

BREAKING THE CHAINS - WAR IN THE SOUTH CHINA SEA

Copyright © 2013, Compass Games, LLC., All Rights Reserved

1.0 ВВЕДЕНИЕ	2
2.0 ОПИСАНИЕ	2
3.0 ПРИМЕР ИГРЫ	2
4.0 ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ	7
5.0 ИГРОКИ	8
6.0 КАРТА	8
6.1 Виды гексов	8
6.2 Поля	8
6.3 Границы	8
6.4 Контроль	8
6.5 Дорожка хода игры	9
7.0 ВОЙСКА	9
7.1 Национальные цвета	9
7.2 Сокращения	9
7.3 Символы	10
7.4 Таблица отрядов	10
7.5 «Шаг»	11
7.6 Объединение	11
7.7 Базирование авиации	11
7.8 Морские порты	12
8.0 АТАКИ	12
9.0 ЗОНАЛЬНАЯ ПРО	13
10.0 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА	13
11.0 ФАЗА ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ	14
11.1 Атака крылатыми ракетами по наземной цели	14
11.2 Жетоны Сил специальных операций	15
12.0 ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФАЗА	17
13.0 ТРАНЗИТНАЯ ФАЗА	18
14.0 ФАЗА ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА (ФГШ)	19
14.1 Перебазирование авиации	19
14.2 Перемещение морских сил	20
14.3 Воздушное/морское сражение	21
14.4 Тыловой сегмент	25
15.0 НАЗЕМНАЯ ФАЗА	25
15.1 Движение наземных войск	25
15.2 Наземное сражение	25
15.3 Сбор	26
16.0 ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА)	26
17.0 СЦЕНАРИИ	26
17.1 Встречный курс	27
17.2 Тайваньская случайность	27
17.3 Китай разрывает цепи	28
17.4 <i>Призрак Симоносеки (выложен на сайте Boardgamegeek.com)</i>	29
17.5 <i>Не сегодня-завтра (выложен на сайте Boardgamegeek.com)</i>	29
17.6 <i>Маленькая внезапная война (выложен на сайте Boardgamegeek.com)</i>	30
18.0 ПРИМЕЧАНИЯ РАЗРАБОТЧИКА	30
18.1 Игровые элементы	31
18.2 Благодарности	31

Перевод: Дмитрий Сущих

1.0 ВВЕДЕНИЕ

Breaking the Chains (BTC) имитирует гипотетический, хотя и очень правдоподобный, будущий военный конфликт на территории Южного и Восточного Китайских морей примерно в 2020 году. Заявление противоречивых претензий будоражили эти "ближние моря" со времен Холодной войны. После десятилетий настойчивой дипломатии, обновлённый флот Пекина может предложить военные варианты для окончательного утверждения своей руки над землями в «Первой цепи островов», цепочки островов, протянувшихся от Рюкю на юг, через Тайвань, на Филиппины, а затем поворачивающие к материку через Малайзию.

Современные события раскрывают все большую жесткость Китая, и это увеличивает опасность конфликта. В 2011 году, говоря о Южно-Китайском море, замминистра иностранных дел Китая Цуй Тянькай заявил, что "Некоторые страны фактически играют с огнем, и я надеюсь, что этот огонь не двинется в сторону США». Заместитель премьер-министра Вьетнама Нгуен Синь Хунг позже сказал, что его правительство будет "осуществлять меры по защите независимости страны, охранять рыбаков, экономические и торговые интересы и защите разведку и добычу нефти и газа в пределах своих суверенных морей". Вскоре после этого, Палата представителей США приняла резолюцию, которая поддерживала "продолжение операций со стороны вооруженных сил Соединенных Штатов в поддержку свободы и прав навигации в международных водах и воздушном пространстве в Южно-Китайском море, Восточно-Китайском море, Тайваньском проливе и Желтом море".

10 августа 2011 года Китай спустил на воду свой первый авианосец, модернизированный «Варяг». К 2020 году Китай завершит серию военно-морских разработок - строительство и обучение - позволяющих ему распространить свое могущество через «Первую цепь островов» ко «Второй»: островам Бонин, Гуам и Сайпан. В связи с этим США, долгое время выступавшие в качестве защитника свободы морей, вероятно, не останутся в стороне.

Учитывая эти тенденции, можно представить себе рискованное будущее, в котором КНР рекомендует всем иностранным державам, держатся в стороне от проводимых им широкомасштабных военно-морских учений для подтверждения своих "бесспорных" прав на Южно-Китайское море. Малайзия сотрудничает. Вьетнам и Филиппины организует контр-демонстрации силами фрегатов. Индия выжидает, чтобы посмотреть, исполнит ли Китай свои нефтегазовые договоренности с Ханоем. Тайвань опасается, что Пекин будет использовать эту возможность, чтобы инициировать урегулирование "Тайваньской ситуации». Соединенные Штаты консультируется с Австралией и Японией о возможном ответе. Примерно через неделю эскалации риторики и мобилизации, китайские корабли отрываются от пирса, чтобы разорвать цепи.

2.0 ОПИСАНИЕ

Два или более человек играют на карте размером 22 X 34 дюйма, где каждый гекс включает около 70 морских миль (80 наземных миль) а ход соответствует одному дню реального времени. Игроки поочередно маневрируют воздушными, наземными и морскими силами, чтобы выиграть сражения за контроль над ключевыми территориями.

3.0 ПРИМЕР ИГРЫ

Справочная информация: В первый день, силы китайской морской пехоты, поддерживаемые авианосцем и ракетными эсминцами, вышли из Гонконга и Сямыня. Они двинулись на юг, к островам Спратли. Выступая в качестве гаранта открытости морей, Соединенные Штаты присоединяются к Вьетнаму в «Коалиции Первой цепи островов» (FICC), чтобы предотвратить применение силы «Китайским союзом» (СС) в решении давних территориальных споров в Южно-Китайском море. С этой целью авианосное соединение США высаживает морских пехотинцев на островах Спратли и вокруг них. В своей ноте, поданной госсекретарю в Вашингтон, китайский посол подчеркивает, что у Китая нет каких-либо претензий к Америке, поэтому американские войска должны покинуть регион. Вскоре после этого, китайские крылатые ракеты уничтожают вьетнамские истребители на их аэродромах.

Рисунок 1 изображает стартовые позиции противников в этом примере. Маркеры оперативных соединений (TF) на карте представляют собой боевые единицы, выстроенные за пределами игрового поля. Для быстрого понимания содержания фишек, желающие могут ознакомиться с таблицей в разделе 7.4. Все китайские части относятся к СС, в то время как все американские и вьетнамские отряды относятся к FICC. Действие начинается с Фазы Генерального Штаба (ФГШ, GQ) второго хода игры, развивающейся в последовательности, описанной ниже:

- Фаза Генерального штаба
- Цикл # (Повторится шесть раз)
- Перебазирование авиации
- Перемещение сил флота
- Воздушные/морские сражения
- Управление

Рисунок 1



ФГШ (Цикл № 1):

Ни одна из сторон не проводит перебазирование авиации. Китайцы перемещают свои военно-морские силы на юг на один гекс, как указано. Одновременно американский эсминец УРО класса "Арли Берк" (далее DDG-2) движется на северо-восток, как показано, в то время как TF1 FICC остается на месте. После того как обе стороны завершили все воздушные и морские перемещения по всему полю, игроки начинают сегмент воздушных/морских сражений.

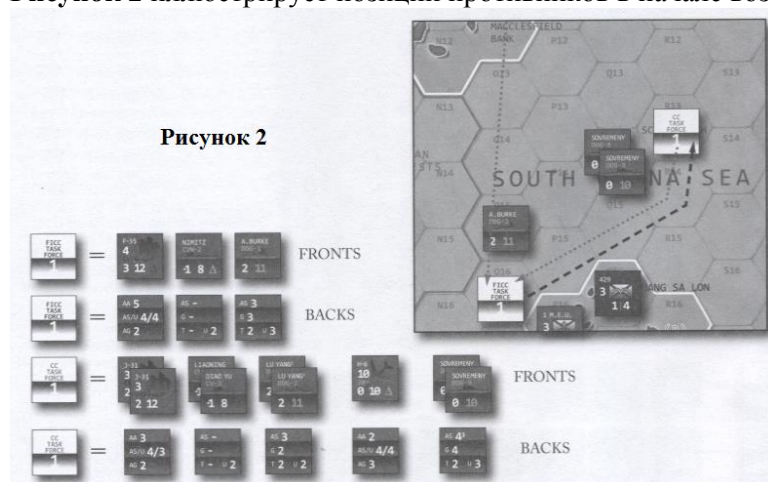
В качестве первого действия сегмента воздушных/морских сражений, каждая сторона бросает кубик для определения инициативы. СС выбрасывает 4, а FICC – 3, поэтому китайцы начнут бой первыми.

Китайцы начинают сражение в гексе O16, где TF 1 FICC обнаружены двумя китайскими эсминцами класса «Современный» (радиус обнаружения 3 гекса) (DDG-8 и DDG-9), а также авиацией TF1 СС (радиус обнаружения 6 гексов). TF1 FICC решает не уклоняться от боя, а встретить атакующих лицом к лицу. Таким образом, в этом бою китайцы атакуют, а американцы защищаются.

американцы защищаются.

Далее, обе стороны определяют участников сражения следующим образом. Китайцы заявляют, что в сражении участвуют все боевые единицы, кроме десантных кораблей (LPx). Кроме того китайцы подключают бомбардировщик из Гонконга, располагающегося на расстоянии восьми гексов! Хотя в пределах радиуса обнаружения бомбардировщика (6 гексов) нет каких-либо американских сил, он может участвовать, потому что другие китайские единицы обнаружили TF1 FICC. Затем американцы объявляют, что DDG-2, находящийся в O15, окажет поддержку, так как хотя он и не находится в гексе этого сражения, но в пределах его радиуса обнаружения (3 гекса) есть атакующие китайские корабли, поэтому он может участвовать в бою. Вьетнамский ракетный катер класса «Тарантул» (MB-1) уклоняется.

Рисунок 2 иллюстрирует позиции противников в начале воздушного/морского сражения.



Теперь игроки проводят это сражение в соответствии с последовательностью, изложенной ниже.

1. Прокладка боевых курсов
2. Воздушный бой
3. Внезапная атака подводных лодок
4. Надводный бой

1) Провести атаки противокорабельными ракетами (ПКР, AS) по целям в пределах дальности, в порядке значения «незаметности».

2) Провести атаки средствами ПЛО (U) по субмаринам, находящимся в том же гексе, в порядке значений ПЛО.

3) Провести артиллерийские удары (G) по целям, находящимся в том же гексе, в порядке значений артиллерии.

4) Провести торпедные атаки (T) по целям, находящимся в том же гексе, в порядке значений торпедного вооружения.

5. Провести атаки по наземным целям (AG).

Сначала китайцы прокладывают боевые курсы для своей авиации. Для двух китайских J-31 боевым курсом будет пунктирная линия через гексы R13, R14, Q15, P15 до O16, где они попадают под действие зональной ПРО американского DDG-2. Так как в результате обоих бросков не выпало дублей, вреда они не причиняют. Точно так же бомбардировщик летящий на юг по линии гексов O попадает под огонь ПВО американских DDG-1 и DDG-2 в O15 и O16; результатами этих бросков также будут промахи. Американский F-35 с авианосца в O16 не будет проводить перехват китайских самолетов на их боевых курсах, потому что американский игрок не хочет из-за воздушной дуэли потерять возможность один раз в цикл нанести удар вне базового гекса. F-35 по-прежнему участвует в обороне O16, в рамках ПВО на ближних подступах (CAP). И используя возможность один раз в цикл нанести удар вне базового гекса, «жалит» китайские авианосцы в R13, как показано его пунктирным боевым курсом. Китайцам не удалось поразить F-35 огнем ПВО эсминцев «Лу Янг II» (далее DDG-1 и DDG-2), объединенных с китайскими авианосцами.

Далее проводится воздушный бой. Поскольку китайская сторона нападает, первым проходит воздушный бой на китайских боевых курсах. Итак, действие перемещается в гекс O16. Там F-35 использует CAP, для защиты базового гекса от двух китайских J-31 и бомбардировщика. В воздушном бою, самолеты атакуют в порядке, определяемом значением «незаметности» (они указаны на лицевой стороне фишки в левом нижнем углу), так что броски проводятся следующим образом: F-35 (незаметность = 3), затем оба J-31 (скрытность = 2) и, наконец, китайский бомбардировщик (незаметность = 0). F-35 атакует китайский бомбардировщик выбрасывая 9, к результату прибавляется 5 (значение вооружения «воздух-воздух», на обратной стороне фишки рядом с AA), получая в итоге 14. Результат превышает значение противоракетной обороны (MD) бомбардировщика (цифра 10 в середине на лицевой стороне фишки) на 4, поэтому он получит 4 попадания, но максимальное значение в этом случае составляет 3, равное количеству «шагов», которое может потерять атакованный отряд. Этого достаточно, чтобы полностью уничтожить бомбардировщик, имеющий три «шага» (показано символом треугольника на его фишке). Теперь наносят удары китайские J-31. Значение вооружения "воздух-воздух" каждого из них равняется 3. Однако цель (гекс O16) находится на расстоянии четырех гексов от точки, в которой расположен китайский авианосец (R13), что на один гекс превышает их нормальную дальность действия (3, на лицевой стороне фишки, в верхнем левом угле), поэтому значение вооружения уменьшается вдвое, с округлением в меньшую сторону. Таким образом, каждый китайский самолет добавляет к результатам своего броска двойку. Они выбрасывают 6 и 9, которые (после добавления значения вооружения) составят 8 и 11; эти результаты не превышают значение противоракетной обороны F-35, равное 12, следовательно, не наносят никакого ущерба. После завершения воздушного боя обусловленного налетом атакующего (китайцы), начинается бой, вызванный налетом обороняющегося (американцы). Таким образом, F-35 и J-31 ведут дуэль над китайским авианосцем в гексе R13. Порядок атак такой же, как и раньше, но на этот раз китайцы используют полное значение вооружения, потому что бой в R13 происходит в пределах их нормальной дальности действий. F-35 выбрасывает 9, добавляет значение вооружения (5), получая в итоге 14, что превышает значение противоракетной обороны J-31 (12) на 2, следовательно, дает два попадания. Это приводит к уничтожению одного китайского самолета, прежде чем он сможет нанести удар по противнику. Выживший J-31 выбрасывает 9, и добавляя свое значение вооружения (3), получает в итоге 12, что не превышает значение противоракетной обороны американца (12), поэтому попаданий нет.

Поскольку нет внезапных атак подводных лодок, действие переходит к надводному сражению. Надводное сражение всегда начинается с ударов противокорабельными ракетами (ПКР, AS) в порядке обусловленном значением незаметности. Так, в этом бою, корабли будут атаковать в порядке, указанном ниже.

Позиция	Боевая единица	Значение незаметности
Первый	Палубный самолет США	3
Второй	Китайский авианосец, Эсминец УРО тип "Арли Берк" # 2	2
Третий	Эсминцы тип "Современный" DDG-8 и DDG-9	0

Обратите внимание, что американские DDG-1 и авианосец в O16, как и китайские DDG-1 и DDG-2 в R13 не участвуют в бою. Это связано с тем, что дальность ПКР этих кораблей по умолчанию равна двум гексам, поэтому они находятся слишком далеко от врага, чтобы нанести удар. В противоположность этому, американский DDG-2 в гексе O15 находится только в двух гексах от китайских DDG-8 и DDG-9 и может их атаковать. Обратите внимание китайские DDG-8 и DDG-9 имеют дальность ПКР, равную трем, это указано индексом рядом со значением ПКР на обратной стороне фишки!

F-35 атакует китайский авианосец в R13, который немедленно использует зональную ПВО расположенных в том же гексе китайских DDG-1 и DDG-2, равную 11, вместо своей, ограниченной 8. Очень важно: боевые единицы могут использовать зеленое значение зональной ПВО дружественных войск, находящихся в том же гексе, как и свое собственное. Вот почему эсминцы «Лу Янг II» выбраны для участия в

боевых действиях, хотя их оружие не может достичь врага. F-35 выбрасывает 9 и добавляет свое значение ПКР (4) получая в итоге 13. Этот результат превышает значение зональной ПВО, равное 11, и, следовательно, дает два попадания по китайскому авианосцу, которые топят его. После этого J-31 атакует американский авианосец в O16, который также прикрывается зональной ПВО находящегося там же **DDG-1**. J-31 также выбрасывает 9, результат увеличивается на 4 (значение ПКР), полученный итог (13) превышает зональную ПВО (11) на 2 и дает два попадания по американскому авианосцу! "Нимиц", фишка которого отмечена треугольником, имеет три «шага», и избегает потопления, но на него помещается фишка потерь "-2 шага". Тогда американский **DDG-2** из O15 атакует китайский **DDG-8** в Q14, выбрасывая 8, после прибавления значения ПКР (3), результат увеличивается до 11. Это превышает значение зональной ПВО "Современного", равное 10 и дает одно попадание. Китайцы отмечают "Современный" фишкой потерь «-1 шаг». Затем поврежденный "Современный" атакует недобитый американский авианосец, выбрасывая 8, к результату прибавляется значение ПКР равное 4 и вычитается 1 за имеющееся повреждение, итог - 11. Это не превышает значение зональной ПВО **DDG-1** находящегося в том же гексе, прикрывающего авианосец, так что атака не удалась. Аналогичным образом эсминец сбивает приближающиеся ракеты со второго "Современного".

В ходе этого боя не применяется ПЛО (U), орудия (G), или торпеды (T), так как никто из противников не занимают один и тот же гекс.

Таким образом, сражение заканчивается. Все участвовавшие самолеты отмечаются маркером "Обслуживание" (Recovery). Все корабли осуществлявшие пуски ракет отмечаются маркером "Залп" (Fired). Американский палубный самолет сталкивается с ужасным выбором. Он может добровольно потерять два «шага», "приземлившись" на сильно поврежденный в данный момент авианосец, либо он может уйти на запасную авиабазу, находящуюся в пределах нормальной дальности действий (4 гекса). Итак, американский самолет уходит к западному краю арты, к Хошимину, чтобы вступить в бой на следующий день.

Рисунок 3 показывает позиции противников в конце этой битвы.



высоким, чтобы удалить его маркер «Обслуживание».

ФГШ (Цикл № 2):

Теперь мы начинаем второй цикл ГШ.

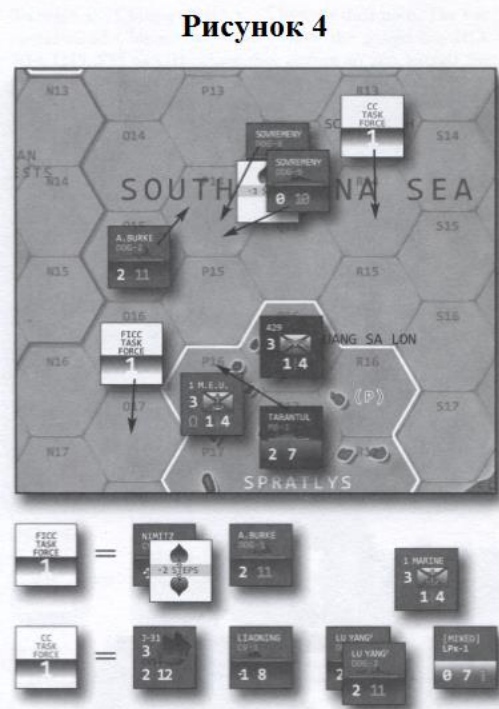
Как указано стрелками на **рисунке 4**, китайцы двигаются первыми в гексы P14 и R14, затем американцы перемещаются в гексы P14, O17 и P16. СС всегда ходит первым, а FICC - вторым.

После того как все перемещения по всей карте будут закончены, противники осуществляют бросок для определения инициативы в сегменте воздушных/морских сражений. Результат СС превышает результат FICC, поэтому в первом сражении СС будет действовать первым

Поскольку "Современные", находящиеся в P14 подсвечивают TF 1 FICC расположенную в O17, СС начинает бой на O17. Американский авианосец пытается уклониться, выбрасывая 4, к этому результату

FICC получает инициативу в следующем сражении. Однако боевые единицы, уже отмеченные маркерами «Залп» или «Обслуживание», использовать нельзя. Таким образом, FICC находит на карте подходящую группу где-то в другом месте (не показаны в нашем примере) и начинает сражение там, где он будет атаковать а СС защищаться. После завершения этого сражения СС может начать третье сражение (в другом месте) и т.д. и т.п. После того как обе стороны закончили все начатые сражения в течение хода, игроки переходят к сегменту управления.

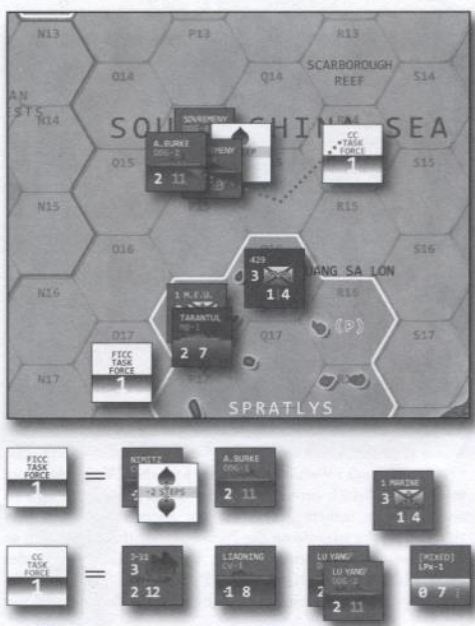
Во время «Управления» удалите все маркеры «Залп» и совершите бросок для удаления маркеров «Обслуживание». Самолет должен выбросить 8, однако многоцелевые машины могут добавить к результату число своих «шагов». Таким образом, китайский палубный самолет выбрасывает 7, добавляет 2 за свои «шаги», и получает окончательное значение 9, которое является достаточно



добавляется 3 за расстояние (3 гекса) и вычитается 1 из-за низкого значения незаметности авианосца (-1), итоговый результат (6) меньше необходимого значения (11) и, следовательно, уклонение не удастся.

Тогда обе стороны определяют условия сражения. СС заявляет, что участвуют все его боевые единицы. После неудачной попытки выйти из боя, FICC заявляет, что его **DDG-2** в P14 и вьетнамский **"Тарантул"** в P16 будут участвовать в качестве поддержки.

Рисунок 5



На **рисунке 5** показано относительные позиции в начале этой воздушной/морской битве.

Сражение начинается с прокладки боевого курса для J-31 от R14 до **DDG-2** в P14. Огонь ПВО неудачен, поэтому действие переходит к сегменту надводного боя, который начинается с обмена ракетными ударами ПКР, в порядке, определяемом значением незаметности. Таким образом, J-31, китайские **DDG-1** и **DDG-2**, американский **DDG-2** и "Тарантул" осуществляют атаки одновременно, так как их значение незаметности равняется 2. Оба "Современных" действуют последними, так как их значение незаметности = 0. J-31 добивается одного попадания по американскому **DDG-2**, который, в свою очередь, двумя попаданиями топтит китайский **DDG-9**. Затем китайские **DDG-1** и **DDG-2** топят американский **DDG-2**. Удар ПКР с «Тарантула» по **DDG-8** проходит неудачно. Единственный оставшийся «Современный» поражает американский авианосец в O17 выбросив 11. К этому результату добавляется значение ПКР «Современного» (4) и вычитается 1 за повреждение, полученное итоговое значение (14), превышает значение зональной ПВО, равное 11, на 3 пункта. Поскольку атакующий корабль, поврежденный «Современный», имеет только один «шаг», он может нанести не более одного попадания. Хотя результат атаки снижается до 1, этого достаточно, чтобы потопить уже поврежденный американский авианосец. Этим заканчивается текущее

сражение. J-31 отмечается маркером «Обслуживание», а все выжившие корабли маркерами «Залп». Затем игроки по желанию проводят другие сражения на карте.

После того как все сражения в текущем цикле завершаются, игра переходит в сегмент «Управление». Все маркеры «Залп» удаляются, для самолетов проводится бросок на восстановление. J-31 выбрасывает 2 и остается отмеченным маркером «Обслуживание» (действует только в собственном гексе).

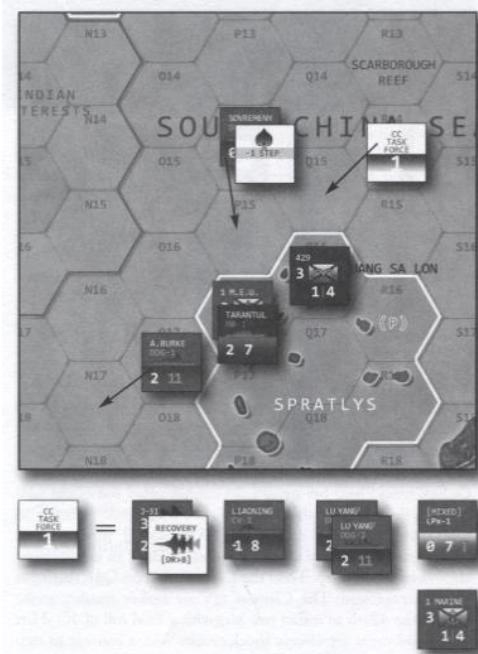
ФГШ (Цикл №3):

Боевые единицы передвигаются, как изображено на **рисунке 6**. СС выигрывает инициативу и «Современный» объявляет сражение в гексе N17, но американский **DDG-2** пытается уклониться. «Арли Берк» выбрасывает 7, добавляет 2 за «незаметность» и 3 за расстояние, получая в итоге 12, результат превышает 11 и, следовательно, уклонение происходит успешно. Игрок FICC помещает маркер «Уклонение» на «Арли Берк», это означает, что он не может выступать в качестве цели в течение этого хода. Затем FICC начинает следующее сражение где-то в другом месте карты. Когда приходит время очередной инициации сражения игроком СС, китайцы используют «Лу Янг» чтобы атаковать гекс P16, где находится вьетнамский «Тарантул». Лишенный вооружения «Тарантул» пытается уклониться, но терпит неудачу. Таким образом, «Лу Янг» уничтожает корабль с оранжевой полосой градом ракет. Во время сегмента «Управления» китайский палубный самолет успешно восстанавливается, «Арли Берк» сбрасывает маркер «Уклонение» и все маркеры «Залп» удаляются.

ФГШ (Цикл №4):

После вхождения в гекс Q16, китайские корабли, имеющие синюю полосу, отмечаются маркером «Чужая зона» (OoE), потому что они перешли в прибрежный гекс, где мелководье и частые препятствия заставят их двигаться медленнее. Позднее китайцы объявляют сражение в гексе Q16. Китайский палубный самолет проводит ракетный удар (AG) по вьетнамскому 429 полку, но полученный результат (5, увеличенный до 7 с учетом значения ракет «воздух-поверхность»), не превысил защитное число 8, взятое из «Таблицы Атак» (правило 8.3), и поэтому не наносит урона. Китайский палубный самолет отмечается маркером «Обслуживание». Во время сегмента артиллерийских ударов (G) надводного сражения, два эсминца «Лу Ян II» (G = 2) и «Современный» (G = 4), обстреливают вьетнамский полк,

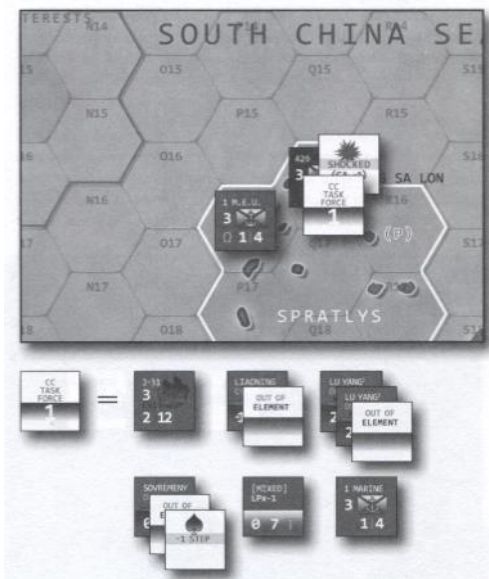
Рисунок 6.



значение защиты которого – 11. «Современный» выбрасывает 9, добавляет 4 (значение своего артиллерии) и вычитает 1 за полученное им повреждение, итоговое значение (12) дает результат – «Потрясение» наземного отряда. Учитывая, что артиллерийские удары не могут нанести более одного «Потрясения», удар Лу Янга в этой точке излишен. Во время сегмента «Управления», китайский палубный самолет проводит успешный бросок на восстановление и убирает маркер.

На Рисунке 7 показана ситуация в конце цикла 4.

Рисунок 7.



ФГШ (Цикл №5):

В ходе сегмента перемещения морских сил, китайские морские пехотинцы выгрузились из десантных кораблей и сближаются на побережье с 429 полком Вьетнама. Результат морского десанта будет определен в ходе Наземной фазы. Так как китайские корабли, имеющие синюю полосу на фишке, отмечены маркером «Чужая зона», они не могут выйти из гекса. Вместо этого они будут использовать это действие, для сброса маркера «Чужая зона», чтобы двигаться в следующий раз. После завершения перемещения морских сил, FICC выигрывает инициативу и проводит сражение в другой части карты. Затем китайцы объявляют сражение в гексе Q16. Китайский палубный самолет наносит следующий удар по 429 полку и добивается двух попаданий получив окончательный результат броска – 10! Попадания по наземным отрядам всегда дают результат «Потрясение», и преобразуются в потери (за исключением тех, что стали результатом артиллерийских ударов с моря (G)) в соотношении 2 к 1, так что 429-й полк теряет один «шаг», как результат двух попаданий в ходе авиаудара, сохраняет прежний

маркер «Потрясение». Корабли не открывают огонь из орудий, так как если отряд уже в состоянии «Потрясения», то последующие артудары (G) по побережью не дадут никакого эффекта. Во время сегмента «Управление» китайскому палубному самолету не удастся восстановиться.

ФГШ (Цикл №6):

Так как китайскому палубному самолету не удалось восстановиться, для него доступен только воздушный бой в собственном гексе, и поэтому он не может нанести удар по вьетнамскому наземному отряду. Так как вьетнамцы уже в состоянии «Потрясения», последующие артудары (G) по побережью бессмысленны. Таким образом, цикл заканчивается без изменений в Q16.

Наземная фаза.

Во время боевого сегмента наземной фазы, китайские морские пехотинцы атакуют вьетнамских парашютистов. Выступая в качестве обороняющихся в наземном бою, вьетнамцы первыми осуществляют атаку общевойсковым вооружением (CA), добавляя +3 (значение своего войскового вооружения) и вычитая -1 за понесенные потери и -1 за «Потрясение». Согласно «Таблице Атак» (Правило 8.3) обе стороны должны выбросить больше чем значение обороны (8). Вьетнамцы получают итоговое значение равное 9, итог этого удара – «Потрясение» китайского отряда. Затем китайцы выбрасывают 7, добавляя 3 (значение общего вооружения), и вычитая 1 за морской десант и 1 за свежеполученное «Потрясение». Полученный результат (8) не наносит никакого вреда вьетнамцам. Поскольку ни одна из сторон по итогам боя не понесла потери, отступления не будет. Во время сегмента Сбора наземной фазы, обе стороны сбрасывают свои маркеры «Потрясения». Таким образом, ход заканчивается тем, что полнокровный отряд китайской морской пехоты делит гекс с понесшими потери вьетнамскими десантниками. Во время следующего боя, на китайцев больше не будет накладываться ограничение за морской десант. Перед этим, китайские корабли и самолеты смогут свободно ударить по гексу (без ущерба для своей стороны), чтобы добиться «Потрясения» или ослабления вьетнамского подразделения.

4.0 ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ

4.1 Бросок/Броски: Броски подразумевает использование двух шестигранных кубиков и суммирование полученных результатов. Бросок подразумевает использование одного шестигранного кубика.

4.2 Доли: Сохраняйте все доли до конца подсчета, а затем математически округлите, прежде чем передвинуть фишку или совершить любые броски. Например, половина от 5 составит 2,5, которые, когда требуется действие, но не раньше, округляются до 3.

4.3 Разведка: Все игроки могут свободно изучать все фишки в гексах игрового поля или в полях Оперативных соединений (TF) в любое время. Скрытые войска, фишки на Дорожке хода игры и в географических полях никогда не могут быть изучены противником.

Примечание разработчика: Обе стороны имеют обширные возможности для наблюдения за всем регионом. Таким образом, общее местонахождение фишек противника всегда известно.

5.0 ИГРОКИ

5.1 Для игры в ВТС необходимо как минимум два игрока. Один игрок управляет «Китайским союзом» (СС) в то время как другой контролирует «Коалицию Первой цепи островов» (FICC). Игрок принимает все решения за страны его коалиции.

5.2 Можно добавлять дополнительных игроков, давая им контроль над отдельными странами в коалиции. В этом случае, игрок, контролирующий страну, полностью управляет ее силами, но страна никогда не может добровольно покинуть коалицию. Кроме того страна не может принять решение, которое явно не разрешено по правилам, например, Австралия, Япония, Сингапур или США не могут присоединиться к СС и т.д.

5.3 Нейтральные страны не контролируются игроками. Нейтральные войска бездействуют и не могут ни двигаться, ни атаковать, пока не присоединятся к той или иной коалиции.

6.0 КАРТА

6.1 Виды гексов

6.1.1 Игровая карта включает в себя четыре основных типа гексов: океан, земля, приморский район (далее прибрежный гекс) и остров. Гексы океана изображают только воду. Гексы земли – только землю. На прибрежных гексах объединены и суша и море. Гексы островов являются прибрежными гексами Парсельских островов или островов Спратли. Наземные войска не могут пересечь океаническую сторону гекса без помощи морского или воздушного транспорта. Боевые корабли не могут пересечь сухопутную сторону гекса.

6.1.2 Гексы островов являются прибрежными с некоторыми дополнительными оговорками. Каждый гекс острова может содержать не более двух «шагов» наземных войск от каждой фракции. Кроме того, гексы островов, которые содержат аэродром, могут служить базой для одного «шага» самолета для стороны, последней имевшей полный контроль над гексом.

6.1.3 Территориальные претензии на острова Спратли обозначены буквенным кодом, который соответствует первой букве названия претендующей страны: М = Малайзия, Р = Филиппины, V = Вьетнам.

6.1.4 Претенденты на острова Спратли контролируют обозначенные гексы, пока вражеские войска не захватят их. В игре не отображены спорные претензии Китая.

Примечание разработчика: Да, Тайвань и Бруней также претендуют на части островов Спратли. Фактически, Тайвань претендует на один большой остров в районе островов Спратли. Тем не менее, мы предполагаем, что китайское вторжение или нарушение тайваньских претензий, не выступит причиной для любой формы вооруженного сопротивления. Так как даст Пекину предлог для вторжения в Тайвань, то есть станет самоубийством для Тайбэя. Претензии Брунея так мало охвачены в прессе, что они, кажется, скорее привычные, чем обоснованные. Таким образом, претензии, как Тайваня, так и Брунея, не представлены на игровой карте.

6.1.5 Гексы, окаймленные белым, являются победными. В конце игры контроль над победными гексами определяет, какие союзы выигрывают игру.

6.2 Поля

6.2.1 Географические поля представляют собой важные места вне карты, такие как Гавайи. Географические поля это прибрежные порты с неограниченной вместимостью. Боевые единицы СС не могут войти в географические поля и не могут выбирать в качестве целей для атак отряды, находящиеся в географическом поле.

6.2.2 На поле Оперативной группы (TF) может находиться до 24 «шагов» боевых кораблей, и их груз, представленные одним маркером на карте, в целях предупреждения скупивания. И СС и FICC имеют собственные поля Оперативных групп.

6.2.3 Увеличенное поле Тайваня используется для обеспечения дополнительного пространства для войск на Тайване и вокруг него, чтобы избежать скученности. Войска в гексах Увеличенного поля Тайваня считаются находящимися в соответствующих гексах игрового поля и наоборот – они являются взаимозаменяемыми.

6.3 Границы

Желтые линии представляют собой территориальные границы стран. Белые линии указывают на гексы победных условий. Оранжевой линией изображается граница индийских интересов.

6.4 Контроль

6.4.1 В начале игры нация контролирует все гексы в пределах своей страны, а также принадлежащие ей группы островов и территории на которые заявлены претензии.

6.4.2 Только наземные войска могут получить контроль над гексом. Фракция получает контроль над прибрежным или сухопутным гексом, когда ее наземный отряд находится в этом гексе, а отрядов противника в нем нет.

6.5 Дорожка хода игры

6.5.1 Используйте Дорожку хода игры (OT, GRT) напечатанный на карте, чтобы отслеживать текущий игровой ход, и при необходимости текущий цикл Фазы Генерального штаба. Просто поместите соответствующий маркер: «Ход игры» ("Game Turn") или «Цикл ФГШ» ("General Quarters Cycle") в ячейку с соответствующим номером, чтобы отслеживать текущее состояние игры.

6.5.2 В ячейки Дорожки хода игры, соответствующие будущему номеру хода прибытия на игровое поле, помещаются войска FICC, перемещающиеся из географического поля в порт.

7.0 ВОЙСКА

7.0.1 Игровые фишки представляют собой авиационные, наземные и морские отряды, участвующие в войне. Авиация представлена многоцелевыми боевыми самолетами, бомбардировщиками и вертолетами. Наземные подразделения включают в себя: морскую пехоту, десантные, бронетанковые, артиллерийские, механизированные и моторизованные части, Тайваньскую воздушную кавалерию, а так же дивизионы ПВО и береговые ракетные комплексы. Морские отряды включают надводные боевые корабли и подводные лодки.

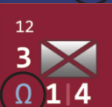
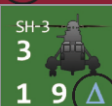
7.1 Национальные цвета

Австралия	Сине-зеленый
Камбоджа	Темно-зеленый
Китай	Красный
Индия	Оранжевый
Япония	Фиолетовый
Лаос	Темно-зеленый
Малайзия	Коричневый
Мьянма (Бирма)	Черный
Филиппины	Зеленый
Сингапур	Голубой
Тайвань	Синий
Таиланд	Темно-фиолетовый
Соединенные Штаты	Серый
Вьетнам	Оливковый

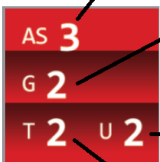
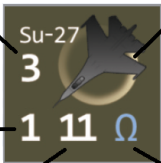
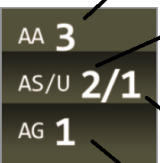
7.2 Сокращения

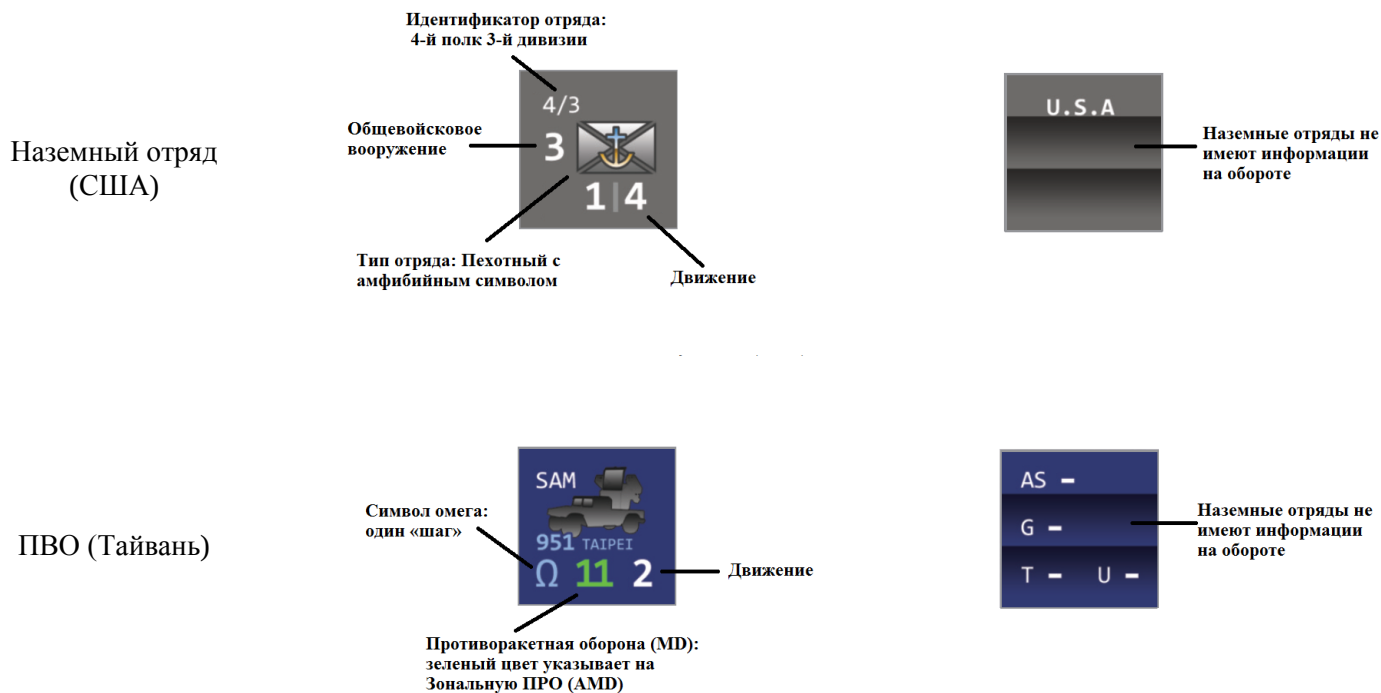
Термин	Значение	Войск/машин в отряде
Надводные корабли		
CV	Авианосец	1 корабль
CVN	Атомный авианосец	1 корабль
DDG	Эсминец УРО	2 корабля
DDH	Вертолетоносец (Эсминец с вертолетным вооружением)	2 корабля
FAC: LCS MB GB SC	Москитный флот: Корабль прибрежной зоны Ракетный катер Артиллерийский катер Противолодочный корабль	Все от 4 до 16 кораблей
FFG	Фрегат УРО	От 3 до 4 кораблей
LP _x	Десантное соединение Высадочные средства	От 4 до 6 кораблей От 8 до 12 катеров
Подводные лодки		
SS	Дизельные подводные лодки	От 2 до 3 лодок
SSN	Атомные подводные лодки	От 2 до 3 лодок
Наземные войска		
SAM	Ракеты «поверхность-воздух» (ПВО)	От 4 до 6 батарей
SSM	Береговой ракетный комплекс	От 8 до 12 батарей
Символ Дельта (Δ)	Дивизия (XX)	12 000 человек
Нет символа	Бригада (X)	4 000 человек
Нет символа	Полк (III)	3 000 человек
Символ Омега (Ω)	Экспедиционный отряд морской пехоты (MEU) (II)	300 человек

7.3 Символы

	Оранжевая полоса – корабль прибрежной зоны		Бронетанковый
	Синяя полоса – океанский корабль		Моторизованный
	Значение ПРО зеленого цвета – зональная ПРО (AMD)		Механизированный
	Силуэт в круге – многоцелевой боевой самолет		Артиллерийский
	T – транспортный отряд		Воздушная кавалерия (десантно-штурмовой)
	Символ омега – один «шаг»		Воздушно-десантный/Парашютный
	Символ дельта – три «шага»		Морская пехота/Амфибийный
	Пехотный		Горнострелковый

7.4 Таблица отрядов

	Лицевая сторона	Оборотная сторона
Корабль (Китай)	Тип корабля Класс корабля Идентификатор отряда Синяя полоса: Корабль открытого моря Незаметность Противоракетная оборона (MD): зеленый цвет указывает на Зональную ПРО (AMD) 	Противокорабельные ракеты Орудия Средства ПЛО Торпеды 
Авиация (Вьетнам)	Нормальная дальность действия Силуэт в круге: многоцелевой боевой самолет Незаметность Противоракетная оборона (MD) Символ омега: один «шаг» 	Ракеты «воздух-воздух» Противокорабельные ракеты Противолодочные ракеты Ракеты «Воздух-поверхность» 



Примечание: Даже несмотря на то, что они являются наземными отрядами, ПВО и береговые ракетные комплексы имеют лицевую и оборотную стороны, организованные как у кораблей и не имеют Общего вооружения, следовательно, они не могут атаковать в наземном бою.

7.5 «Шаг».

7.5.1 Отряды, отмеченные в углу символом «омега», имеют только один «шаг». Отряды, отмеченные символом «дельта», имеют три «шага». Все остальные – два «шага».

7.5.2 Когда отряд получает попадание, отметьте его соответствующим маркером. После того, как отряд накопит количество маркеров потерь, равное его «шагам», он будет уничтожен.

7.5.3 Переформирование: Одинаковые отряды, находящиеся в одном гексе и понесшие потери, но в остальном идентичные (не учитывая идентификатор отряда) могут, по желанию игрока, переформироваться в единый отряд, с меньшими потерями, либо совсем без них, в соответствии с числом доступных «шагов». Переформирование осуществляется в любое время, кроме случаев, когда отряды являются целью ожидаемого удара. Например, два отряда эсминцев «Лу Янг II» имеющие по одной потере каждый, могут объединиться в один целый отряд; второй (теперь пустой) отряд будет удален из игры. Однако хитрый игрок не может объявить переформирование и изменение уровня потерь у отряда, только что ставшего целью, преобразовав его в отряд, который не был выбран в качестве цели. Сначала он должен дождаться завершения объявленного удара.

7.5.4 Разделение: Отмена п. 7.53 невозможна. Отряд, не имеющий потерь, не может разделиться на несколько отрядов с некоторыми потерями.

7.6 Объединение

7.6.1 Объединение определяется количеством «шагов», которое может находиться в гексе.

7.6.2 Авиация: В гексах города или порта может базироваться до 12 «шагов» авиации. Один «шаг» может базироваться на островном гексе с аэродромом. В дополнение к стандартным ограничениям по объединению в гексе, с авианосцем (CV или CVN) можно объединять самолеты с равным количеством «шагов». Нет ограничений на количество самолетов, следующих боевыми курсами или выполняющих ПВО на ближних подступах.

7.6.3 Наземные войска: За исключением островных гексов, любое количество «шагов» наземных войск может находиться в гексе. Островные гексы могут включать только по два «шага» наземных войск от каждой фракции.

7.6.4 Корабли: До 24 «шагов» кораблей для одной стороны могут находиться в прибрежном гексе. Для морских гексов ограничений нет.

7.7 Базирование авиации

7.7.1 Гекс, занятый самолетом является его гексом базирования. Палубные самолеты, объединенные с авианосцем (CV), атомным авианосцем (CVN) или десантным кораблем (LPx), базируются на них. Только палубные самолеты могут базироваться на авианесущих кораблях. Палубные самолеты могут базироваться на любом авианосце своей страны. Только самолеты с одним «шагом» могут базироваться на десантных кораблях. Самолеты на суше (в сухопутных или прибрежных гексах) должны базироваться в городе, порту или островном аэродроме.

7.7.2 Авианесущие корабли (CV, CVN или LPx) могут служить базой для самолетов с равным количеством «шагов». В конце воздушного/морского сражения, палубный самолет может иметь недостаточную возможность базирования в собственном гексе из-за повреждения, или уничтожения, его авианосца. В этом случае он должен либо потерять столько же «шагов», чтобы "вписаться" на авианосец, либо немедленно перебазироваться на запасной дружественный аэродром в пределах его нормальной дальности действий. Если ни один из этих вариантов недоступен, самолет уничтожается.

7.7.3 Если наземный отряд входит, либо одерживает победу, в гексе, являющемся базой для авиации противника, эта авиация должна немедленно эвакуироваться. Авиационные части эвакуируются, даже если уже отмечены маркером «Обслуживание», они перемещаются на любую дружественную базу в пределах двух их нормальных дальностей действия, а затем отмечаются маркером «Обслуживание». Авиационные части вынужденные эвакуироваться, но не нашедшие базу в пределах дальности – уничтожаются.

7.8 Морские порты

7.8.1 Находящиеся в гексах дружественных портов морские отряды считаются "в порту", если в ходе движения игрок не заявит, что они "в море" и не отметит их соответствующим маркером. Корабли вне гексов порта, по умолчанию считаются «в море» и их отмечать не нужно.

7.8.2 Отряд, находящийся в порту не может быть целью для средств ПЛО (U), артиллерийских (G) и торпедных (T) атак, но может быть атакован крылатыми ракетами для поражения наземных целей (LACM). Отряд в море застрахован от атаки крылатыми ракетами, но подвержен всем другим соответствующим видам атак.

7.8.3 Чтобы погрузить дружественные отряды, морские транспорты должны находиться в порту.

8.0 АТАКИ

8.1 Атака в ВТС это универсальный механизм для разрешения всех форм боевых действий. Отдельная атака состоит из одного броска кубика атакующего отряда против выбранной цели.

8.2 Атакующий бросок кубика может быть изменен. Основная формула атакующего броска:

Результат атакующего броска

+ значение системы вооружения

- суммированные пункты потерь

+ ситуационный модификатор

= Окончательный результат

***Примеры:** Эсминец с двумя «шагами», имеющий значение ПКР (AS) равное 3, и получивший повреждение («-1 шаг») проводит атаку ПКР. Эсминец выбрасывает 8, добавляет к результату 3 за значение вооружения и вычитает 1 за один пункт потерь, чтобы получить окончательное значение – 10. Отряд морской пехоты с двумя «шагами», имеющий один уровень потерь атакует общевойсковым вооружением (CA) в ходе десантной операции. Морская пехота выбрасывает 6, добавляет к результату свое значение общего вооружения (3) вычитает 1 за уровень потерь, а затем добавляет ситуационный модификатор (-1), получая в итоге 7.*

8.3 Значения систем вооружения полезны только против определенных типов целей, которые в свою очередь используют особые значения защиты против этих атак, как отмечено в таблице атак ниже.

8.3.1 Для использования необходимой системы вооружения, отряд должен иметь соответствующее значение (не менее 1), указанное на его фишке. Отряд, понесший потери сохраняет способность наносить удары, для которых у него есть необходимая система вооружения.

8.4 Встречные атаки, как правило, проводятся последовательно в порядке убывания напечатанных значений, от высшего (первым) к низшему (следующий) в зависимости от типа боя.

8.4.1 Атакующие броски осуществляются в заявленном порядке, и все результаты применяются до перехода к новой атаке. В некоторых случаях, атаки проводятся одновременно и сначала подсчитываются все результаты, а затем одновременно распределяются потери.

8.4.2 Атаки объявляются сразу перед броском. Таким образом, игрок должен дождаться результатов текущей атаки, прежде чем объявить следующую.

8.5 Если окончательный результат атакующего броска превышает действующее значение обороны, то атака успешна и дает количество попаданий, равное разнице между окончательным результатом броска и действующим значением обороны, но не больше чем количество «шагов» атакованного отряда. Прочие результаты эффекта не дают.

8.6 В большинстве случаев, каждое попадание приводит к потере одного «шага».

8.6.1 Однако, в случае наземных подразделений, большинство попаданий вместо этого дают в результате «Потрясение». Есть два исключения: артобстрел побережья (G) и сопутствующий ущерб от удара крылатыми ракетами (LACM) по укреплениям.

8.6.2 Успешный артобстрел побережья (G) дает только «Потрясение». Таким образом, последующие артобстрелы отрядами, находящихся в состоянии «Потрясения», игнорируются. Тем не менее, «Потрясение», полученный по другим причинам можно объединять с «Потрясением» полученным при артобстреле, чтобы преобразовать два «Потрясения» в потерю «шага».

Таблица 8.3

Система вооружения	Действительная цель	Значение обороны
АА - ПВО	Авиация	MD
AG – атака по наземной цели	Наземный отряд/укрепление	MD или 8
AS – ПКР	Надводные корабли	MD
LACM - крылатая ракета для поражения наземных целей	Целеуказание со спутников *	AMD или 8
СА – общее вооружение	Наземные войска	8
G - орудия	Надводные корабли	8
	Наземные войска	11
Т- торпеды	Надводные корабли	8
	Подводные лодки	8
U - ПЛО	Подводные лодки	8
Примечания		
AMD или 8 означает использование значения зональной ПРО или 8, по выбору атакуемого.		
MD или 8 означает использование значение зональной ПРО, индивидуальное значение ПРО или 8, по выбору атакуемого.		
* Включает только: авиацию, базирующуюся на земле, укрепления, корабли в порту, дивизионы ПВО и береговые ракетные комплексы на суше.		
Ситуационные модификаторы (суммируются)		
Атака общевойсковым вооружением в ходе десантной операции		-1
Атака общевойсковым вооружением против отряда в гексе с укреплениями		-1
Атака по наземной цели по отряду в джунглях, горах, городе или порту		-2
Бронетанковый (не механизированный) отряд, атакующий противника в джунглях, городе или порту		-2

8.6.3 Удары крылатыми ракетами (LACM) осуществленный отрядами с двумя «шагами», и разрушившие укрепление, вторым попаданием атакуют непосредственно наземный отряд, находящийся в гексе, приводя к потере «шага». Обратите внимание, что укрепления НЕ являются наземными отрядами. Таким образом, одно попадание крылатой ракеты или ракет "воздух-поверхность" уничтожает укрепление.

8.6.4 Во всех остальных случаях, попадание по наземному отряду фиксируется как «Потрясение», и отмечается соответствующим маркером на поврежденном отряде. Два полученных «Потрясения» сразу преобразуются в потерю «шага».

8.7 Если цель уничтожена и остались неизрасходованные попадания, то атакующий отряд может (но не обязан) перенести эти дополнительные попадания на другие соответствующие цели, находящимся в том же гексе. Соответствующими отрядами являются те, которые могут быть поражены только что выполненной атакой, т.е. атака ПКР может поразить другой корабль, но не действует в отношении наземного отряда. Эти дополнительные попадания могут быть назначены отрядам, чье значение защиты меньше или аналогично значению выбранной цели.

9.0 ЗОНАЛЬНАЯ ПРО

9.1 Отряды с зелеными значениями MD оснащены зональной ПРО (AMD). Зональная ПРО используется, как и обычная, но также может защищать другие дружественные отряды в том же гексе. Исключением являются самолеты, участвующие в воздушном бою; они не могут быть защищены зональной ПРО.

9.2 Таким образом, за исключением авиации, участвующей в воздушном бою, атакуемый отряд всегда может использовать значение зональной ПРО дружественного отряда в том же гексе. Любое количество отрядов может обратиться к одной зональной ПРО любое количество раз.

Примечание разработчика: Значения зональной ПРО (AMD) представляют собой зональные оборонительные системы, основанные на радарх с фазированной решеткой, которыми вооружены американские эсминцы несущие систему «Aegis», или эсминцы "Лу Янг II" ВМС Китая. Зональная ПРО позволяет высокоточным, сверхзвуковым ракетам-перехватчикам сбивать приближающиеся ракеты противника за много миль.

10.0 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Каждый игровой ход состоит из следующих фаз, разделенных на сегменты:

1 ФАЗА ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ (11.0)

Атака крылатыми ракетами по наземной цели

Жетоны сил специальных операций

2 ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФАЗА (12.0)

3 ТРАНЗИТНАЯ ФАЗА (13.0)

4 ФАЗА ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА (14.0)

Цикл # (Повторяется шесть раз)

Перебазирование авиации (14.1)

Перемещение морских сил (14.2)

Воздушное/морское сражение (14.3)

Управление (14.4)

5 НАЗЕМНАЯ ФАЗА (15.0)

Движение (15.1)

Бой (15.2)

Сбор (15.3)

10.1 Для каждой Фазы, кроме Фазы генерального штаба, первыми доступные действия выполняет СС, а затем FISS. Например, в Фазу Тайных операций, СС первым проводит все свои атаки крылатыми ракетами по наземным целям (LACM), а затем использует свои фишки Сил Специальных операций (SOF), после чего FISS использует свои крылатые ракеты и фишки ССО. В Фазу Генерального Штаба, стандартный порядок изменяется, в соответствии с броском определения инициативы в сегменте воздушного/морского сражения.

10.2 Игрок или сторона, которая в настоящее время проводит свою часть Фазы, является "действующей".

10.3 После того как обе коалиции завершили все свои действия для данной Фазы, игра переходит в следующую. После завершения всех Фаз, начинается новый ход и процесс повторяется.

11.0 ФАЗА ТАЙНЫХ ОПЕРАЦИЙ

11.1 Атака крылатыми ракетами по наземной цели.

11.1.1 Каждый из принадлежащих США или Китаю эсминцев (DDG), атомных подводных лодок (SSN) или береговых ракетных комплексов (SSM) в течении игры может осуществить одну атаку крылатыми ракетами по наземной цели (LACM).

11.1.2 Крылатые ракеты можно применять только по целеуказанию со спутников в отношении: базирующейся на земле авиации, укреплениям, кораблям в порту, дивизионам ПВО и береговым ракетным комплексам на суше.

11.1.3 Чтобы провести атаку крылатыми ракетами, просто объявите отряд противника в качестве цели и определите маршрут, состоящий из смежных гексов до целевого гекса, в пределах максимальной дальности стрельбы. Стартовый гекс при подсчете дальности исключается. Атаки крылатыми ракетами нельзя проводить из, или через географические поля.

Крылатые ракеты	Максимальный диапазон
Американские эсминцы и АПЛ	15
Китайские эсминцы, АПЛ и береговые ракетные комплексы	12

11.1.4 Каждая атака крылатыми ракетами имеет значение атаки равное 5, понижающееся до 3 если цель находится в джунглях.

11.1.5 Значение защиты, используемое против атаки крылатыми ракетами изменяется в зависимости от наличия отрядов со свойствами зональной ПРО. Если отряд с зональной ПРО присутствует, он может использовать свое значение AMD, в том числе для защиты других отрядов находящихся в том же гексе. Если отрядов с зональной ПРО нет, все войска используют значение защиты равное 8, независимо от напечатанных на фишках значений ПРО.

11.1.6 Успешная атака крылатыми ракетами дает один пункт потерь для укреплений, кораблей в порту и авиации на земле по выбору атакующего.

11.1.7 Когда крылатая ракета попадает в укрепление, атакующий игрок может немедленно использовать все последующие попадания для нанесения пунктов потерь наземным отрядам, находящимся в том же гексе.

11.1.8 После того как отряд проведет атаку крылатыми ракетами, положите на него маркер «Нет крылатых ракет» (No LACM), чтобы показать что он реализовал данную возможность в этой игре. Вместо использования этих маркеров, игроки, по своему желанию, могут эту информацию где-нибудь записывать.

11.1.9 Пример атаки крылатыми ракетами.

Во время сегмента «Атака крылатыми ракетами» Фазы тайных операций, китайские отряды, изображенные на рисунке могут осуществить следующие атаки. Обратите внимание, что тайваньский фрегат в S07 **НЕ** может служить подходящей целью, так как находится в море. Начиная слева, береговой ракетный комплекс атакует тайваньский самолет в T07, выбрасывая 5, затем добавляет значение атаки равное 5 и получает в результате 10. Этот результат меньше значения зональной ПРО обороняющего гекс дивизиона ПВО (11), и следовательно, безрезультатен. Тогда эсминец типа "Лу Янг 2" в O09 атакует тайваньский 951 дивизион ПВО в T07. Эсминец выбрасывает 10 и добавляет значение атаки крылатой ракеты (5), получая в итоге 15! Это результат перекрывает значение зональной ПРО, равное 11, на 4 пункта, но дает только два попадания, так как у "Лу Янга" только два «шага». Итак, 951 дивизион ПВО, имеющий один «шаг», уничтожается первым попаданием, а второе попадание наносит потери тайваньскому авиаотряду, пометьте его маркером потерь. "Цзян Вэй" в R07 атаковать крылатой ракетой не может, так как является фрегатом. Подводная лодка тип 95 может использовать крылатые ракеты, но отказывается от этого, чтобы сохранить эту возможность для следующей Фазы Генерального штаба. Дивизион ПВО в R06 сохраняет бездействие, так как не имеет крылатых ракет.



11.2 Жетоны Сил специальных операций.

11.2.1 Каждый игрок начинает игру с девятью жетонами Сил специальных операций (ССО), сложенными вне карты. Жетоны СС красные, FICC - серые.

11.2.2 Каждый жетон имеет имя и номер, соответствующий спецоперации описанной в настоящих правилах.

11.2.3 Во время сегмента Сил специальных операций, каждая сторона может разместить один жетон по своему выбору из кучки на Дорожку хода игры лицевой стороной вниз, на один ход вслед за текущим. Например, во время первого хода игроки могут размещать жетоны лицом вниз в ячейке второго хода. СС размещает жетоны в первую очередь.

11.2.3.1 Однако, игроки не могут положить жетоны в ячейки соседних ходов, то есть между использованием жетонов должен пройти один ход.

11.2.3.2 Для того, чтобы жетон сработал, страна, написанная на жетоне должна входить в коалицию игрока.

11.2.4 После того как игрок имел возможность разместить жетон в будущем ходе, и отказался от этого, он может перевернуть любой свой жетон, находящийся в ячейке текущего хода, лицевой стороной вверх, и тем самым использовать его в игре. Результат применяется немедленно, они не могут быть отложены.

11.2.5 Атака вытянутыми жетонами ССО осуществляется одноразово. Она не может быть частью какой либо другой атаки или сражения. Цель не может контратаковать! Тем не менее, цели используют свои значения AMD или MD если их можно применить.

11.2.6 Каждый жетон может быть использован только один раз, после чего он остается на Дорожке хода игры как отметка о его использовании.

11.2.7 Жетоны ССО.

1. Кибер-атака (Китай).

Китайские хакеры взломали систему ракетной обороны и наведения. В течение всего текущего хода, для всех отрядов FICC, имеющих зональную ПРО, значения ПКР и зональной ПРО снижаются на единицу. Сниженные значения восстанавливаются в начале следующего хода.

2. Фэй Лонг (Китай)

Бойцы китайского отряда специальных операций "Летающий дракон" просочились через Тайваньскую оборону побережья и уничтожили противодесантные препятствия на пляжах, сняли мины и разведали систему огня. В течении этого хода китайская морская пехота игнорирует стандартный ситуационный модификатор -1 к значению общевойскового вооружения при осуществлении десантных операций в гексах острова Тайвань.

3. Паскаль (Малайзия)

Малазийский отряд специальных операций "Паскаль" нападает на корабли FICC в стиле "людей-лягушек". Игрок СС немедленно проводит одну атаку группой "Паскаль" по любому одному кораблю FICC, находящемуся в прибрежных гексах Малайзии или островов Спратли, по своему выбору. Осуществите атаку как внезапную атаку подводной лодкой, выполняемую отрядом с двумя «шагами», со значением торпедного вооружения - 3.

4. Моль (Китай)

Старый китайский шпион-нелегал на Гуаме осуществляет диверсию в гавани Апра. Корабли США, не могут покинуть ГУАМ в течение этого хода.

5. Оскар (Китай)

Китайский силы специальных операций "Оскар" обезглавили правительство Тайваня путем сочетания политических убийств и взяток. Если хотя бы один гекс Тайваня полностью занят китайским наземным отрядом, остров сразу сдается Китаю. Немедленно удалите все тайваньские воздушные и наземные отряды из игры. Все тайваньские боевые корабли остаются в игре под контролем FICC.

6. Длинный Меч (Китай)

Группа китайского спецназа осуществляет отчаянный десант. Игрок СС может сразу разместить свой маркер контроля на любой островной гекс, свободный от наземных войск противника, к которому он может проложить маршрут длиной 20 гексов от Гуанчжоу. Маршрут не должен проходить через гексы, содержащие отряды FICC с возможностью зональной ПРО или входящие в пределы нормальной дальности действий многоцелевых самолетов FICC. Гекс назначения должен быть свободен от наземных войск FICC. Любой самолет FICC в целевом гексе немедленно уничтожается. Корабли FICC остаются незатронутыми. Размещение маркера контроля СС автоматически удалит любой, возможно находящийся там, маркер контроля FICC.

7. Персидская Игра (Китай)

Иран и Пакистан с удовольствием пойдут на встречу пожеланиям Китая, и создадут проблемы в Персидском заливе и Аравийском море, чтобы удержать военно-морские силы США на базах. Таким образом, американские корабли не могут покинуть поле "Индийский океан" до тех пор, пока FICC не использует жетон "Старая Европа". Если в Индийском океане нет сил США, жетон не оказывает никакого эффекта.

8. Орбитальная война (Китай).

Китайское противоспутниковое оружие уничтожает некоторые спутники FICC, что вызывает контрудары по спутникам СС. До конца игры, значение атаки для крылатых ракет как СС, так и FICC равняется 3, вместо 5.

9. Азиатский Халифат (Малайзия).

Малайзия оснащает и обучает мусульманских повстанцев в южном Таиланде или на Филиппинах. Сразу же поместите пехотный отряд Малазийского халифата в гексах F19 (южный Таиланд) или V19 (Замбоанга, Филиппины), или любом гексе рядом с ними. Пехота Халифата может выставляться в гексе, занимаемом войсками FICC, тем самым заставляя эвакуировать незащищенные самолеты, и, по необходимости, осуществить атаку общевойсковым вооружением в Наземную Фазу. Пехота Халифата представлена малазийским наземным отрядом общего назначения, полкового размера, имеющим два «шага».

11.2.8 Жетоны FICC

1. Хай Лонг (Тайвань)

Тайваньские силы специальных операций "Морской дракон" нападает на корабли СС в стиле "людей-лягушек". Игрок FICC немедленно проводит одну атаку отрядом "Хай Лонг" по любому одному китайскому кораблю, находящемуся в прибрежном гексе Тайваня, по своему выбору. Осуществите атаку как внезапную атаку подводной лодкой, выполняемую отрядом с двумя «шагами», со значением торпедного вооружения - 3.

2. Старая Европа (США)

Франция отвечает на призыв США о деблокаде Персидского залива, развернув там атомный авианосец "Шарль де Голль". Этот жетон отменяет все эффекты китайского жетона "Персидская Игра".

3. Удар (Филиппины)

Мигранты в Гонконге выступают против военных действий Китая, отказываясь работать. Из-за отсутствия вспомогательных служб, для удовлетворения своих потребностей город привлекает другие

ресурсы. Китайский игрок должен немедленно наложить один уровень потерь на любой моторизованный или механизированный наземный отряд на материковой части Китая, по своему выбору. Если отрядов, удовлетворяющих условиям нет, жетон игнорируется.

4. Королевские кобры (Таиланд)

Тайский спецназ дестабилизирует соседнее правительство с помощью политических убийств и целенаправленных рейдов по ключевой инфраструктуре. Если этот жетон разыгрывается, игрок FICC выбирает союзные СС Камбоджу или Лаос. Выбранная страна сразу становится нейтральной. С этого момента, выбранная страна не может вернуться в СС, если в нее не вторглась FICC.

5. «Морские коттики» (США)

Спецназ ВМС США проникает через оборону СС и уничтожает критический объект. Игрок FICC/США может выбрать любой сухопутный или прибрежный гекс в пределах 10-ти гексов от авиационного отряда США или любой прибрежный гекс в районе 3-х гексов от подводной лодки США. В целевом гексе выбирается один любой китайский отряд, который получает один пункт потерь.

6. Команда боевых пловцов-подрывников (UDAU) (Таиланд)

Команда боевых пловцов-подрывников ССО Таиланда нападает на вражеские корабли в стиле "людей-лягушек". Игрок FICC может немедленно провести одну атаку отрядом боевых пловцов по любому одному китайскому кораблю, находящемуся в прибрежном гексе Таиланда, или соседней страны (Камбоджа, Малайзия и Мьянма), по своему выбору. Осуществите атаку как внезапную атаку подводной лодкой, выполняемую отрядом с двумя «шагами», со значением торпедного вооружения - 3.

7. Вьетнамские парашютисты (Вьетнам)

429-й полк отправляет пехотную роту, чтобы вернуть оспариваемый остров. Игрок FICC может сразу разместить маркер контроля FICC на любой островной гекс, к которому он может проложить маршрут от Хошимина длиной 20 гексов. Маршрут не должен проходить через гексы, содержащие отряды СС с возможностью зональной ПРО или входящие в пределы нормальной дальности действий многоцелевых самолетов СС. Гекс назначения не может быть занят наземным отрядом СС. Любой самолет СС в целевом гексе немедленно уничтожается. Корабли СС остаются незатронутыми. Размещение маркера контроля FICC автоматически удалит любой, возможно находящийся там, маркер контроля СС.

8. «Делатель вдов» (США).

Стратегические бомбардировщики США, действующие с Гуама, выполняют высокоточные бомбардировки с больших высот. Пока силы СС не контролируют Гуам, игрок США может немедленно осуществить одну атаку по наземной цели со значением 5, отрядом с тремя «шагами» по любому гексу на карте.

9. Независимая армия Качина (KIA) - Таиланд

Таиланд оснащает и консультирует Независимую армию Качина в северной части Мьянмы. Сразу же поместите пехотный отряд Таиландской KIA в гексе B08 (Мандалай, Мьянма) или любом гексе рядом с ним. Пехота Независимой армии Качина может выставляться в гексе, занимаемом войсками СС, тем самым заставляя эвакуировать незащищенные самолеты, и, по необходимости, осуществить атаку общевойсковым вооружением в Наземную Фазу. Пехота Независимой армии Качина представлена тайским наземным отрядом общего назначения, полкового размера, имеющим два «шага».

12.0 ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФАЗА

12.1 В VtH есть три фракции: Китайский союз (СС), Коалиция островов Первой цепи (FICC) и нейтралы (N). СС всегда включает КНР. FICC всегда включает Вьетнам. Все остальные страны, в том числе США, начинают игру как нейтральные, но могут присоединиться к союзам.

12.2 Во время Политической Фазы, игроки определяют, какие нейтральные страны присоединяются к СС или FICC в соответствии с правилами политической фазы и отмечают результаты на Дорожке политической ситуации. Используйте любой неиспользуемый в игре маркер, чтобы отметить статус каждой страны на Дорожке.

12.3 Нейтральные страны НЕ являются коалицией. Они не действуют во время хода как таковые. Однако нейтральные страны могут участвовать в Политической Фазе своей коалиции, чтобы они могли заявить о своем вступлении в конфликт, в зависимости от обстоятельств. После того, как нейтральная страна присоединяется к коалиции, она немедленно теряет свой нейтральный статус.

12.4 Все страны в коалиции (СС или FICC) дружелюбны друг к другу. За одним исключением, отряды дружественных стран могут войти на территорию друг друга (собственно территорию и гексы претензий), без ограничений и могут объединяться на карте. Исключением является Китай. Наземные отряды, не принадлежащие Китаю, не могут войти на территорию КНР, хотя могут объединяться с китайскими отрядами, и китайские отряды могут находиться на их территории.

12.5 Страны, находящиеся в разных коалициях враждебны друг другу. СС противостоит FICC и наоборот.

12.6 Вторжения, а в некоторых случаях просто решения будут склонять нейтральные страны к одной из коалиций. Нейтральная страна подвергается вторжению, когда иностранный наземный отряд, не

относящийся к партнерам по коалиции, входит на сухопутную часть по крайней мере одного из гексов этой страны, включая гексы претензий, или если войска этой страны были атакованы. После вторжения, страна НЕМЕДЛЕННО присоединяется к союзу, враждебному агрессору.

12.6.1 Прохождение через воздушное или морское пространство не является вторжением. Наземные отряды, находящиеся на кораблях в прибрежных гексах не расцениваются как вторжение, пока не будут высажены. Прокладка боевых курсов, ракетных ударов и крылатых ракет не являются вторжением, если они не нацелены на войска или укрепления нейтралов. Вы можете свободно "пролетать" над нейтралами.

12.6.2 Кроме вторжения, на вхождение конкретной нейтральной страны в тот или иной союз в Политическую Фазу текущего хода, определенным образом будут влиять некоторые условия и решения:

* Соединенные Штаты могут присоединиться к FICC в течении любого игрового хода, по желанию FICC (или США). Игрок просто заявляет, что Соединенные Штаты присоединяются к FICC.

* Австралия, Япония и Сингапур, если он еще не состоит в FICC, присоединится одновременно с США.

* Таиланд может присоединиться к FICC по крайней мере через ход после присоединения США. Чтобы сделать это, игрок FICC (или Тайланда) просто объявляет, что Таиланд присоединяется к FICC .

* Мьянма автоматически присоединяется к CC через ход после вхождения Таиланда к FICC.

* Камбоджа и Лаос может присоединиться к CC по крайней мере через ход после вхождения Таиланда в FICC. Для этого игрок CC (или Камбоджи/Лаоса) просто заявляет, что Камбоджа или Лаос присоединяются к CC.

* До вторжения Тайвань остается нейтральным. Тем не менее, Тайвань никогда не присоединится к CC. Если агрессором выступает FICC, Тайвань просто сражается в одиночку.

* До вторжения Бруней остается нейтральным. Бруней не имеет войск.

* Индия может присоединиться к FICC, если хотя бы один китайский корабль входит в морской или прибрежный гекс в области индийских интересов (отмечена на карте оранжевым). Когда хотя бы один китайский корабль войдет в эту область, бросьте кубик. Если результат четный, то Индия присоединяется к FICC в Политическую Фазу следующего игрового хода, в это время все индийские войска в поле Индийского океана становятся доступными для FICC. Если результат нечетный, Индия придерживается нейтралитета и ее войска не вводятся в игру; не повторяйте бросок снова.

* Нейтральная Малайзия и нейтральные Филиппины могут присоединиться к союзам в результате перемещения китайских кораблей (исключая авиацию и наземные войска). Сразу же после того, как любой китайский корабль войдет в зону Вьетнамских претензий на островах Спратли (только один раз за игру) бросьте два кубика, найдите результат в приведенной ниже таблице, чтобы определить, что Малайзия и Филиппины будут делать в начале следующей Политической фазы. Не обращайте внимания на результат для страны, которая уже входит в какой либо союз. Точно так же, нейтральная страна, которая подверглась агрессии до наступления следующей Политической Фазы, в обычном порядке присоединятся к противоположной коалиции, даже если по результатам броска планировалось присоединение к агрессору.

Результат броска	Малайзия	Филиппины
2	Присоединяется к CC	остается нейтральной
3	Присоединяется к CC	остается нейтральной
4	Присоединяется к CC	остается нейтральной
5	Присоединяется к CC	остается нейтральной
6	Присоединяется к CC	Присоединяется к FICC
7	Присоединяется к CC	Присоединяется к FICC
8	Присоединяется к CC	Присоединяется к FICC
9	остается нейтральной	Присоединяется к FICC
10	остается нейтральной	Присоединяется к FICC
11	остается нейтральной	Присоединяется к FICC
12	остается нейтральной	Присоединяется к FICC

* Индонезия остается нейтральной и неприкосновенной на протяжении всей игры и не имеет войск на карте. Наземные подразделения не могут ни войти, ни высадится в любом из гексов принадлежащих Индонезии.

Примечания разработчика: Эти союзы продолжаются за пределами игрового поля, даже если мы не имитировали их. На севере, Китайские войска из Пекинского и Шэньяньского военных округов вместе с

Северной Кореей сталкиваются с Южной Кореей, почти половиной Морских сил самообороны Японии и большей частью ее армии и авиации.

13.0 ТРАНЗИТНАЯ ФАЗА

13.1 Самолеты и корабли FICC могут перемещаться между географическими полями за пределами карты и союзными портами, изображенными на карте, в соответствии с таблицей:

Географическое поле	Порт	Необходимо дней
Дарвин	Гуам, Сингапур, Замбоанга	Самолеты - 1 Атомные авианосцы - 3 Десантные корабли - 5 Прочие корабли - 4
Индийский океан	Сингапур	Самолеты - 1 Атомные авианосцы - 3 Десантные корабли - 5 Прочие корабли - 4
Гавайи	Гуам	Самолеты - 1 Атомные авианосцы - 5 Десантные корабли - 11 Прочие корабли - 7
Сан-Диего	Гуам	Самолеты - 1 Атомные авианосцы - 7 Десантные корабли - 15 Прочие корабли - 10

13.1.1 В ходе транзита корабли всегда перемещаются из географического поля в один из указанных портов, и наоборот, а затем останавливаются. Таким образом, корабли не могут использовать транзит для перемещения непосредственно из одного порта на карте в другой.

13.1.2 Начните транзит для действующего отряда поместив его фишку на ячейку будущего хода Дорожки хода игры, в соответствии с вышеуказанной таблицей. Поместите на фишку соответствующий маркер назначения (Гуам, Сингапур или Замбоанга). Во время Транзитной Фазы хода назначения, переместите отряд с Дорожки хода игры до нужного порта или географического поля.

Например: Во время 3 хода, для эсминца, находящегося в Сан-Диего объявляется транзит до Гуама. Поставьте фишку эсминца, положив сверху маркер «ГУАМ», в ячейку 13 хода Дорожки хода игры. Во время Транзитной Фазы 13 хода, поместите эсминец в Гуам.

13.1.3 Если порт контролируется противником, то войска, осуществляющие транзит из поля в этот порт, перемещаются в гекс края карты, выбранный действующим игроком, в пределах 6 гексов от порта.

14.0 ФАЗА ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА (ФГШ)

Примечания разработчика: Диалоговая Фаза Генерального штаба в BtC состоит из шести одинаковых циклов повторяющих один процесс. Это дополнительный «Я хожу – Ты ходишь» подход имитирует плотные сети обратной связи информационного века, которые зачастую позволяют принимать решения (или ошибки) как параллельные события на больших расстояниях. Система также минимизирует потребность в дополнительных правилах для учета искажений пространства и времени, которые происходят, если одни отряды двигаться на много гексов сразу, пока другие просто ждут. Такой подход более уместен для прошлых войн, когда слабые информационные каналы увеличивали время принятия решения, потому что войска противников могли терять друг друга на несколько часов в течение дня или всей ночи.

14.1 ФГШ состоит из шести последовательных циклов, в течение каждого из них игроки выполняют одни и те же процессы. После завершения шести циклов ФГШ заканчивается.

14.2 Цикл всегда состоит из следующей последовательности:

1. Перебазирование авиации: СС первым выполняет все возможные перемещения авиации, затем их проводит FICC.

2. Перемещение морских сил: СС первым выполняет все возможные перемещения боевых кораблей, затем их проводит FICC.

3. Воздушное/морское сражение: Выполняется бросок для определения инициативы, а затем одно за другим начинаются сражения.

4. Управление

14.1 Перебазирование авиации

14.1.0 В этот период авиационные отряды могут перемещаться в любую союзную базу на карте, находящуюся в пределах 24 гексов от текущей, путем выстраивания маршрута полета в соответствии со указанными ниже правилами.

14.1.1 Авиационные части могут двигаться по отдельности или вместе через любые гексы. В то же время маршрут «перевозки» авиации не может входить в пределы нормальной дальности действия вражеских многоцелевых самолетов или в гексы, занимаемые отрядами имеющими зональную ПРО.

14.1.2 Транспортные самолеты (Т), которые начинают свое движение в начальном гексе с дружественными аэромобильными наземными отрядами, могут перевозить их в соотношении один «шаг» авиации за один «шаг» наземного отряда. Все наземные отряды отмеченные «крыльями», а также все наземные войска США являются аэромобильными.

14.1.3 Чтобы показать перевозку, поместите фишку наземного отряда поверх фишки транспортного самолета и переместите их в соответствии с правилами движения воздушного транспорта. После того, как пара прибывает в гекс назначения, поместите наземный отряд под фишку транспортного самолета, чтобы указать, что он высадился.

14.1.4 Самолеты, которые перемещаются на расстояние, превышающее 6 гексов или перевозящие наземные войска, в гексе назначения отмечаются маркером «Обслуживание».

14.2 Перемещение морских сил.

14.2.0 Корабли могут двигаться по отдельности или группами через морские и прибрежные гексы. Корабли не могут пройти через наземные гексы. Правила движения кораблей меняются в зависимости от нескольких факторов, включая цветную полосу на фишке, тип гекса, степень повреждения корабля и наличие противника.

14.2.1 «Чужая зона» (Out of Element (OoE)): Разные корабли предназначены для действия на разных глубинах, в соответствии с цветом полосы на фишке, под силуэтом корабля. Боевые корабли/подводные лодки прибрежной зоны, имеющие оранжевую полосу на фишке, после выхода в морские гексы немедленно отмечаются маркером "Чужая зона". Боевые корабли/подводные лодки открытого моря, имеющие синюю полосу на фишке, после выхода в прибрежные гексы также немедленно отмечаются этим маркером. В следующем цикле, отряд с подобным маркером не может покинуть этот гекс, а вместо этого расходует свое движение на то, чтобы снять маркер.

14.2.2 Синяя полоса - боевые корабли открытого моря: Корабли, отмеченные синей полосой, могут перемещаться на 1 или 2 гекса за цикл в зависимости от обстоятельств (или оставаться на месте). Отряд с синей полосой, отмеченный маркером "Чужая зона" (от предыдущего движения) не может перейти в новый гекс в этом цикле, а вместо этого сбрасывает маркер, чтобы двигаться в следующем. В противном случае, этот отряд может двигаться на 1 гекс. Тем не менее, в четные циклы (2, 4 и 6), неповрежденные американские корабли открытого моря, начинающие свое движение в морском гексе, могут переместиться на 2 гекса, если не стартовый гекс, ни первый гекс в который они перемещаются, не подсвечены отрядами противника. Если неповрежденный американский корабль с синей полосой соответствует этим критериям, то может перейти во второй гекс.

14.2.3 Оранжевая полоса - корабли прибрежной зоны: Корабли с оранжевой полосой могут перемещаться на 1 гекс или оставаться на месте в зависимости от обстоятельств. Отряд с оранжевой полосой, отмеченный маркером "Чужая зона" (от предыдущего движения) не может перейти в новый гекс в этом цикле, а вместо этого сбрасывает маркер, чтобы двигаться в следующем. В противном случае, этот отряд может двигаться на 1 гекс.

14.2.4 Белая полоса – Десантные средства: Суда, отмеченные белой полосой всегда перемещаются на 1 гекс в импульсе и никогда не получают маркер "Чужая зона".

14.2.5 Австралийские, индийские и американские корабли могут выходить за край карты и входить в географические поля. Просто переместите такие корабли к краю, а затем используйте один дополнительный пункт движения, чтобы выйти за пределы карты. Корабли, выходящие на западный край, поместите в поле Индийском океана. Корабли, выходящие на восточный или северный края, поместите в поля Гавайи или Сан-Диего. Корабли, выходящие на южный край, поместите на поле Дарвин. После входа в географическое поле, для того чтобы выйти нужно использовать правила Транзита (13.0).

14.2.6 Транспорт

14.2.6.1 Вертолетоносцы и десантные суда являются морскими транспортом (Т), и способны перевозить наземные отряды. Каждый транспорт может перевозить один «шаг» наземного отряда за каждый свой «шаг».

14.2.6.2 Американский атомный авианосец способен, как транспортный корабль (Т), перевозить отдельный, имеющий один «шаг» Экспедиционный отряд морской пехоты.

14.2.6.3 Морские транспорты, начинающие цикл в портовом гексе, вместе со своими наземными войсками, могут использовать свое движение в этом цикле для их погрузки. Транспорт не может покинуть этот гекс во время цикла погрузки.

14.2.6.4 Чтобы показать перевозку, разместите фишку наземного отряда на фишке корабля и перемещайте их вместе, в соответствии с правилами движения транспорта.

14.2.6.5 Если транспорт в море имеет недостаточное количество «шагов» для перевозки своего десанта, лишние «шаги» наземного отряда уничтожаются, чтобы соответствовать соотношению один «шаг» десанта за один «шаг» корабля.

14.2.6.6 Морские транспорты, которые начинают цикл в прибрежном гексе (не являющегося портом) могут использовать свое движение этого цикла для высадки своего десанта, который помещается под фишку транспорта в гекс. В гексы, занятые противником, могут высаживаться только морские пехотинцы, после чего они вступают в бой со штрафом за морской десант к значению общевойскового вооружения (СА -1) в течении того же хода. Транспорт не может покинуть гекс, в котором проходит высадка до конца цикла.

14.2.7 Морские мины

14.2.7.1 Некоторые сценарии предлагают игроку СС использовать скрытно установленные мины, выраженные в пунктах. При расстановке своих сил, игрок СС записывает на отдельном листе, какой гекс или гексы содержат то или иное количество пунктов мин.

14.2.7.2 Когда корабли FICC входят в заминированный гекс, игрок СС объявляет о наличии мин и проверяет их детонацию, путем броска кубика. Если результат меньше, чем указанное количество пунктов мин в гексе, то они взрываются.

14.2.7.3 Когда мины взрываются, случайным образом выберите один корабль FICC в заминированном гексе и атакуйте его условным отрядом с двумя «шагами», используя значение торпед (Т) равное 3.

14.2.7.4 Проверка детонации в гексе проводится только один раз за игру. После неудачного подрыва как и после поражения цели, мина уничтожается.

14.3 Воздушное/морское сражение

14.3.0 Инициатива: В качестве первого действия сегмента воздушного/морского сражения, игроки совершают бросок на инициативу. Каждый игрок бросает кубик, инициативу выигрывает игрок, получивший большее значение. Ничья разрешается третьим броском. Если результат третьего броска нечетный, инициативу выигрывает СС, в противном случае инициатива у FICC.

14.3.0.1 Сторона, выигравшая инициативу, может начать первое сражение или пасовать. После этого начинает сражение или пасует сторона, потерявшая инициативу. Затем вновь начинает сражение игрок, получивший инициативу. Обе стороны по очереди начинают сражение или уклоняются, до тех пор, пока от начала сражения не откажутся обе стороны, в этом случае сегмент воздушного/морского сражения заканчивается.

14.3.1 Сражение, прежде всего, нужно инициировать, после этого необходимо определить участников, а затем осуществить.

14.3.1.1 Игрок может инициировать сражение, объявив гекс сосредоточения усилий (первичная цель), который находится в пределах радиуса обнаружения, по крайней мере, одного своего отряда, находящегося на карте. Сторона, начавшая сражение и ее отряды называются "атакующими", а другая сторона и ее войска "обороняющиеся".

14.3.1.2 Игрок (СС или FICC) может считать гекс подсвеченным, если гекс входит в радиус обнаружения хотя бы одного дружественного отряда на карте. Значение радиуса обнаружения отрядов, в зависимости от их типа приведены в таблице ниже.

Тип отряда	Радиус обнаружения
Наземный	0 (только свой гекс)
Подводная лодка	1
Надводный корабль	3
Авиация	6

14.3.1.3 Обороняющиеся воздушные и морские отряды в атакованном гексе, еще не отмеченные маркерами "Залп" или "Обслуживание", и не запускавшие крылатых ракет в этом ходу, могут попытаться уклониться от сражения.

Примечание разработчика: В VtC первоначально была использована модель "ищи, чтобы попасть", типичная для большинства военно-морских варгеймов, то есть игроки не могли атаковать противника, пока не совершат успешный бросок на его обнаружение. Однако тестирование игры показало, что эта модель в реалиях 21 века дает слишком много лишних бросков кубика. Это связано с тем, что разрабатываемые во

время и после Холодной Войны технологии перевернули основную проблему морского искусства. В 1941 году проблема заключалась в том, как найти врага в огромном океане. Полученные с тех пор технологии обнаружения, такие как загоризонтные радары, беспилотные аппараты и спутниковые фотографии изменили проблему на то, как уклониться от обнаружения в море излучений. Самым надежным доказательством этого является сравнительно недавнее распространение технологии "стелс" и судьба лишенных "стелс" единиц во время Фолклендской войны и Второй войны в Заливе. Таким образом, боевые единицы в ВtС являются "замаскированными" по умолчанию, вопрос в том, сможете ли вы уклониться от обнаружения?

14.3.1.3.1 Защищающийся игрок может заявить, что все или некоторые из его боевых единиц в атакуемом гексе хотят уклониться. Он совершает один специальный бросок уклонения двумя кубиками для атакованного гекса. Для каждого уклоняющегося отряда определите отдельное итоговое значение уклонения, прибавив к начальному результату броска величину "незаметность" обороняющегося отряда и расстояние до ближайшего отряда противника, подсвечивающего гекс. Каждый обороняющийся отряд, итоговое значение уклонения которого превышает 11, успешно уклоняется.

14.3.1.3.2 Успешно уклонившиеся корабли и самолёты, отмечаются соответствующим маркером и остаются в гексе, но не участвуют в определении результатов любого воздушного/морского сражения в этом цикле. Уклонившиеся корабли и самолеты не могут выступать в качестве целей, не могут атаковать, не могут получать попадания, перенаправленные на них и не могут использовать свое значение зональной ПРО для защиты своих союзников в оставшуюся часть цикла. В принципе, уклоняющиеся отряды бегут от греха подальше до следующего цикла ФГШ.

14.3.1.3.3 Если все обороняющиеся отряды в атакуемом гексе уклоняются, это значит, что начать сражение не удалось. Неудавшийся агрессор может свободно инициировать другое сражение позже. Однако прежде чем он сможет попытаться вновь, возможность инициировать следующее сражение переходит к другой стороне.

14.3.1.4 Определение участников сражения осуществляется следующим образом. Если после попытки уклониться, в атакуемом гексе остается, по крайней мере, один обороняющийся отряд, не отмеченный маркером "Уклонение", то атакующий должен объявить, какие из его отрядов будут участвовать в предстоящем сражении. Участвовать может любой атакующий отряд в любом месте, однако полезность этого участия определяется дальностью вооружения и/или дальностью действия. После того, как атакующий определил все свои участвующие отряды, обороняющийся может заявить дополнительные обороняющиеся войска из других "поддерживающих" гексов. Для того чтобы обеспечить поддержку, обороняющийся отряд должен иметь в своем радиусе обнаружения хотя бы один участвующий в сражении отряд противника. Обратите внимание, что атакующие отряды, не участвующие в текущем сражении НЕ учитываются, и не могут использоваться обороняющимся в качестве основания для действия отрядов поддержки. Таким образом, отдельное сражение будет включать в себя войска, назначенные атакующим, все обороняющиеся войска в целевом гексе и все доступные поддерживающие отряды, назначенные обороняющимся.

14.3.1.5 Если авиация участвует в сражении, их база (авианосец) так же участвует!

14.3.1.6 Осуществите сражение в соответствии с Последовательностью Воздушного/морского сражения. Во время сражения, отряд может выполнить одну атаку каждой из доступных ему систем вооружения, против соответствующих целей в указанном порядке. В конце сражения, игроки отмечают каждый корабль, который выполнил хотя бы одну атаку маркером "Залп", чтобы указать, что этот корабль не может выполнить еще одну атаку в течение этого цикла. Самолеты, выполнявшие кроме ПВО на ближних подступах какие либо еще вылеты, отмечаются маркерами "Обслуживание".

14.3.1.7 В теории, нет никаких ограничений на количество сражений, которые могут быть проведены в течении одного цикла. Тем не менее, конечное число войск на карте и ограниченное число доступных атак, лимитируют количество возможных сражений, даже если противники не прекратят их раньше, спасовав подряд.

14.3.2 Авиация в Воздушном/морском сражении.

Примечание разработчика: ВtС постулирует, что к 2020 году F-35 будет основным пилотируемым многоцелевым боевым самолетом Америки, в то время как Китай будет использовать J-20. Другие страны продолжают использование F-18, Су-27 и J-12. Все подразделения будут включать некоторое количество беспилотных летательных аппаратов, многие из которых выполняют функции истребителей или бомбардировщиков. В игре, каждый «шаг» авиационного отряда составляет около 25 самолетов. Системы вооружения самолетов не имеют "дальности"; способность самолета использовать вооружение равняется их нормальному рабочему радиусу.

14.3.2.1 Авиационные отряды всегда участвуют в воздушном бою над собственным гексом. После завершения ПВО на ближних подступах (CAP), в ходе защиты собственного гекса, отмечать самолет маркером «Обслуживание» не требуется. CAP может выполняться отрядом, уже отмеченным этим маркером.

14.3.2.2 Авиотряд, не отмеченный маркером "Обслуживание", один раз за цикл может участвовать в воздушном/морском сражении за пределами базового гекса.

14.3.2.3 Нормальная дальность действия представляет собой расстояние в гексах от базового, на котором авиация может атаковать, используя значение своего вооружения. Самолеты могут выполнить атаку на расстоянии в два раза превышающем напечатанную нормальную дальность, но используют только половину своих указанных значений атаки.

14.3.2.4 Вместо атаки с использованием какого либо вооружения, транспортные самолеты могут провести "атаку", сбросив десантный отряд (наземный отряд с изображением крыльев). Если транспорт осуществляет десантирование, отряд десантников размещается в заданном гексе в конце воздушного/морского сражения, в ходе которого они были доставлены к целевому гексу. Войска, высаженные в гекс, занятый противником, участвуют в бою в ходе следующей Наземной фазы.

14.3.2.5 Боевой курс: Для того, чтобы осуществить атаку, авиации нужно проложить "Боевой курс" до своей цели. Игрок прокладывает боевой курс на карте от базового гекса самолета до гекса цели, указывая один гекс за один раз. Боевой курс не может быть проложен из, в или через географические поля.

Боевой курс начинается в гексе, прилегающем к базовому гексу самолета и заканчивается в гексе цели. Так же прокладывается боевой курс, когда самолет атакует цель в собственном гексе, т.е. для самолета нужно указать один смежный гекс, в качестве промежуточного.

Фишку авиации перемещать по гексам боевого курса не нужно.

14.3.2.6 Перехват: Каждый раз, когда проложенный боевой курс проходит в пределах нормальной дальности действия многоцелевого боевого самолета, не отмеченного маркером "Обслуживание", атакующий самолет может быть перехвачен. Это вызывает немедленный воздушный бой в гексе перехвата. После проведенного боя, перехваченный самолет, или то что от него осталось, может продолжить свой боевой курс. В течении боевого курса может быть выполнено несколько перехватов. Многоцелевой боевой самолет, выполнивший перехват, или то, что от него осталось, немедленно отмечается маркером "Обслуживание".

14.3.2.7 Огонь ПВО: Всякий раз, когда боевой курс проходит через гекс, занятый вражеским отрядом с зональной ПРО, самолет, осуществляющий атаку, немедленно атакуется огнем ПВО. Бросьте два кубика; при выпадении дубля, атакованный самолет немедленно получает один пункт потерь. Выполняется только один бросок для атакующего самолета за гекс.

14.3.2.8 После того как самолет осуществляет любую атаку, кроме ПВО на ближних подступах, сразу отметьте его маркером "Обслуживание".

14.3.3 Последовательность проведения воздушного/морского сражения (Бой).

Воздушное/морское сражение всегда проходит в следующей последовательности:

1. Прокладка боевых курсов
2. Воздушный бой
3. Внезапная атака подводных лодок
4. Надводный морской бой.

- Проведение атак ПКР в пределах дальности применения оружия в порядке значения "незаметности".
- Проведение атак ПЛО по подводным лодкам, находящимся в том же гексе, в порядке значения вооружения ПЛО.

- Проведение артиллерийских атак, по целям, находящимся в том же гексе, в порядке значения артвооружения.

- Проведение прочих торпедных ударов, по целям в том же гексе, в порядке определенном значениями торпедного вооружения.

5. Поддержка неземных войск.

14.3.3.1 Прокладка боевых курсов.

14.3.3.1.1 Атакующий прокладывает свои боевые курсы в первую очередь. Обороняющийся по необходимости проводит перехват, результат которого определяется немедленно. Затем определяются результаты воздушного боя в ходе ПВО на ближних подступах целевого гекса.

14.3.3.1.2 Обороняющийся прокладывает свои боевые курсы после выполнения всех воздушных атак атакующего. Атакующий по необходимости проводит перехват, результат которого определяется немедленно. Затем определяются результаты воздушного боя в ходе ПВО на ближних подступах целевого гекса.

14.3.3.2 Воздушный бой.

14.3.3.2.1 Воздушный бой происходит между самолетами противника, когда самолет осуществляет перехват противника на боевом курсе или в ходе ПВО на ближних подступах, когда атакующий или обороняющийся удар достигает целевого гекса.

14.3.3.2.2 В ходе воздушного боя, самолеты атакуют друг друга в порядке, определяемом значением "незаметности". При равенстве значения незаметности первым атакует самолет, имеющий большее значение ракет "воздух-воздух" (АА). Самолеты с одинаковыми значениями "незаметности" и ракет "воздух-воздух" атакуют одновременно.

14.3.3.2.3 В свою очередь для отряда объявляется цель, а затем осуществляется бросок атаки. Атака осуществляется с учетом значений ракет "воздух-воздух" против значения ПРО цели.

14.3.3.2.4 Самолеты в ходе воздушного боя не могут использовать значение зональной ПРО от дружественных войск в гексе. Однако, обороняющиеся самолеты в своём базовом гексе могут отказаться от воздушного боя, чтобы, находясь «на земле», воспользоваться значением зональной ПРО другого дружественного отряда в гексе. Самолеты, отказавшиеся от воздушного боя не могут выполнить атаку ракетами "воздух-воздух" в ходе этого боя, но остаются целью для атак противника.

14.3.3.3 Неожиданные атаки подводных лодок.

Теперь атакующие подводные лодки (принадлежащие игроку, начавшему сражение) могут осуществить неожиданную торпедную атаку (Т) по целям в своем гексе. Атака проводится так же, как и любая другая торпедная атака, за исключением того, что происходит в ходе данного этапа последовательности воздушного/морского сражения и обычные правила обнаружения НЕ применяются. Для внезапного нападения можно выбрать любой корабль в гексе.

14.3.3.4 Надводное сражение.

14.3.3.4.1 Атаки ПКР (AS): Самолеты, подводные лодки, надводные корабли и береговые ракетные комплексы осуществляют свои атаки в порядке, определяемом значением "незаметности". При равенстве значения "незаметности", очередность определяется значением ПКР отряда (AS). При равенстве значений "незаметности" и ПКР, отряды атакуют одновременно. У береговых ракетных комплексов нет значения "незаметности", они всегда атакуют последними.

14.3.3.4.1.1 Некоторые корабли могут атаковать ПКР за пределами своего собственного гекса, на дальность, приведенную в таблице.

Отряд	Дальность применения ПКР
Китайские береговые ракетные комплексы, эсминцы класса "Современный"	3
Все остальные надводные корабли и подводные лодки	2
Все самолеты	Только в указанном целевом гексе

***Примечание разработчика:** Большие дальность и значение поражения для китайских береговых ракетных комплексов и эсминцев класса "Современный", основаны на гиперзвуковых низковысотных ракетах "Москит" (SN- 22/Sunburn) - самых опасных ракет в китайском арсенале. Red Star Over the Pacific сообщает, что по данным некоторых исследований, "Москит" способен с вероятностью 40% преодолеть систему "Иджис". Таким образом, в этой игре, вооруженный "Москитами" "Современный" имеет значение ПКР равное 4, для которого нужен бросок от 8 и выше (40% вероятность), чтобы преодолеть зональную ПРО "Иджис" американских эсминцев, равную 11. Значение ПКР остальных боевых единиц оценивались в зависимости от их эффективности по отношению к ПКР "Москит".*

14.3.3.4.1.2 Для проведения атаки ПКР, просто наметьте маршрут от исходного гекса до целевого. При подсчете дальности, учитываются целевой и промежуточный гекс, но не стартовый. Атака ПКР не может быть проведена в географическое поле, из, или через него.

14.3.3.4.2 Атака средствами ПЛО (U): Каждый отряд, имеющий значение средств ПЛО способен выполнить одну атаку по любой субмарине в своем гексе.

14.3.3.4.3 Артиллерийский удар (G): Боевая единица, находящаяся в том же гексе, что и потенциальная цель, может использовать для атаки артиллерию (G), даже если ранее уже были осуществлены атаки ПКР и средствами ПЛО. Артиллерия применяется в порядке, определяемом значением их артиллерии (G). Для разрешения противоречий всегда используется значение "незаметности".

14.3.3.4.3.1 Перед выполнением артударов, сторона, имеющая большее количество боевых единиц в гексе, может объявить "экранирование". Объявившая "экранирование" сторона может защитить "лишние" отряды от артиллерийского огня противника. Сторона с большим числом боевых единиц должна выставить в качестве "экранов" количество отрядов, по крайней мере, равное числу отрядов противника. Остальные отряды более многочисленной стороны объявляет "экранированными". Экранированные единицы не участвуют в артиллерийском сражении и не могут служить целями для артогня.

14.3.3.4.3.2 Корабли, находящиеся в прибрежных гексах, могут по своему выбору проводить артудары по наземным отрядам в том же гексе (бомбардировка побережий), за исключением войск расположенных в гексах с укреплениями. Попадание приводит к результату "Потрясение". Последующие "Потрясения", полученные наземными войсками вследствие обстрела побережий игнорируются.

14.3.3.4.4 Прочие торпедные атаки (Т): Боевые единицы, еще не осуществлявшие торпедные атаки в данном сражении, и находящиеся в одном гексе с потенциальной целью, могут атаковать, используя торпедное вооружение (Т), даже если ранее осуществили атаки ПКР, средствами ПЛО и артудары. Торпеды

применяется в порядке, определяемом значением их торпедного вооружения (Т). Для разрешения противоречий всегда используется значение "незаметности".

14.3.3.4.4.1 Перед выполнением торпедных атак, сторона, имеющая большее количество боевых единиц в гексе, может объявить "экранирование". Объявившая "экранирование" сторона может защитить "лишние" отряды от торпедных атак противника. Сторона с большим числом боевых единиц должна выставить в качестве "экранов" количество отрядов, по крайней мере равное числу отрядов противника. Остальные отряды более многочисленной стороны объявляет "экранированными". Экранированные единицы не участвуют в торпедных атаках, и не могут служить целями для атак.

14.3.3.5 Поддержка наземных войск: Самолеты, имеющие значение вооружения "воздух-поверхность" (AG), осуществляют атаки наземных войск противника по своему выбору. Каждое попадание приводит к "Потрясению".

14.4 Тыловой сегмент

14.4.1 Удалите все маркеры "Уклонение" и "Залп".

14.4.2 Проведите броски для определения готовности авиации. Для каждого самолета, отмеченного маркером "Обслуживание" бросается два кубика. При этом многоцелевой боевой самолет (исключительно) может добавить к результату свое количество «шагов». Если окончательный результат превышает 8, маркер "Обслуживание" с самолета убирается. В противном случае маркер остается на месте и исключает для данного самолета атаки вне своего гекса. Самолет, отмеченный маркером "Обслуживание" может выполнять ПВО на ближних подступах.

15.0 НАЗЕМНАЯ ФАЗА

15.1 Движение наземных войск.

15.1.1 Экспедиционные ограничения: Наземные отряды отмеченные символом "Дельта", являются дивизиями и, будучи полнокровными, имеют три «шага». Такие дивизии, даже если понесли потери, строго ограничены в своей способности покинуть родину. Китай может иметь только две дивизии в гексах, расположенных за пределами своей территории, в любой момент времени. Любая другая страна на карте может иметь за пределами своей территории в любой момент времени только одну дивизию. Наземные отряды, не отмеченные символом "Дельта", а значит имеющие в полном составе один или два «шага» (бригады или полки) не имеют ограничений; страна может иметь за пределами своей территории любое количество своих бригад или полков, в любой момент времени.

15.1.2 Наземные войска могут двигаться по отдельности или вместе через наземные или прибрежные гексы.

15.1.3 Наземный отряд не может пересечь морскую сторону гекса в ходе перемещения по земле. Через морские стороны гекса наземные отряды нужно перевезти.

15.1.4 Наземные отряды можно ввести в гекс, занятый противником, но нельзя вывести оттуда. Обратите внимание, что "отступление", которое может заставить отряд покинуть гекс занятый врагом не является перемещением.

15.1.5 Доступные очки движения (ОД) напечатаны на фишке отряда.

15.1.5.1 Отряд, чьи ОД изображены целым числом, расходуют один ОД за вход в равнинный гекс, где нет войск противника. Чтобы войти в любой другой гекс нужно потратить два ЛД.

15.1.5.2 Войска с дробным значением ("пехотные") не расходуют ОД как таковые, а передвигаются на один гекс каждый 4-й ход, независимо от обозначенной стоимости гекса. Таким образом, пехотные отряды могут своим ходом переместиться на 1 гекс во время 4, 8, 12, 16 хода игры и т.д.

15.1.5.3 Тем не менее, пехотные отряды, перевозимые воздушным или морским транспортом двигаются со скоростью своего транспорта, в дополнение к их обычному перемещению каждый 4-й ход.

15.1.5.4 Тяжелые отряды, исключая механизированные, имеют дополнительные ограничения на передвижение. Танковые отряды во время наземного перемещения не могут перейти через сторону гекса представленную джунглями. Танковые отряды не могут войти в горные гексы.

15.1.6 В каждую Наземную Фазу, любой наземный отряд СС может использовать "движение по железной дороге", вместо напечатанного значения пунктов движения, чтобы переместиться на пять наземных или прибрежных гексов на территории Китая, Мьянмы или Вьетнама. Отряд, перемещающийся по железной дороге, должен остановиться, если входит в гекс, занятый противником. Пехотные отряды могут двигаться по железной дороге в любой игровой ход, независимо от напечатанных пунктов движения.

15.2 Наземное сражение.

15.2.1 После завершения всех наземных перемещений, между войсками игроков, находящихся в одном гексе, происходит наземное сражение. Во время хода, в котором отряд первым входит (или высаживается) в гекс, занятый наземными войсками противника, он ДОЛЖЕН атаковать их в ходе наземного сражения. В последующий ход он МОЖЕТ начать наземное сражение, но не обязан этого делать. Во время наземного сражения действующий игрок является "атакующим".

15.2.2 Наземное сражение проводится с использованием значения общевойскового вооружения (СА) в следующем порядке: 1) артиллерия атакующего, 2) все обороняющиеся войска и, наконец, 3) остальные атакующие войска. В своей группе, отряды атакуют в порядке значения общевойскового вооружения (СА).

15.2.3 В большинстве случаев, попадания по наземным отрядам приводят к "Потрясению", которые преобразуются в пункты потерь в соотношении 2 к 1. Тем не менее, есть некоторые исключения. Попадание крылатой ракеты, оставшееся после разрушения укреплений, направляются на наземный отряд в этом гексе и сразу дает один пункт потерь. Обстрел побережья, артудары с кораблей не могут нанести более одного "Потрясения" для любого одного наземного отряда. Тем не менее, войска получившие "Потрясение" в ходе обстрела побережья, а затем от авиаудара, или наоборот, преобразуют два «Потрясения» в пункт потерь.

15.2.4 После завершения всех атак и учета всех пунктов потерь, определяется судьба гекса. Если наземные войска одной стороны полностью уничтожены, то оставшиеся отряды противника являются победителями и остаются в гексе. Если обе стороны выжили и понесли одинаковые потери, они остаются в гексе вместе. Если одна из сторон понесла большие потери, чем другая, она должна отступить. При определении того, кто должен отступить, отдельное "Потрясение" не преобразившееся в потери, игнорируются.

15.2.5 Отступление: Войска не могут отступить в гекс, занятый противником, или гекс в который они не могли войти в обычном порядке. Части должны отступить в гекс, включающий хотя бы участок земли, и находящийся ближе к городу или порту в их родной стране. При отступлении игнорируются любые города или порты в гексе боя. Отступающие войска, не имеющие реального пути отступления, получают дополнительный пункт потерь (в группе, или индивидуально) и остаются на месте.

15.3 Сбор.

Удалите все маркеры "Потрясение".

16.0 ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ (ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА)

В начале игры, игроки могут договориться использовать "измененные правила игры".

Китай успешно развивает противокорабельные баллистические ракеты (ПКБР/ASBM), называемые "Восточный ветер". Китайский игрок может осуществить в общей сложности 12 ударов ПКБР в течение игры. Атаку ПКБР могут осуществлять только китайские береговые ракетные комплексы (SSM), в ходе Фазы Генерального штаба. Атака ПКБР осуществляется используя значение ПКР равное 6, на расстоянии 18 гексов, их целью могут сложить корабли, чье значение "незаметности" равно 1 или ниже, в любом морском гексе (для них НЕТ ограничений на стрельбу по кораблям в порту).

***Примечание разработчика:** В конфликте с Китаем ПКБР являются большим "а что, если". Не смотря на наличие теоретической возможности, до реализации идеи «убийцы авианосцев» - ПКБР, нужно преодолеть гигантские технические трудности. Полет баллистической ракеты ограничен гибкостью ее траектории, так как боеголовка должна покинуть, а затем повторно войти в атмосферу под точными углами, чтобы избежать саморазрушения из-за трения, но поражение корабля в море требует более гибкий маршрут полета, для отслеживания движущейся цели. Есть два вероятных решения. Первый: корректировать траекторию полета ПКБР после выхода из атмосферы и прежде чем ракета вновь в нее войдет. Второй: создание суб-боеприпасов которые лягут на новый курс до цели, после возвращения ПКБР в атмосферу. Так как баллистические ракеты движутся с огромной скоростью, оба решения потребуют наличия превосходных сетей передачи данных и гибкой системы управления, которые трудно реализовать даже в мирное время, не говоря об военных условиях. Чтобы еще более затруднить их применение, Соединенные Штаты одновременно развивают программы противоракетной обороны, способные противостоять ПКБР.*

Израсходование ракет (опциональное правило, выложено на сайте Boardgamegeek.com)

Любой надводный корабль или подводная лодка, выбросившие дубль при выполнении атаки ПКР, непосредственно после атаки отметьте расход боеприпасов, как указано. Если атаковавший отряд принадлежит США, отметьте его маркером «Снижение боезапаса ПКР» ("low AS ammo"), или, если он уже был отмечен этим маркером, переверните его на сторону «ПКР израсходованы» ("no AS ammo"). Если атакующий отряд относится к любой другой стране, сразу отметьте его маркером «ПКР израсходованы». Иными словами, американским кораблям, чтобы быть отмеченным маркером «ПКР израсходованы», нужно выбросить дубль дважды, для двух отдельных ударов, в то время как кораблям остальных стран достаточно выбросить дубль один раз.

Корабли, отмеченные маркером «ПКР израсходованы», не могут выполнять атаки ПКР.

Тем не менее, корабли, отмеченные маркерами «Снижение боезапаса ПКР» или «ПКР израсходованы», могут снять этот маркер сразу после того как проведут три последовательных цикла ФГШ в порту, являющимся военно-морской базой снабжения (ВМБС, NWS). Эти последовательные циклы могут быть распределены на два хода, то есть последний цикл одного хода и два первых цикла следующего хода, считаются как три последовательных цикла. Базами снабжения являются: для всех кораблей СС – Чжоушань

(Ding Hai) (L08) и Чжаныцзян (Zhan Jiang), для всех кораблей FICC (S02) – Сингапур (I24), Окинава (X04) и Гуам (AM14).

17.0 СЦЕНАРИИ

17.1 BtC предлагает три гипотетических сценария различной продолжительности и насыщенности, для изучения различных аспектов возможного конфликта вокруг морей. Чтобы играть, игроки должны выбрать один гипотетический сценарий, а затем просто следовать инструкциям.

17.2 Обозначения: Идентификационный номер отряда указан перед названием. Например, "3/3 Marine" означает третий полк третьей дивизии морской пехоты. Количество отрядов указывается в виде числа после «X» следом за названием. Например, "Virginia SSN X 2" означает две подводные лодки класса "Вирджиния", в то время как "CV X 3" означает три авианосца.

17.3 Расстановка: Игрок СС расставляется первым, затем расставляется игрок FICC. Используются только войска, перечисленные в инструкции сценария. Если в игре присутствуют нейтралы, они расставляются следующим образом. Игрок СС расставляет войска Камбоджи, Лаоса, Малайзии и Мьянмы, а затем игрок FICC расставляет все остальные нейтральные страны. Не устанавливайте фишки Малайзийского халифата или Независимой армии Качина; они возникают только после того, как игроки используют соответствующий жетон Сил специальных операций. Все подразделения должны быть расставлены в соответствии с инструкциями сценария или в своих территориальных гексах; тем не менее, корабли не должны находиться "в порту". Наземные войска могут расставляться погруженными в транспорт.

17.4 Скрытые единицы: Когда боевой порядок требует наличие скрытых единиц (подводных лодок или мин), игрок записывает гекс расстановки на отдельном листе и оставляет отряды вне карты. Скрытые единицы не могут быть целью для атак. Когда игрок использует скрытый отряд для движения или атаки, он должен немедленно поместить его на карту. После того, как отряд будет выложен на карту, он больше не является скрытым.

17.5 Жетоны ССО: Перед началом сценария, игрок СС имеет возможность разместить один из своих жетонов ССО лицевой стороной вниз в ячейку первого хода, чтобы сыграть его в первый ход.

17.6 Во всех сценариях, наземные войска не могут войти в гексы территорий или спорные гексы островов Спратли стран, не имеющих войск на карте в ходе данного сценария. Например, в сценарии 2 "Тайваньская случайность" наземные войска не могут входить в любые гексы Лаоса, Мьянмы или Вьетнама, поскольку эти страны не имеют войск на карте в течение этого сценария. В том же сценарии, наземные войска можно ввести на Окинаву, поскольку в игровых терминах она является частью США расположенной в Японии, а США имеют войска на карте.

17.1 Встречный курс.

Америка проводит ответные маневры в Южно-Китайском море, вблизи Китая. Этот легкий сценарий знакомит игроков с воздушными и морскими элементами игры.

Продолжительность: До 3 игровых ходов (первые три дня).

Условия победы: В конце игры игрок СС выигрывает, если имеет свои отряды по крайней мере в двух гексах островов Спратли; в противном случае выигрывает FICC.

Разместите только отряды, указанные ниже.

Китай:

- В любом морском гексе на карте, разместите скрытно: подводная лодка класса "Юань" (SS Yuan).
- В любых морских гексах на расстоянии 12 гексов от Китая: 6 пунктов морских мин.
- В любых прибрежных гексах Китая: авиаотряд, численностью три «шага»; 3 палубных самолета (CV Air); 3 авианосца (CV); три любых эсминца с зональной ПРО (DDG); три любых фрегата (FFG).

Вьетнам:

- В гексах островов Спратли: фрегат класса "Янтарь" (FFG Yantar), ракетный катер класса "Тарантул" (MB Tarantul), авиаотряд, численностью один «шаг».

- В любых прибрежных гексах Вьетнама: фрегат класса "Гепард" (FFG Gepard), ракетный катер класса "Тарантул" (MB Tarantul), авиаотряд, численностью три «шага», подводная лодка класса "Улучшенная Кило" (Imp Kilo SS).

США:

- В любом морском или прибрежном гексе, в пределах 4-х гексов от Q16: палубный самолет (CV Air), атомный авианосец класса "Нимиц" (CVN Nimitz), три эсминца класса "Арли Берк" (Arleigh Burke DDG).

- Разместите скрытно: АПЛ класса "Вирджиния" (SSN Virginia).

Обратите внимание, что Малайзия и Филиппины не участвуют в этом сценарии.

17.2 Тайваньская случайность

Китай нападает на Тайвань. Это тяжелый сценарий, изображающий самое переполненное боевое пространство на карте. Первый ход будет очень долгим, так как потребует выполнения большого количества

атак. Но, как только сражения сократят противоборствующие силы, игра изменяется, изображая общевойсковое сражение ракетной эры.

Продолжительность: До 8 ходов (первые восемь дней).

Условия победы: В конце игры, игрок СС выигрывает, если контролирует не менее 3 гексов Тайваня; в противном случае, выигрывает FICC.

Китай:

- Удалите следующие китайские подразделения: авиаотряд, численностью три «шага», три палубных самолета, три авианосца, три любых эсминца с зональной ПРО, три любых фрегата, ПЛ класса "Юань", один маркер десантных судов, все танковые и механизированные дивизии и 149 горную дивизию. Все остальные китайские войска разместите в любых наземных или прибрежных гексах.

Тайвань:

- Разместите все тайваньские войска и три укрепления в любом наземном или прибрежном гексе Тайваня.

США:

- Разместите только указанные отряды: В любом морском или прибрежном гексе в пределах четырех гексов от T05: палубный самолет, авианосец класса "Нимиц", три эсминца класса "Арли Берк", и скрытно разместите одну ПЛ класса "Вирджиния".

- На Окинаве: батальон ПВО, авиаотряд, численностью три «шага», полк морской пехоты, десантное соединение.

17.3 Китай разрывает цепи.

Китай делает заявку на статус мировой державы в этом большом всеобъемлющем сценарии игры.

Продолжительность: До 30 ходов (30 дней).

Условия победы: В конце игры, игрок СС выигрывает, если контролируют не менее 12 победных гексов; в противном случае выигрывает FICC.

Разместите все войска всех стран следующим образом.

Китай:

- 149-ю горнострелковую дивизию и еще, по крайней мере, восемь «шагов» пехоты, необходимо разместить в наземных гексах, прилегающих к границе с Мьянмой.

- авиаотряд, численностью один «шаг» можно разместить на аэродроме острова Вуди (Парасельские острова).

- ПЛ класса "Юань" и АПЛ класса "Тип 095" можно разместить в любых морских или прибрежных гексах, хотя "Юань" должна находится в радиусе шести гексов от китайского порта.

- Скрытно разместите 6 пунктов мин в любых морских гексах, на расстоянии до 12 гексов от Китая.

- Все остальные китайские войска размещаются в наземных и прибрежных гексах Китая.

Тайвань:

- Все тайваньские войска и три укрепления размещаются в любых наземных или прибрежных гексах Тайваня.

Вьетнам:

- авиаотряд, численностью один «шаг», один фрегат и 429 полк могут быть размещены на островах Спратли.

- Все другие вьетнамские войска и одно укрепление необходимо разместить в наземных и прибрежных гексах материкового Вьетнама.

США:

- В любые не -китайские прибрежные или морские гексы на карте :

Авиация: Палубный самолет

Корабли: авианосец класса "Нимиц", три эсминца класса "Арли Берк" и скрытно разместите ПЛ класса "Вирджиния".

Наземные войска: экспедиционный отряд морской пехоты.

- В полях Дарвин и/или Гуам и/или гексе Окинавы:

Авиация: 1 авиакрыло морской пехоты, 18 авиакрыло, 36 авиакрыло, палубный самолет, численностью один «шаг».

Корабли: Десантное соединение, ПЛ класса "Вирджиния".

Наземные войска: 3, 4 и 12 полки 3 дивизии морской пехоты, 1/1 и 2/1 дивизионы ПВО.

- Гавайи:

Авиация: 15 авиакрыло, 515 транспортное авиакрыло

Корабли: Десантное соединение, ПЛ класса "Вирджиния"

Наземные войска: 1 и 2 механизированный, 3 пехотный и 4 десантный полки 25 пехотной дивизии.

- Индийский океан:

Авиация: Палубный самолет

Корабли: авианосец класса "Нимиц", три эсминца класса "Арли Берк"

Наземные войска: Экспедиционный отряд морской пехоты

- Сан-Диего:

Авиация: два палубных самолеты

Корабли: Авианосец класса "Дж. Форд", авианосец класса "Нимиц", три эсминца класса "Арли Берк", два десантных соединения.

Наземные войска: 1, 5, 7 и 11 полки 1 дивизии морской пехоты.

- Сингапур:

Корабли: два БКЛЗ класса "Независимость"

Разместите все войска нижеуказанных нейтральных стран (за исключением Малайского халифата и Тайландской Независимой армии Качина) в прибрежных и наземных гексах или полях этих стран:

- Австралия
- Камбоджа
- Япония
- Индия
- Лаос
- Малайзия
- Мьянма
- Филиппины
- Сингапур
- Таиланд

17.4 Призрак Симоносеки (выложен на сайте Boardgamegeek.com)

17 апреля 1895 года, японская империя вынудила китайскую династию Цин подписать Симоносекский договор, который не только привел к потере Тайваня и анклавов вдоль китайского побережья, но и положил конец любым китайским претензиям на спорную островную цепь Рюкю. В этом сценарии, Китай использует свой флот, чтобы реализовать давние претензии на острова Сенкаку (Дяюйдао) и Окинаву в обход Тайваня, предполагая, что победа на островах заставит Тайвань принять правила Пекина.

Продолжительность: До 7 ходов.

Условия победы: Чжоушань (S02), Сенкаку (V05), и Окинава (X04) являются победными гексами. В конце игры, выигрывает сторона, которая контролирует, по крайней мере, два из трех гексов.

Силы сторон:

Китай:

- Удалите следующие китайские войска: авиаотряд, численностью три «шага», один палубный самолет, один авианосец, один эсминец с зональной ПРО, один фрегат, одну ПЛ класса «Юань», одно десантное соединение, все танковые и механизированные дивизии и 149 горную дивизию. Все остальные китайские войска разместите в любых наземных или прибрежных гексах.

Япония:

- Расставьте все японские войска в любых гексах Японии, включающих Сенкаку, Окинаву, Кагосиму и все соседние острова, а также гексы AA05 и AA06.

США:

- В любом морском или прибрежном гексе в пределах четырех гексов от Окинавы (X04): палубный самолет, авианосец класса "Нимиц", три эсминца класса "Арли Берк", и скрытно разместите одну ПЛ класса "Вирджиния".

- На Окинаве: батальон ПВО, авиаотряд, численностью три «шага», полк морской пехоты, десантное соединение.

Никакие другие страны/войска не участвуют в этом сценарии. Ни одна из сторон может войти в гексы стран, не участвующих в этом сценарии, хотя прокладывать боевые курсы и осуществлять атаки над этими гексами можно. В начале сценария, Япония и Соединенные Штаты входят в FICS.

17.5 Не сегодня-завтра (выложен на сайте Boardgamegeek.com)

Опираясь на постановление международного суда, Филиппины призывают Китай освободить спорный Риф Скарборо (R13) в рамках соглашения достигнутого в 2012 году при посредничестве США. Китай возражает против давления и подкрепляет свои претензии, направив военные корабли на смену кораблям Береговой охраны. Филиппины отвечают тем же. Поскольку китайский авианосец «Ляонин» еще не

готов, он остается в порту на севере. Надеюсь на дипломатическое урегулирование, американцы застигнуты врасплох.

Продолжительность: до 3 ходов (первые три дня)

Условия победы: В конце игры, сторона, которая единолично занимает гекс R13, выигрывает игру. Если в конце игры в гексе R13 находятся войска обеих сторон, или нет ничьих, то игра заканчивается вничью.

Силы сторон:

Разместите только войска, указанные ниже. Никакие другие войска не могут войти в игру. Китай является единственным представителем сил СС, а Филиппины – единственными представителями сил FICC. Игроки не могут входить в гексы Тайваня, или прокладывать через них боевые курсы.

Китай:

- Разместите в любых прибрежных гексах Китая:

1 х эсминец УРО класса «Лу Янг II», 1 х фрегат класса «Цзянкай II», 1 х ракетный катер класса «Хубэй» 1 х многоцелевой боевой самолет J-31

Филиппины:

- В любых прибрежных или городских гексах Филиппин:

1 х Фрегат класса «Г. Пилар», 1 х ракетный катер класса «Агинальдо», 1 х многоцелевой боевой самолет «Чита» (Cheetah), 1 х SH-3

17.6 Маленькая внезапная война (выложен на сайте Boardgamegeek.com)

По заявлению начальника разведки ВМФ США в Тихом Океане капитана первого ранга Дж. Фаннелла, Китай готовится к "короткой внезапной войне", чтобы отнять у Японии спорные острова Сенкаку (Дяюйдао). Что, если он прав и Китай, зная о подготовке Японии, атакует раньше, чем предполагается, действуя неожиданно для Америки.

Продолжительность: До 4 ходов.

Условия победы: В конце четвертого хода, СС выигрывает, если в гексе V05 (Сенкаку) находится хотя бы один китайский наземный отряд и нет японских наземных войск. В противном случае выигрывает FICC (Япония).

Силы сторон:

Разместите только войска, указанные ниже. Никакие другие войска не могут войти в игру. Китай является единственным представителем сил СС, а Япония – единственным представителем сил FICC. Игроки не могут входить в гексы Тайваня, или прокладывать через них боевые курсы.

Китай:

- Разместите в любых прибрежных гексах Китая: 1 х многоцелевой боевой самолет J-31; 1 х палубный самолет; 1 х авианосец; 3 х любых эсминца с зональной ПРО; 3 х любых фрегата; 3 х десантных соединения; 3 х дивизиона ПВО; 2 х полка морской пехоты.

Япония:

- Установите все японские войска в любых прибрежных гексах Японии.

18.0 ПРИМЕЧАНИЯ РАЗРАБОТЧИКА

Неизменно люди задают вопросы о мыслях и интерпретации, сформировавшие правила игры. Итак, я отвечу на некоторые из наиболее очевидных вопросов ниже. Будем надеяться, что игра поможет вам ответить на остальные.

Что же нам делать? Китай должен принять решение, что будет главной целью: Тайвань, острова Спратли, или и то и другое. Китай может захватить любой из них в течение трех дней (ходов), а затем перейти к обороне, чтобы попытаться отбить контратаки FICC, начинающиеся примерно на 7 ходу и достигающие максимума к 21. К сожалению для FICC, большинство победных гексов находятся в пределах высокой возможности Китая к удержанию территории и ограничению доступа (A2/AD). Китайские береговые ракетные комплексы создают "зону смерти" на расстоянии трех гексов от побережья КНР, в то время как бомбардировщики могут достичь Тайваня и островов Спратли. К счастью для FICC, американские эсминцы класса "Арли Берк" более многочисленны, чем китайский "Лу Янг 2", а американские авианосцы больше своих китайских коллег, и вооружены лучшими самолетами. США. Быстрое вступление в войну Таиланда способно дать FICC столь необходимые вначале воздушные и морские силы. Однако враждебная Мьянма будет стремиться к вовлечению в огонь всей Юго-Восточной Азии. Так или иначе, FICC нужно умело жонглировать своими ресурсами, уклоняясь от сражений до подхода подкреплений к Первой цепи островов.

Что насчет сокращения китайских поставок нефти путем блокады Малаккского пролива? Это хорошая идея, но у КНР есть ряд защитных мер, позволяющих хотя бы частично компенсировать потерю топлива. Китай уже импортирует газ из Туркменистана, нефть из Казахстана и уголь из Монголии - все вне досягаемости морской блокады. Перед любым предполагаемым столкновением в Ближних морях, Китай может накапливать эти продукты. Наконец, на организацию блокады Малаккского пролива потребуется время, возможно большее, чем имитируемое в игре.

Почему нет ядерного оружия? Китай постоянно декларирует политику отказа от превентивного удара и поддержания минимальных сил сдерживания. Текущие оценки предполагают, что Китай в конечном итоге строит в общей сложности шесть подводных лодок с баллистическими ракетами. На данный момент нет никаких предпосылок, позволяющих предположить, что Китай рискнет использовать ядерное оружие в конфликте, направленном на обеспечение его претензий в ближних морях. Политика Китая и ограниченные цели конфликта говорят против использования ядерного оружия. Потенциальные противники Китая, кажется, понимают это, так что и здесь можно ожидать отказ от использования ЯО. Если же участники FICSS настолько глупы, чтобы использовать подобный конфликт в качестве предлога для полномасштабного вторжения в материковый Китай, тогда ядерное оружие нужно ввести в игру.

А почему Чжоушань (Ding Hai) и Чжаньцзян (Zhan Jiang), находящиеся на материковой части Китая, являются победными гексами? Потому что такое их обозначение заставляет китайского игрока держать там гарнизон, что, конечно, есть и в реальной жизни. Кроме того, иностранное вторжение, ограниченное этими военно-морскими базами, можно рассматривать как происходящее в рамках конфликта в районе ближних морей без прямой угрозы выживанию Коммунистической партии Китая. Нечто подобное относится и к Ханюю; он достаточно близок к границе, чтобы выступить в качестве приза, приводящему за стол переговоров после прекращения огня.

Где правила снабжения? Строгое ограничение на развертывание частей дивизионного масштаба просто и точно отражает трудности материально-технические обеспечения. Аналогично, количество полков и бригад, доступных той или иной стране, является мерой ее способности к поддержке внешних сил, поскольку эти более мелкие подразделения не столь привязаны к своей территории, как дивизии. Пространство игрового поля также соотносится с логистикой, и поэтому устраняет необходимость в дополнительных правилах. Гавайи, находящиеся вне карты, лежит за пределами досягаемости Китая. С другой стороны, корабли США с синей полосой могут пройти дополнительный гекс во время четного хода именно благодаря их превосходной логистике; снабжение в пути позволяет двигаться "малышам" в то время как атомные авианосцы вообще игнорируют расход топлива. Тот факт, что американские войска могут действовать в пределах игрового поля, вообще говорит об их внушающей благоговение логистической цепочке.

Почему мои спутники не дают мне полный, в реальном времени, охват всего театра военных действий? Потому что противник использует разные способы, чтобы сбить их, заглушить помехами или закрыться от них. Предполагается, что обе стороны потеряют некоторые спутники от ракетного огня противника. Активные электро-магнитные помехи сбьют с толка другие. Облачный покров, и, возможно, дымовые завесы, развернутые самолетами или дым от горящих барж, загруженных шинами, создадут значительные препятствия для космической разведки. Так или иначе, щедрый охват мирного времени для навигационных систем "Бэйдоу" и GPS, вероятно, будет подорван воздушной войной.

18.1 Игровые элементы

- 1 Карта 22 "x 34 "
- 3 листа фишек
- 1 книга правил
- 1 Таблица Политической ситуации, размером 8.5 " x 11 "
- 2 идентичные Карты помощи игрока, размером 8.5 " x 11 "
- 2 шестигранных кубика
- 1 коробка с крышкой

18.2 Благодарность

Дизайнер: John Gorkowski

Разработчик: Paul Glowacki

Художник: Mark Mahaffey

Дизайн коробки: Mark Mahaffey and Brien Miller

Тестирование: Paul Aceto, Pierre Bulle, William Glowacki, John Gorkowski, Dan Hennel, Keith Medlin, Brian Stouder, Johansson Tee

Произведено: Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.