, если уничтожают его.

12.0 - ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА: РЕЖИМЫ И ВАРИАНТЫ ИГРЫ, ИДФМ

Режим RTS (стратегия в реальном времени)

Режим стратегии в реальном времени позволяет играть быстрее, но в остальном игра идёт по тем же правилам. Колода боевых операций используется так же, как в полных правилах. Однако выбранное число ходов раскрывается сразу же и оба игрока подготавливают нужное число кубиков ОК. Игроки совершают действия в фазу манёвров одновременно, размещая кубики на клетках карты по 1 за раз, чтобы перемещать отряды, применять способности или строить полевые сооружения. Все перемещения **должны** выполняться по 1 ОК за раз. Отступления пехоты по-прежнему выполняются в конце фазы манёвров.

Приоритет в фазу манёвров

Если два игрока одновременно выкладывают кубик ОК на одну клетку, право хода принадлежит тому игроку/команде, которая ходит первая в этом раунде. Если обнаруживается подобный потенциальный конфликт, первый игрок/команда обязана объявить об этом даже до начала таймера.

Таймер

Базовая игра включает в себя 2 песочных часов на 3 минуты. 3 минуты длится каждая фаза манёвров. Как только время закончилось, один из игроков объявляет об этом, и каждый игрок может совершить по 1 последнему действию в порядке хода.

Игра с таймером (не RTS)

Таймер рекомендуется использовать для ускорения игры и отслеживания, чей сейчас ход. После траты командой своих 3 ОК в фазу манёвров или покупки отряда в фазу снабжения, игроки должны сообщить противнику, что ход завершился и перевернуть часы, чтобы противник начал свой ход.

Турнирные правила — блиц игра

Официальные турниры используют следующие правила игры: игроки берут 4 командующих и немедленно блокируют 1 из командующих противника. Игра ограничена 90 минутами. Игроки получают по 1 минуте на ход в фазу манёвров. Для фазы урона нет таймера, оба игрока должны проводить её одновременно в пределах 1 минуты. В фазу снабжения у игроков есть по 1 минуте, чтобы купить и разместить отряд (или купить улучшение) или спасовать. Когда игрок/команда пасует у противника есть 1 финальная минута, чтобы совершить все оставшиеся покупки. Если игра не завершилась в течение 90 минут, она завершается в конце текущего раунда. Дополнительные 3 ПО по-прежнему получает команда или игрок, который контролирует наибольшее число КТПО. В случае ничьей победа присуждается команде/игроку, который ходил первым в начале игры. Официальный таймер для турнирной игры вы можете найти на сайте: <https://coh-bg-comp.web.app/>.

12.0 - ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА: РЕЖИМЫ И ВАРИАНТЫ ИГРЫ, НДФМ

БОЛЕЕ КРЕПКИЕ ЗДАНИЯ - ВАРИАНТ ОСНОВНОЙ ИГРЫ

Здоровье стандартных зданий — 3, а здоровье бункеров — 6 (вместо 2 и 4 соответственно).

РАСТУЩАЯ ЗОНА РАЗМЕЩЕНИЯ - ВАРИАНТ ОСНОВНОЙ ИГРЫ

Режим игры с растущей зоной размещения предназначен для создания большего напряжения на поздних этапах игры. В нём зоны размещения игроков будут увеличиваться на 1 клетку во все стороны (в том числе и к центру поля) в фазе снабжения на шаге покупки. Это будет происходить в определённых раундах в зависимости от выбранной длины игры (см. ниже). При подготовке перемешайте карты боевых операций и сформируйте из них 2 стопки (используя числа ниже). Каждая стопка используется по порядку. Когда одна из стопок заканчивается, зоны размещения растут по описанным выше правилам. Когда заканчиваются обе стопки, используйте колоду боевых операций по обычным правилам.

Короткие игры - раунды 2 и 4 (1-я стопка - 2 карты, 2-я стопка - 2 карты).
Средние игры - раунды 3 и 5 (1-я стопка - 3 карты, 2-я стопка - 2 карты).
Длинные игры - раунды 3 и 6 (1-я стопка - 3 карты, 2-я стопка - 3 карты).

КЛАССИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

В классическом режиме правила более приближены к оригинальной компьютерной игре Company of Heroes. Игроки не будут получать ПО за уничтожение отрядов, ПО будут даваться только за захват КТПО. Из-за этого отряды со способностью «Героическая жертва» будут приносить 3 опыта вместо 1 при уничтожении.

Рекомендуемые условия конца игры при игре 1 на 1:

Условие	Короткая	Средняя	Длинная
конца игры:	15 ★	18 ★	21 ★

Добавьте +3 к этим значениям в играх 2 на 2+. Дополнительные 3 ПО по-прежнему получает команда, контролирующая наибольшее число КТПО.

ОСОБЕННОСТИ НАБОРА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ФИГУРОК МЕСТНОСТИ 3 (НДФМЗ)

Фабрики из НДФМЗ могут использоваться на любой карте как отдельные здания или как большие здания из 2 клеток. Верхний этаж можно убрать, чтобы использовать фигурку как разрушенное здание.



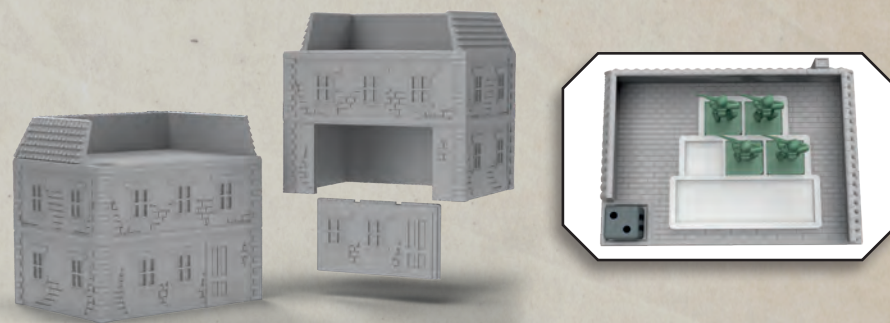
ОСОБЕННОСТИ НАБОРА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ФИГУРОК МЕСТНОСТИ 1 (НДФМ1)

НДФМ1 предлагает уникальные игровые возможности. Здания в нём прямоугольные со специальной задней стенкой, которую можно убрать или оставить. Этот набор также включает в себя фигурки флагов, флажштоков, мешков с песком, танковых ловушек и колючей проволоки для замены картонных жетонов из базовой игры.

Вариант игры: туман войны в зданиях

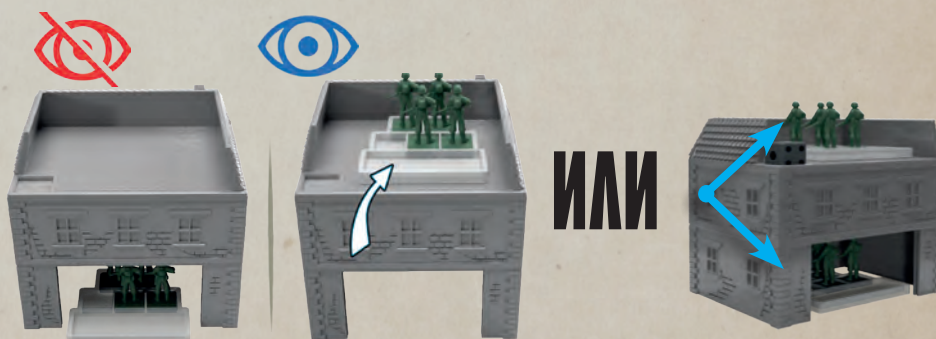
Уберите заднюю стенку здания, чтобы иметь возможность помещать отряды внутрь него. Когда отряд входит в здание, поверните здание так, чтобы проём был направлен в сторону вашей команды. Противник не видит фигурку этого отряда, не знает его уровень здоровья, не знает, в каком направлении он повернут, не видит его улучшения или любую другую информацию об отряде, пока его отряды не видят здание. Когда отряд в здании назначает урон или если здание оказывается в пределах видимости отрядов противника, раскройте отряд, поставив его поверх здания. Позже отряд можно будет скрыть обратно в здании, если здание перестанет быть видимым противнику.

Вы удивитесь, как сильно это усложнит задачу противнику!



Стандартные здания: если вы решите не использовать туман войны, оставьте заднюю стенку на месте, чтобы здание было целостным (влияет лишь на внешний вид).

Здоровье здания: используйте ячейку под кубик, чтобы отслеживать урон, нанесённый зданию. У здания 2 здоровья, если иное не указано на карте / в сценарии. Для удобства мы рекомендуем помещать кубик на здание только если оно получило урон. Число точек на кубике должно показывать текущее здоровье здания.





12.0 - полные правила: режимы и варианты игры, НДФМ

ОСОБЕННОСТИ НАБОРА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ФИГУРОК МЕСТНОСТИ 2 (НДФМ 2)

НДФМ2 добавляет в игру большую фигурку собора с уникальными правилами, а также бункеры и разрушенные здания для улучшения внешнего вида игры.

Собор (особое здание) - дозорная башня (требуется НДФМ2)

В соборе есть башня, расположенная прямо над его центром, окружённым 4 другими клетками собора. Башня считается смежной с этими 4 клетками. Отряды могут перемещаться в башню с любой из этих 4 клеток.

Отряды в башне получают +4 к дальности видимости в дополнение к любым другим бонусам видимости, что позволяет им видеть противников на расстоянии в 6+ клеток (в зависимости от базовой видимости отряда). Здания не блокируют линию видимости отрядов в башне. Для простоты пулемёты (и ПТО RW.43 «Пупхен») могут быть подготовлены и установлены только в направлении сторон обычной клетки и при этом имеют стандартную огневую зону.

Отряды в башне получают 3 кубика защиты от укрытия, даже когда атакованы с других клеток в соборе. Наступление на башню не активирует укрытие, в соответствии с обычными правилами наступления.

Башня — единственная часть собора, которая может быть разрушена. Она считается особым зданием со стандартным здоровьем 2.

Когда башня разрушена, уберите начальный фрагмент башни и замените его разрушенным. Отряды в башне отступают на ближайшую свободную клетку в направлении точки отступления. Отряды больше не могут занимать башню. Любые точки, приносящие ресурсы в башне, нейтрализуются.



ОСОБЕННОСТИ НАБОРА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ФИГУРОК МЕСТНОСТИ 4 (НДФМ4)

Мегабункер из НДФМ4 является модульным, что позволяет использовать его как на картах с мегабункером, так и на картах с обычными бункерами. Отдельные секции мегабункера могут быть разрушены, как любые части большого здания, что может быть визуально представлено, благодаря модульности фигурки (хотя это и придётся делать нечасто, так как у бункера 4 здоровья).



ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ К ПЕРВОМУ БОЮ!

Теперь вы готовы сыграть в настольную игру Company of Heroes! Удачи на передовой, боец!

13.0 - ГЛОССАРИЙ

+1 здоровье: максимальное и текущее здоровье отряда увеличивается на 1. Для обозначения добавьте 1 фигурку пехоты в лоток, а также зелёный кубик с +1 здоровья или зелёный кубик ветерана. Для +2 добавьте 2 фигурки и зелёный кубик с +2 здоровья или 2 зелёных кубика ветерана.

Без турели: см. «Статичное вооружение».

Бронебойный (ББ) урон: тип урона, который менее эффективен против пехоты и укреплений, но эффективен против других типов войск (с. 14). ББ урон активирует лобовую броню ТТ, если наносится из её передней зоны (с. 21).



Бункер: особое здание с 4 здоровья. Дает пехоте внутри 1 кубик ББ урона при атаках по целям вне бункера (с. 27, 31).

Ветеран: некоторые отряды и улучшения не имеют отдельного значка. В таком случае используется зелёный кубик ветерана, чтобы отслеживать такие отряды и способности (с. 24).



Видимость: означает дальность, на которой отряд может видеть (2 по умолчанию). Если дальность атаки отряда превышает дальность видимости, то для атаки на дальности, превосходящей видимость, ему нужен союзный наводчик (с. 16).



Воспламеняющий урон: игнорирует защиту цели, включая защиту от укрытий и улучшений. Отряды получают воспламеняющий урон автоматически до проверок защиты. ТТ неуязвима к воспламеняющему урону. Только воспламеняющий и ОФ урон могут наносить урон зданиям (с. 19-20).



Героическая жертва: отряды с этой способностью не приносят ПО противнику при уничтожении (с. 16).



Дальность (дальность атаки): то, насколько далеко отряд может стрелять. Дальность отряда указана на планшете здания или же на карте командующего. Дальность обозначается этим значком (с. 16).



Дальность и видимость: этот значок обозначает улучшение, дающее +1 к видимости и +1 к дальности.



Дым: если отряд находится на клетке с дымом, он не может быть наводчиком, может атаковать только противников на смежных клетках и быть атакован только противниками на смежных клетках. Отряды на смежных клетках не выступают наводчиками на отряды в дыму. Отряды не могут видеть или атаковать через дым (с. 16).



Захват: установление контроля над КТ. Происходит в начале фазы снабжения. Только пехота (зелёный) и войска со способностью захвата могут захватывать КТ. Подавленные или отступающие отряды не могут выполнять захват. Учитывайте, что большинство видов лёгкой техники уровня 1 могут выполнять захват (с. 13).



Здания / разрушенные здания: здания дают 3 кубика статичной защиты отрядам внутри. Разрушенные здания дают только 1 кубик защиты. И разрушенные и целые здания считаются стандартными зданиями. Здания неразрушаемы в правилах первой игры (с. 20).

Камуфляж: отряд с камуфляжем нельзя выбирать целью способности или атаки, если у противника нет либо отряда на смежной с ним клетке, либо отряда со способностью «+2 к видимости — Распознаёт камуфляж», либо способности командующего «Самолёт разведки».

Командующий/доктрина: эти термины взаимозаменяемы. Они представлены картами командующих, разблокирующих дополнительные способности и отряды (с. 26-27).

Контрольная точка: в миссиях используются треугольные жетоны ресурсов, чтобы обозначить, где находятся КТ ресурсов и ПО (см. *Захват*).

Кубик состояния: красный кубик, использующийся в случаях, когда отряды подавлены, собраны, подготовлены, замедлены, отступают или когда наносится массовый урон.

Кубик урона: также называется кубиком улучшения. Белый кубик с 4 значками разных типов урона и значками скорости и потраченной скорости.

Лёгкая техника: обозначена жёлтым значком здоровья. Размещается с кубиком скорости, что даёт ей 1 дополнительное перемещение в раунд. Устойчива к ПП и ОФ урону (с. 13, 19).



Лёд: особое правило, действующее на картах со льдом. Когда отрядам на клетках со льдом назначается урон, они бросают кубики в соответствии с таблицей на обороте правил (или планшета здания уровня 3). Если выпадает хотя бы 1 красный значок, отряд уходит под лёд и немедленно уничтожается без броска на урон.

Лечение: отряды с этой способностью могут лечить союзные отряды пехоты на смежных клетках в конце фазы снабжения. Зоны размещения игроков также лечат союзную пехоту. Отряды могут выполнять и получать лечение, находясь в зданиях и технике. Отряды пехоты с лечением не могут лечить себя (с. 25).



Лобовая броня: по аналогии с защитой от укрытия для пехоты даёт ТТ 2 кубика защиты, когда она атакована ББ уроном из передней зоны, вне зависимости от значения урона. Это символизирует усиленную лобовую броню ТТ и вынуждает обходить такую технику с флангов, чтобы нанести больше урона. Лобовая броня использует ту же зону, что и огневая зона (с. 21).

Лотки техники: большие пластиковые лотки для техники. Необязательный инструмент для случаев, когда на технику выложено слишком много кубиков улучшений и урона.

Массовый урон: позволяет наносить ОФ урон по целевой клетке и по всем смежным с ней клеткам. Массовый урон назначается всем отрядам (в том числе и союзным!) и полевым заграждениям в пределах видимости вашей команды. Отряды с камуфляжем требуют наводчика, как и обычно. Отряды бросают кубики защиты против такого урона вместе с кубиками за весь прочий урон, полученный в этом раунде. Этот урон также игнорирует защиту от всех укрытий, кроме зданий (с. 18).



Медлительность: медленные отряды могут тратить лишь 2 ОК за ход. Очень медленные отряды могут тратить лишь 1 ОК за ход (с. 14).



13.0 - ГЛОССАРИЙ

Наводчик: отряды автоматически выступают в роли наводчиков для всех союзных отрядов. Если отряд видит противника или клетку, то они видимы и для всех союзных отрядов. Это включает в себя и видимость от способности командующего «Самолёт разведки», позволяющей всем союзным отрядам видеть противника и даже распознавать камуфляж (с. 16).

Назначение урона: весь урон, назначенный отряду в фазу урона, наносится одновременно, вне зависимости от источника. Урон от дозора наносится автоматически и гарантированно в фазу манёвров (с. 13). Урон, назначенный в другие фазы способностями командующих, наносится одновременно с прочим назначенным уроном.

Наступление: относится к полной игре и позволяет перемещение отряда на клетку противника с объявлением наступления (с. 22).

Нейтрализация: любые отряды могут нейтрализовать точку, захваченную противником, убрав его флаг и контроль. Это происходит в фазу урона на шаге назначения урона, если отряд не отступает, не участвует в наступлении и не подавлен (для пехоты) (с. 15, 23).

Непроходимая местность: обозначена на карте красными линиями. Отряды не могут перемещаться, выполнять ремонт и лечение, размещаться или строить укрепления через эти линии (с. 10).

Непрямой: урон, не требующий линии видимости до цели и позволяющий атаковать через здания и дым (с. 18).

Огневая зона: состоит из клетки самого отряда, клетки прямо перед ним, и последующих клеток, формирующих конус перед отрядом (в направлении 3 передних сторон клетки). Она используется для определения клеток, по которым оружиеные расчёты и транспорт со статичным вооружением (не турелями) могут атаковать. Огневая зона также определяет, активирует ли ББ урон лобовую броню ТТ (с. 14, 21).

Огонь на ближней дистанции: особая способность, добавляющая +1 ПП урон на дальности 1 и во время наступления. На неё не действуют улучшения дальности (например, штурмовые сапёры наносят только 2 ПП урона на дальности 1 или 1 ПП урон на дальности 2).

Огонь по своим: урон, наносимый своим же или союзным отрядам. Только массовый ОФ урон и урон от некоторых способностей командующих могут вызвать огонь по своим.

Один раз за раунд: способность командующего, которая требует оплаты её стоимости всякий раз при использовании и может быть использована только 1 раз за раунд на отряд (с. 26).

Опыт: ресурс, получаемый в фазу урона. Игроки получают 1 бесплатный опыт каждый раунд и 1 дополнительный опыт за каждый отряд противника, которому они назначили эффективный урон. Игроки также получают 1 опыт за каждый свой уничтоженный отряд. Опыт обозначается белыми кубиками, хранящимися в области опыта на планшете штаба. Тратить опыт можно на улучшение отрядов и повышение уровня командующего (с. 25-26).

Оружейный расчёт: подтип пехоты с особыми правилами перемещения и атаки. Оружейные расчёты могут атаковать, только если подготовлены, а перемещаться — только если собраны. Все оружиеные расчёты имеют огневую зону, которая фиксируется при подготовке. Все миномётные расчёты и расчёты ПТО не могут подготавливаться в зданиях. Вся пехота (включая оружиеные расчёты) может транспортироваться техникой, но оружиеные расчёты не могут подготавливаться во время транспортировки (с. 11-12).

Осколочно-фугасный (ОФ) урон: единственный непостоянный тип урона. ОФ урон может промахнуться, попасть или нанести критическое попадание, нанеся 0, 1 или 2 урона соответственно. Техника устойчива к ОФ урону и бросает 1 кубик защиты за каждое попадание или критическое попадание ОФ урона. Если на отряд назначен ОФ урон и атакующий выбросил критическое попадание, защищающийся всё равно бросает только 1 кубик. ОФ урон также наносит урон зданиям (с. 18-19).

Пассивная способность/улучшение: эффекты, которые действуют постоянно сразу после покупки (с. 26).

Пехота: обозначена зелёным значком здоровья. Включает в себя и обычную пехоту, и оружиеные расчёты. Когда эффект ссылается на пехоту, подразумеваются оба типа. Устойчива к ББ урону (с. 10-12, 19).

Победные очки: цель стандартной игры. Игроки получают их каждый ход за захваченные КТПО и уничтожение отрядов (с. 6, 23).

Подготовлен: режим, позволяющий оружиеным расчётам и некоторым укреплениям стрелять. Подготовка отряда стоит 1 ОК. При подготовке отряд выбирает направление своей огневой зоны. Чтобы изменить огневую зону, отряду нужно сначала собраться, а потом подготовиться снова (это стоит 2 ОК) (с. 12).

Полевые заграждения: включают в себя мешки с песком (правила первой игры), колючую проволоку и танковые ловушки. У всех полевых заграждений 2 «нераздельные» единицы здоровья. То есть, если по клетке назначено 2 или более урона (независимо от выбранной цели) в фазу урона, все полевые заграждения на ней разрушаются в конце этой фазы. Здоровье полевых заграждений не отслеживается: если назначен лишь 1 урон, он игнорируется (с. 11).

Последовательные клетки: когда способность ссылается на последовательные клетки, подразумевается указанное число смежных клеток, формирующих прямую линию.

Противопехотный (ПП) урон: тип урона, который особенно эффективен против пехоты, менее эффективен против ЛТ и укреплений и не имеет эффекта на ТТ (с. 19).

Размещение: добавление нового отряда на поле, обычно в зону размещения вашей команды (с. 7).

Распознаёт камуфляж: этот значок показывает, что отряд распознаёт все отряды с камуфляжем в пределах видимости. Все отряды с видимостью 4, как и самолёт разведки, обладают этой способностью (с. 16).



Распознаёт камуфляж

13.0 - ГЛОССАРИЙ

Ремонт/строительство (гаечный ключ): большая часть обычной пехоты уровня 1 имеет значок гаечного ключа. Отряды с этим значком могут ремонтировать 1 технику или укрепление на смежной клетке за 1 значок гаечного ключа, восстановив им 1 здоровье в конце фазы снабжения. Отряды с этим значком также могут строить полевые заграждения в фазу манёвров и любые доступные укрепления в фазу снабжения (с. 11, 24).



Ресурсы: рекруты, снаряжение, топливо и опыт — это основные ресурсы, которые игроки тратят на покупку и улучшение отрядов, а также разблокировку зданий. Миссии определяют начальное число ресурсов в резервах игроков. Доход можно повысить, захватывая КТ. ПО также считаются ресурсом, но никогда не тратятся (с. 23).

Самые первые X ОК и Y снаряжения: эта формулировка используется в некоторых способностях командующих, чтобы обозначить, что для их применения требуется потратить определённое число первых ОК и снаряжения в начале первого хода игрока в фазу манёвров. Игрок может использовать кубик скорости до оплаты стоимости таких способностей.

Скорость: кубик, использующийся для свободного действия вместо траты ОК. Это бесплатное ОК должно быть использовано до траты любых кубиков ОК на отряд и не идёт в счёт лимита ОК для этого отряда или игрока. Кубик скорости может быть использован для постройки полевых заграждений или на применение способности. После использования он переворачивается значком «потраченная скорость» вверх (с. 13-14).



Смежный: когда способность ссылается на смежные клетки, все эти клетки должны граничить друг с другом. Это понятие отличается от последовательных клеток (см. ранее). Миномёты и снайперы не могут выбирать целью смежные клетки.

Снайпер: тип войск со стандартной атакой и видимостью на дальности 3, камуфляжем и невозможностью атаковать на дальности 1 и 2.

Собор: особое здание, неразрушаемо, за исключением башни, имеет свои особые правила (с. 28, 31).

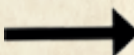
Собранный / нет урона: режим оружейных расчётов, техники и некоторых способностей командующего. В этом режиме отряд не может стрелять, пока не потратит ОК для переключения в режим огня или подготовки. Обозначается кубиком со значком «Нет урона» (с. 12).



Союзник: любой другой отряд под контролем вашей команды.

Статичная защита: в дополнение к защите, указанной в таблице защиты, отряды могут получать дополнительные кубики защиты от укрытия, лобовой брони ТТ и улучшений защиты отряда (с. 21).

Статичное вооружение: прямая стрелка означает, что отряд имеет статичное вооружение (не турели), то есть может атаковать только цели в передней зоне. Улучшение с уроном от статичного вооружения считается относящимся к статичному вооружению (с. 14).



Стратегическое планирование: команды могут свободно делиться информацией во время всей игры.

Таблица защиты: находится на обороте планшета здания уровня 3. Определяет эффективный урон и броски защиты. При броске кубика ОФ урона только любые попадания приводят к броску защиты (с. 19).

Таймер: даже при игре с передачей хода вы можете использовать таймеры. Когда ваша команда завершила ход, переверните песочные часы, начав отсчёт времени для другой команды. Это очень полезно, чтобы явно показать противнику, что вы завершили ход.

Точка отступления: клетка, которую отступающие отряды должны достичь. По умолчанию каждая клетка в зоне размещения считается точкой отступления. Клетки, смежные с отрядами с этой способностью (обозначается значком справа) также могут считаться точкой отступления для любого союзного отряда (с. 25).



Транспортировка (техника): способность техники, позволяющая транспортировать пехоту. Пехота на смежной с техникой клетке может потратить 1 ОК, чтобы переместиться в неё. Аналогично пехота может потратить 1 ОК, чтобы выйти из техники на смежную клетку. Дополнительные ОК не тратятся на транспортировку пехоты, оба отряда перемещаются вместе, тратя 1 ОК на клетку. Пехота в технике не может быть выбрана целью атаки, не может отступать и считается уничтоженной, если уничтожена техника. При этом противник получит ПО и за технику, и за пехоту. Так как пехоту нельзя выбрать целью атаки, при назначении урона атакующий получит опыт только за саму технику (с. 12-13).



Турель: располагается на тяжёлой технике. У атак турелями огневая зона равна 360°. Улучшение с уроном от турели считается относящимся к турели (с. 14).



Тяжёлая техника: обозначена красным значком здоровья. Этот тип войск включает в себя танки, противотанковые САУ, штурмовые орудия и другую бронированную технику. ТТ неуязвима к воспламеняющему и ПП урону и устойчива к ОФ урону. Кроме того, у неё есть лобовая броня для защиты от ББ урона. Однако мобильность ТТ ограничена. ТТ с двумя типами наносимого урона может делить его между противниками, назначив каждый тип урона отдельному отряду (с. 14, 21).



Укрепления: обозначены фиолетовым значком здоровья. Они неподвижны и могут быть построены на клетке, смежной с пехотой со значком гаечного ключа. Устойчивы к ПП и ББ урону (с. 11-12).



Укрытие полное: даёт +2 кубика защиты отрядам пехоты (зелёный) (с. 21).



Укрытие частичное: даёт +1 кубик защиты отрядам пехоты (зелёный) (с. 21).



Уровни командующих: разблокируются за трату опыта слева направо и отслеживаются на шкале командующего на планшете штаба (с. 26).

Ход: составная часть фазы манёвров. Игроки тратят или сбрасывают до 3 ОК каждый ход. Ходы чередуются между командами. Ходы отличаются от раундов, так как раунд состоит из одного полного цикла всех фаз.

Эффективный урон: любой тип урона, способный нанести урон целевому отряду. То есть воспламеняющий урон, назначенный ТТ, не считается эффективным, кроме случаев, когда ТТ находится на льду (с. 17, 19).

ПАМЯТКА ПО ЗНАЧКАМ ПЕРВОЙ ИГРЫ

(Текстом на сером фоне обозначены правила, которые нужны только при игре по полным правилам.)

 **Противопехотный (ПП) урон**

 **Бронебойный (ББ) урон**

 **Осколочно-фугасный (ОФ) урон**

 **Воспламеняющий урон**

 **Скорость**

 **Потраченная скорость**

 **Защита**

 **Дым**

 **Видимость**

 **Видимость и дальность**

 **Камуфляж**

 **Дальность**

 **Подавление**

 **Медлительность**

 **Подготовленный**

 **Нет урона**

 **Отступление**

 **Массовый урон**

 **+2 здоровья**

 **+1 здоровье**

 **Героическая жертва**

 **Огонь на ближней дистанции**

 **Огонь на ближней дистанции x2**

 **Ветеран**



Рекруты



Ремонт



Захват



Пехота



Топливо



Лечение



Транспортировка



Лёгкая техника



Снаряжение



Атака турелью



Точка отступления



Тяжёлая техника



Победные очки



Атака статичным вооружением



Стоимость в единицах опыта



Укрепления

				
Г				
У				
Я				
Р				

Фаза манёвров

1. Порядок хода меняется каждый раунд.

В полных правилах команда, ходящая первой, берёт и выбирает боевую операцию.

2. Каждый игрок в команде тратит по 3 ОК в ход, после чего ход передаётся другой команде, пока все 12 ОК (или число ОК, определённое боевой операцией при игре по полным правилам) не будут потрачены или сброшены. На каждую клетку при перемещении тратится 1 ОК.

3. Выполните отступление пехоты в порядке хода команд (пропустите этот шаг в первой игре).

Фаза урона

1. Пулемёты назначают урон и подавление.

2. Проведите нейтрализацию, назначьте весь урон, получите опыт.

3. Защищающийся проводит проверки защиты.

4. Нанесите итоговый урон.

5. Уберите уничтоженные отряды, получите опыт и ПО, а также

примените результаты наступлений (пропустите в первой игре).

Фаза снабжения

1. Проведите нейтрализацию, захватите флаги и скорректируйте доходы.

2. Получите ресурсы в соответствии с доходом.

3. Проверьте условие конца игры.

4. Потратьте ресурсы, разместите отряды, приобретите улучшения и разблокируйте здания следующих уровней.

5. Уберите кубики отступления и подавления, выполните ремонт и лечение.