

TIDE OF IRON



RULES OF PLAY

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛНА

Вступление

6 июня 1944 года. День Д был провозглашен как «самый длинный день» войны, хотя, по сути это был день открытия Второго фронта войсками Союзников – начало наступления, которое длилось почти год, прежде чем Союзники смогли объявить победу на Европейском театре военных действий.

Целью этого наступления было уничтожение гитлеровского Вермахта. Некогда могучие немецкие вооруженные силы освободили занятые страны Восточной Европы.

Но хотя немецкая армия была ослаблена поражением в России и Африке и систематически ослаблялась бомбардировками Союзников, которые разрушали инфраструктуру, она все равно оставалась сильным противником. Солдаты и офицеры Гитлеровской армии были хорошо обучены, битвы закалили их, а также они смогли захватить часть самого совершенного и смертельного оружия той войны.

Во время наступления Союзников американские войска нанесли главный удар по северу Франции и Бельгии, пока их Британские товарищи концентрировали удар в Нидерландах и освобождали страны Скандинавии.

Американские и британские силы медленно, но верно продвигались. В Арнеме наступление Союзников было остановлено нацистскими войсками, и они почти прорвали американские линии во время последнего масштабного наступления германских войск в Арденском лесу.

В игре Tide of Iron развивается тактическая война между 2-4 игроками. Компоненты этой игры позволяют игрокам отыграть те драматические моменты, которые были между американскими и немецкими войсками в Северной Европе в 1944-1945 году.

FFG надеется обеспечить вас дополнениями, представив еще больше юнитов и сценариев, охватив другие периоды военных действий, другие фронты, добавив силы Англии, России и Японии.

Суть Игры

Tide of Iron («ТОИ») - основанная на сценариях игра, компоненты и правила которой позволяют вам воссоздать огромное число разных битв и конфликтов Второй Мировой Войны (ВМВ). Каждый специфический сценарий определяет расстановку, специальные правила и условия победы для каждой игровой сессии.

Перед каждой игрой в ТОИ вы должны согласовать и выбрать сценарий для игры. Такие сценарии могут быть найдены во включенном Перечне Сценариев, или онлайн на

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Сценарии в ТОИ разыгрываются в несколько раундов, а каждый раунд состоит из определенного числа действий. Условия победы игроков в ТОИ зависят от разыгрываемого сценария. Некоторые сценарии требуют накопления определенного количества Очков Победы, в то время как другие могут требовать захвата определенного количества стратегических позиций на поле боя, например мостов или ДОТов.

Почувствуйте свободу, придумывая свои собственные сценарии с помощью компонентов, идущих в комплекте.

КОМПОНЕНТЫ

- Эта Книга Правил
- 1 Руководство по Сценариям
- 216 Пластиковых фигурок, включающих:
 - 54 Американских Регулярных Пехотинца
 - 12 Американских Элитных Пехотинцев
 - 6 Американских Офицеров
 - 6 Американских Минометчиков
 - 6 Американских Пулеметчиков

- 12 Танков Шерман M4A1
- 6 Полугусеничных БТРов M3A1
- 6 Транспортных Грузовиков GMC CCKW 353
- 54 Немецких Регулярных Пехотинца
- 12 Немецких Элитных Пехотинцев
- 6 Немецких Офицеров
- 6 Немецких Минометчиков
- 6 Немецких Пулеметчиков
- 6 Танков Пантера Panzer IV
- 6 Танков Тигр Tiger I
- 6 Полугусеничных БТРов SdKfz 251
- 6 Транспортных Грузовиков Opel Blitz
- 48 Баз Отрядов
 - 12 Светло-Серых Немецких Баз
 - 12 Темно-Серых Немецких Баз
 - 12 Светло-Зеленых Американских Баз
 - 12 Темно-Зеленых Американских Баз
- 2 Справочных Таблицы Игроков
- 12 Планшетов Карт
- 28 Накладных Плашек Карт
- 14 Черных Кубиков Атаки
- 6 Красных Кубиков Защиты
- 1 Счетчик Раундов
- 1 Маркер Раундов
- 1 Маркер Победных Очков Американцев
- 1 Маркер Победных Очков Немцев
- 110 Карт, включающих:
 - 90 Карт Стратегии
 - 18 Карт Операций
 - 1 Американская Карта Инициативы
 - 1 Немецкая Карта Инициативы
- 1 Фишка Инициативы
- 88 Фишек Активации
- 32 Фишки Повреждений
- 36 Фишек Состояний
- 6 Фишек Противотанковой специализации
- 6 Фишек Специализации Инженер
- 6 Фишек Специализации Огнемётчик
- 6 Фишек Специализации Медик
- 6 Фишек Объектов Победы
- 8 Американских Маркеров Объектов Команд (*Целей Команд) (различной ценности)
- 8 Немецких Маркеров Объектов Команд (различной ценности)
- 8 Нейтральных Маркеров Объектов Команд (различной ценности)
- 8 Маркеров Контроля Американцев
- 8 Маркеров Контроля Немцев
- 51 Фишка Команды (1 и 5)
- 4 Американских Маркера Скрытых Отрядов
- 4 Немецких Маркера Скрытых Отрядов
- 8 Маркеров Американского транспорта
- 8 Маркеров Немецкого транспорта
- 8 Американских Индикаторов Вне Поля (*На Борту; *За Пределами Поля) (пронумерованных от 1 до 8)
- 8 Немецких Индикаторов Вне Поля (пронумерованных от 1 до 8)
- 38 Маркеров Укреплений, Препятствий и Укрытий, включающих
 - 12 Двухсторонних Маркеров ДОТов/Окопов

- 14 Двусторонних Маркеров Противотанковая Ловушка/ Колючая проволока
- 6 Маркеров Дыма
- 6 Маркеров Минных Полей
- 1 Фишка Цели
- 1 Маркер Северного Направления

Описание Компонентов

Ниже вы найдете краткое описание и изображения всех компонентов игры.

Пластиковые Фигурки



Эти 216 детализированных пластиковых фигурок представляют американские и немецкие войска, военный персонал и технику, которыми командуют игроки. Каждый игрок начинает с фигурками, указанными в сценарии.

Базы Отрядов

Базы Отрядов бывают четырех разных оттенков, для разделения игроков при игре на четверых. Все зеленые базы принадлежат американским игрокам, а серые - немецким. На каждой базе может находиться до четырех фигурок пехоты. При игре вдвоем каждый берет все базы своего цвета, независимо от оттенка.



Американские Базы Отрядов

Немецкие Базы Отрядов

Справочные Таблицы Игроков



Эти таблицы предоставляют игрокам значения и спец. способности каждой фигурки, а также содержат краткий свод правил.

Планшеты Карт (*Игровые Поля)

12 двусторонних планшетов карт используются для создания игрового поля для каждого сценария. Они могут быть расположены в различных вариациях, позволяющих создавать широкий спектр сценариев.



Накладные Плашки Для Карт



Накладные плашки карт располагаются поверх планшетов карт для добавления различных сооружений и местности - от зданий и лесов до рек и дорог.

Кубик

Черный – **кубик атаки**, отображающий огневую мощь и эффективность атаки.
Красный – **кубик защиты** и выражает защиту, полученную от местности и прочности брони техники.



Счетчик Раундов, Маркер Раундов и Маркеры Победы



Маркер раундов располагается на счетчике раундов для отсчета раундов игры. У каждой нации есть также маркер победы, который служит для отсчета текущего значения очков победы. Все эти маркеры имеют на обратной стороне надпись «+10» для использования в случае, если кто-то набрал более 10 очков или игра длится более 10 раундов.

Карты Стратегии

Во время подготовки к игре, следуя инструкциям текущего сценария, игрок обычно получает одну или более колоду карт Стратегии. Во время игры игроки могут активировать карты из этой колоды для получения различных преимуществ, включая подкрепление и артиллерийскую поддержку.



Карты Операций



Некоторые сценарии указывают, что одна или обе нации начинают с некоторыми картами Операций, которые добавляют некоторые правила. Эти карты могут включать все, начиная от погодных условий и моральных условий до спец. способностей, таких как получение отрядами инженеров возможности разминировать минные поля или создавать дымовую завесу на поле боя.

Карты Инициативы и Фишка Инициативы



Карта
Инициативы



Карта
Инициативы



В конце каждой Фазы Команд игрок, накопивший наибольшее количество очков команд (ОК) на своей карте Инициативы, получает фишку инициативы. Игрок с фишкой инициативы действует первым во время игрового раунда и выигрывает в случае ничьей при временных конфликтах.

Американская Немецкая Фишка Инициативы

Фишки Активации



Сторона
Устал



Сторона
ОО

Эти фишки служат для отметки юнитов, уже действовавших во время этого игрового раунда. Фишки активации имеют две стороны: сторона **устал** и сторона **ответный огонь (*ОО)**.

Фишки Повреждения

Легко
Поврежден

Тяжело
Поврежден



Эти фишки используются для отметки, когда техника получает повреждения. Две стороны этих фишек отмечают легкие, либо тяжелые повреждения техники.

Фишки Состояний

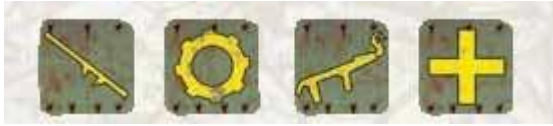


Эти фишки отражают состояние (мораль) отряда, который стал целью подавляющего огня. Две стороны показывают, когда отряд прижат, либо подавлен.

Сторона
Прижат

Сторона
Подавлен

Фишки Специализаций (Специальностей) Отрядов



Противотан-
ковый

Инженер-
ный

Огнемет-
ный

Медицинский

Фишки специализаций используются, чтобы обозначить, что у данного отряда есть спец. оборудование, либо он тренирован так, что это дает ему спец. способности.

Маркеры Объектов Победы

Эти маркеры служат напоминанием, какие хексы (шестиугольники карты) относятся объектам победы. Каждый сценарий описывает, где необходимо расположить их на поле.



к

Маркеры Объектов Команд



Американский
Маркер Объекта
Команд

Немецкий
Маркер Объекта
Команд

Нейтральный
Маркер Объекта
Команд

Эти маркеры бывают трех цветов, с разными числовыми значениями. Они расположены на игровом поле и отражают тактически важные места на поле боя. Контроль над этими маркерами приносит игроку очки команд. Каждый сценарий указывает, где расположить их на игровом поле.

Маркеры Контроля



У каждой нации восемь таких маркеров, которые используются, чтобы отображать, какая нация контролирует объект, приносящий очки победы или команд.

Фишки Команд



Фишки Команд

Фишки команд используются, чтобы считать общее число доступных нации очков команд (ОК (*команд)). Нация будет тратить ОК, чтобы получить инициативу, а также для активации карт Стратегии.

Маркеры Транспорта, фишки индикаторов Вне Поля и Скрытых Отрядов



Каждая нация имеет 8 маркеров транспортировки, которые соответствуют фишкам вне поля и четыре маркера скрытых отрядов. Они используются для того чтобы отметить, какие

отряды транспортируются в технике, а также отмечают скрытые отряды.

Фишки Вне Поля Маркеры Транспортировки Маркеры Скрытых
Отрядов

Маркеры Укреплений



Окоп

ДОТ

Эти маркеры отображают укрепления, представленные на игровом поле. Они двухсторонние, на одной стороне ДОТ, на другой - окоп. Эти укрепления дают дополнительные бонусы защиты для отрядов, которые в них вошли.

Маркеры Препятствий



Противотанковая ловушка

Колючая проволока

Эти маркеры отображают препятствия, представленные на игровом поле. Они двухсторонние: с одной стороны – противотанковая ловушка, с другой - колючая проволока.

Маркеры Дыма и Минных Полей



Дым

Минное Поле

Эти маркеры отображают дым и минные поля на игровом поле.

Фишка Цели



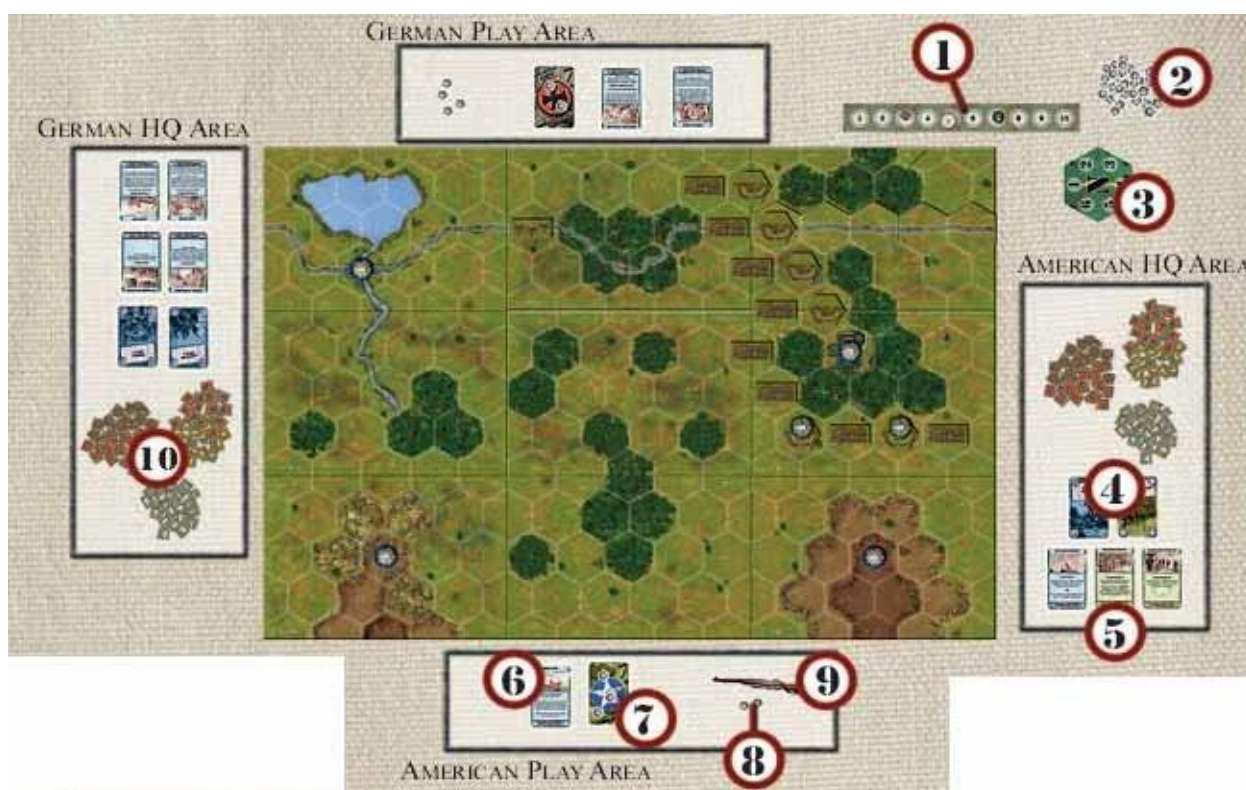
Фишка цели используется в сочетании с картами Стратегии, чтобы указать хекс поддержки огнем или арт. удара, либо с другими картами.

Маркер Северного Направления



Маркер северного направления используется, чтобы определить направление смещения для артиллерии и других различных эффектов. Каждый сценарий указывает северное направление.

Игровая Зона (*Область)



- 1) Счетчик Раундов
- 2) Стопка Фишек Команд
- 3) Маркер Северного Направления
- 4) Колода Карт Стратегии
- 5) Доступные Карты Стратегии
- 6) Активированные Карты Стратегии
- 7) Карта Инициативы
- 8) Доступные Фишки Команд
- 9) Фишка Инициативы
- 10) Фишки Активации, Состояний, Повреждений и др.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Начало игры

Чтобы подготовить игровую зону, следуйте инструкциям ниже. В первый раз игроки должны пользоваться схемой «Игровая Зона», в качестве подсказки, чтобы знать где могут быть расположены различные элементы игры.

1) Выбор Сценария и Нации

Игроки должны сначала выбрать игровой **сценарий** для партии. Сценарии можно найти в Руководстве по Сценариям, на сайте или в дополнениях. После выбора сценария игроки должны решить, кто будет представлять какую нацию. В ТОО игроки могут выбрать между немецкими и американскими силами.

Важно: В этой книге правил мы будем представлять, что вы играете сценарий “At the Break Point” - ”На Изломе”, с двумя игроками - один - за немцев, другой - за американцев. Также возможно играть тремя или четырьмя игрокам, как будет показано на стр. 35-36.

2) Создание Игрового поля

В соответствии с инструкциями сценария, игроки должны найти соответствующие планшеты карт и расположить их в указанном месте для формирования игрового поля. После сборки многие сценарии потребуют расположения дополнительных плашек для карты и спец. фишек на игровом поле. Для получения большей информации о создании поля для сценария, пожалуйста, прочтите часть «Подготовка Игрового Поля» в Руководстве по Сценариям.

Игровая Зона и Зона Штаб-Квартиры (*ШК)

Как показано на схеме «Игровая Зона», место перед игроком - это его **игровая зона**. Тут он хранит свою карту Инициативы, доступные ОК, и другие *активированные* карты Стратегии. Область справа от него – **Зона Штаб-Квартиры**, где он хранит свою колоду карт Стратегии и *доступные*, (но еще не активированные) карты Стратегии. Важно чтобы игроки держали игровые зоны и свои штаб-квартиры отдельно.

3) Получение Игровых Карт

Каждый игрок теперь получает все особые **колоды карт Стратегии** своей нации, которые ей предписаны (в соответствии со сценарием), перемешивает каждую колоду и кладет лицом вниз в свою зону ШК (Штаб-Квартиры). Затем каждый игрок вытаскивает определенное количество стартовых карт Стратегии, которое указано в сценарии и кладет их **лицом вверх** в своей зоне ШК.



Карты Стратегии

Эти карты могут быть вытащены из любой колоды карт Стратегии в зоне ШК игрока, в любом сочетании по желанию игрока, возможно даже все из одной колоды. Это будут **доступные** карты Стратегии, которые игрок может активировать во время игрового раунда.

Пример: В сценарии «На Изломе» немецкому игроку выдаются колоды карт Стратегии «Мораль 1» и «Команды 1». Он замешивает колоды отдельно и кладет лицом вниз в ШК. Сценарий дает немцам 3 стартовых карты Стратегии. Немецкий игрок решает вытащить 2 карты из колоды Морали и одну из колоды Команд, располагая все 3 карты лицом вверх в зону своей ШК.



Каждый игрок берет столько карт Операций, сколько написано в сценарии (если есть), размещает их в его игровой зоне. Заметьте, что некоторые карты Операций (например погодные эффекты) влияют на обоих игроков. Убедитесь, что прочли все карты Операций в вашей игровой зоне и у соперника. (В сценарии «На Изломе» карты Операций не используются).

Карты Операций

Каждый игрок должен расположить карту Инициативы, представляющую его нацию, в своей игровой зоне.



Карты

Инициативы

4) Расположите Маркер Раундов и Игровые Фишки

Большинство сценариев длится определенное число раундов. Чтобы отобразить проходящее время, найдите **счетчик раундов** и соответствующий **маркер раундов**. Расположите счетчик раундов сбоку от игрового поля и установите маркер раундов на «1».



Каждый игрок должен взять **фишки активации**, **фишки состояния** и **фишки повреждений**, расположив их с своей ШК.

Затем возьмите все фишки команд и расположите их в центр **стопки фишек команд**, прилегающей к счетчику раундов, чтобы до них мог легко дотянуться любой игрок.

Каждый сценарий указывает, какая сторона начинает с фишкой инициативы. Нация располагает фишку инициативы в своей игровой зоне и говорится, что она «обладает инициативой».

5) Сборка Отрядов

Каждый сценарий детально описывает стартовое количество пехоты, техники и баз отрядов у каждой нации (разделенной на две части). Перед началом игры каждый игрок должен забрать из коробки пластиковые фигурки юнитов и разместить их в своей игровой зоне. Затем каждый игрок должен приступить к *сборке отрядов*, располагая фигурки пехоты на базах отрядов. Это делается с помощью вдавливания выступов, имеющихся на основании каждой фигурки в углубления на базах отрядов. Когда у базы отряда заняты все четыре места, то она является полной. База отряда с полным составом пехоты (т.е. со всеми заполненными углублениями) называется «полный отряд». Во время подготовки к игре игрок обязан собирать все отряды полными.

Заметьте, что некоторые фигурки пехоты (такие как минометчики и пулеметчики) занимают два углубления в базе. Так, например, отряд, заполненный двумя минометчиками, будет полным.

Если в сценарии не указано иное, игроки могут свободно выбирать сочетания из предоставленных сценарием типов юнитов в зависимости от их стратегии.

Пример: Во время подготовки сценария «На Изломе» американский игрок должен создать 11 отрядов из фигурок, перечисленных в сценарии. В своем первом отряде он решает расположить 1 фигурку пулеметчиков (которая займет 2 из 4-х доступных мест в базе) и 2 фигурки регулярной пехоты (каждая из которых занимает одно место в базе). Он ставит готовый отряд в свою игровую зону и начинает формировать следующий отряд. Это продолжается до тех пор, пока он не сформирует 11 полных отрядов.

Сборка Отрядов



В начале сценария каждый игрок получает определенное количество фигур пехоты, которые использует для создания своих отрядов. Каждое из четырех углублений на базе отряда должно быть заполнено. Фигурки вставляются своими выступами в углубления на базах. Заметьте, что некоторые фигурки пехоты (минометчики и пулеметчики) представлены одной фигуркой, но занимают два углубления в базе.

Некоторые сценарии дают игрокам фишки специализации. Отряд может иметь только одну специализацию, фишка которой вставляется в слот сзади базы. Для более подробной информации о фишках специализации см. стр. 44.

Язык ТОИ

В этой книге правил и на игровых картах мы используем специальные термины для описания компонентов и действий. Они включают в себя:

- **Фигурка:** индивидуальная фигурка пехоты (Регулярная, Элитная, Офицер, Пулеметчик или Минометчик). На игровом поле фигурки всегда будут являться частью отрядов.
- **Отряд:** Одна база отряда с фигурками, расположенными на ней.
- **Техника:** Одна миниатюра техники - грузовик, полугусеничная или танк.
- **Юнит:** Отдельная техника или отряд.
- **Полный Отряд:** Отряд со всеми слотами, заполненными фигурками.
- **Ослабленный отряд:** Отряд с одним или более доступными слотами (обычно потому что фигурки уничтожены вражеской атакой).
- **Дружественный:** Термин используется для обозначения юнитов или других игровых компонентов, принадлежащих одному и тому же игроку.
- **Вражеский:** Юниты, принадлежащие противнику – другому игроку
- **Уставший:** Юнит, который закончил свои действия, и его фишка активации расположена «уставшей» стороной вверх.
- **Активированный:** Юнит, который либо устал, либо в режиме ответного огня.
- **Свежий:** Юнит, у которого нет еще фишки активации (т.е. он не уставший и не в режиме ответного огня). Обычно юнит, не ходивший ещё в этом игровом раунде, будет свежим.
- **LOS (ЛЗ):** Аббревиатура термина «Линия Зрения» (Line of Sight) (*Линия Видимости)
- **Op Fire (ОО):** Сокращение термина «Ответный Огонь» (Opportunity Fire).
- **Огонь/Атака:** Эти термины используются в механике ТОИ попеременно.

Все отряды собираются и размещаются на игровом поле игроками в порядке инициативы. Чтобы ускорить эту часть, игроки могут договориться собирать отряды одновременно за закрытым экраном (например коробкой от игры) для соблюдения секретности.

Дивизии и Цвета Баз

В ТОИ каждая нация снабжена 12 пластиковыми базами отрядов в двух разных оттенках (всего по 24 за нацию). У немцев 12 светло-серых баз и 12 темно-серых, в то время как у американцев 12 светло-зеленых и 12 темно-зеленых. Эти темные и светлые оттенки лишь обозначают какой дивизии принадлежит отряд при трех или четырех игроках, где каждый игрок руководит своей **дивизией**. По-разному раскрашенные базы используются, чтобы показать принадлежность юнитов дивизии. См. стр. 35-36 для большей информации.

Если не указано иное, для игры вдвоем темные и светлые оттенки не имеют игрового эффекта. Каждый игрок просто контролирует все фигурки и базы в обеих дивизиях данной нации.

Специализации (*Специальности) Отрядов

Многие сценарии дают нации определенное количество фишек «специализации». Каждая база имеет небольшой пластиковый крючок, куда вставляется одна фишка специализации. Во время создания отрядов игрок может использовать эти фишки, чтобы показать, что этот отряд имеет особую специализацию, прикрепив ее в крючок на базе отряда.

На отряд, включающий какое-либо количество фигурок со значком *тяжелого пехотного вооружения* (минометы или пулеметы), **никогда** не может быть установлена фишка специализации.

Специализации дают юнитам особые навыки на поля боя, это будет объяснено на стр. 44.

6) Стартовое Расположение Юнитов на Игровом Поле

Теперь, в порядке инициативы, игроки располагают своих юнитов на поле в областях, обозначенных сценарием. Игрок с инициативой располагает первым все свои отряды, затем оппонент. Убедитесь, что нет хексов, превышающих **стековый лимит** (см. сноску).

Пример: В сценарии «На Изломе» американский игрок начинает игру с инициативой. Он располагает свои 11 отрядов на поле в соответствии с указаниями сценария, затем немецкий игрок располагает все свои юниты.

Каждый сценарий детально описывает в какие области поля игрок может поместить стартовых юнитов. Эти области называются **зонами разворачивания**. Убедитесь, что прочли стр. 2-3 Руководства по Сценариям для большей информации о зонах разворачивания и расположении стартовых юнитов.

Как только оба игрока расположили своих юнитов на поле, подготовка продолжается.

7) Расположение Фишек ОО

В порядке инициативы, каждый игрок может перевести любые свои юниты в режим «ответного огня» («режим ОО») перед первым раундом игры. Это показывает готовность юнита стрелять по юнитам врага (правила для ОО будут рассмотрены позже). Чтобы сделать это, расположите фишку активации рядом с выбранным юнитом стороной «ОО» вверх, показывая, что юнит теперь в «режиме ОО».

Как вы прочтете позже, юнит в режиме ОО считается активированным. Активированный юнит не может двигаться или совершать нормальную атаку во время текущего раунда. Мы рекомендуем воздержаться в своей первой игре от применения на старте режима ОО для юнитов.



Режим ОО

Стековый Лимит

Во время подготовки и во время движения юнитов во время игры игроки ограничены максимальным количеством юнитов в каждом хексе, это называется **стековый лимит**:

Один хекс может включать до **трех юнитов**,
но **никогда не более двух единиц техники**.

Стековый лимит никогда не ограничивает юнит в передвижении **через** хекс, полностью занятый дружественными юнитами, но юнит никогда не может завершить движение в хексе, превысив его стековый лимит (т.е. юнит не может остановиться в уже «заполненном» хексе).

Если движение юнита остановлено (к примеру он прижат врагом при ОО) в заполненном хексе, то он возвращается в последний незаполненный хекс, из которого он двигался.

Игровой Раунд

Следующий раздел объяснит структуру игры в деталях. Он объяснит, как происходит игровой раунд и как связаны вместе разные компоненты в ТОИ. В разделе, названном «Правила Взаимодействия» (стр.18), мы подробно опишем правила передвижения юнитов по полю и их взаимодействие в бою с врагом.

Каждый сценарий ТОИ состоит из серии **игровых раундов**. Количество раундов и условия победы определяются отдельным сценарием. В сценарии «На Изломе», например, игра длится 8 раундов.

Каждый раунд состоит из трех **фаз**, которые всегда проходят в следующем порядке:

- 1) **Фаза Действий**
- 2) **Фаза Команд (*Командования)**
- 3) **Фаза Статусов**

После Фазы Статусов раунд завершен, и начинается следующий раунд. Это продолжается, пока не закончится последний раунд игры или один из игроков не выполнит условия победы, указанные в сценарии.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Фаза Действий составляет большую часть игрового процесса ТОИ. Сама Фаза Действий подразделяется на определенное число **ходов действия**, во время которых игрок **должен** выполнить определенное количество действий, согласно сценарию. После того как игрок завершил все свои действия на своем ходу действия, его оппонент должен выполнить свой ход действия, после чего первый игрок снова выполняет свой ход действия и т.д.

Например, в сценарии «На Изломе» каждый игрок должен выполнить три действия во время каждого своего хода действия.

Таким образом, в начале каждой Фазы Действий игрок с инициативой должен выполнить три действия, после которых его оппонент должен выполнить три действия, и т.д.

После того, как ни у одного игрока не будет дополнительных действий (обычно, когда все юниты были активированы), Фаза Действий оканчивается и игра переходит в Фазу Команд (Фаза Команд описана подробно на стр.14-15).

Ход Действия

Игрок с инициативой всегда имеет первый ход действия в фазе. В сценарии «На Изломе» американский игрок начинает с инициативой.

Каждое действие может быть одним из следующих:

- **Наступление**
- **Концентрированный огонь**
- **Подготовка к ОО**
- **Огонь и Передвижение**
- **Активация Карты Стратегии**
- **Штурм**
- **Усталость Юнита**
- **Спец. Действие**

Большинство этих действий требуют активации одного юнита на поле для некоторой деятельности.

Только свежий юнит может быть активирован. Как написано в сноске «Язык ТОИ», свежий юнит – тот, которому не была до этого назначена фишка активации. Когда игрок активирует отряд, он активирует целый отряд, а не индивидуальную фигуру в нем.

Как только юнит был активирован действием и пока не завершится его активация, мы будем называть его **активным юнитом**. Поскольку все действия выполняются по одному за раз, то может быть только один активный юнит в данный момент.



Уставший

Как только активный юнит завершает свою активацию, он **устает** (если не переведен в режим ОО) и фишка активации кладется около юнита «уставшей» стороной вверх, чтобы показывать его статус. Уставший юнит или юнит в режиме ОО не может быть активирован, чтобы выполнять действия.

Далее описаны в деталях восемь возможных действий:

Наступление



Текущий игрок активирует свежего дружественного юнита, чтобы передвигать его по полю, его дистанция ограничивается количеством очков движения (определяется его значением движения) и изменяется в зависимости от типа местности поля. Пока юнит передвигается, он может также стать объектом вражеского ОО, который может прервать движение. Детальные правила движения можно найти на стр.18-21.

После того как юнит завершил движение, он устает.

Концентрированный Огонь



Текущий игрок активирует свежего дружественного юнита, чтобы немедленно провести концентрированную атаку против вражеского юнита.

Подробные боевые правила можно найти на стр.22.

После проведения атаки активный юнит устает.

Подготовка к ОО



Текущий игрок размещает фишку активации стороной «ОО» вверх около свежего дружественного юнита.

Юнит в режиме ОО готовится к атаке вражеского юнита следующим образом: Если вражеский юнит во время движения попадает в поле зрения юнита в режиме ОО, то юнит в режиме ОО будет иметь возможность прервать движение вражеского юнита и атаковать его.

Подробные боевые правила можно найти на стр.22.

Огонь и Передвижение



Текущий игрок активирует свежего дружественного юнита чтобы передвинуть по игровому полю и, по желанию, проводит атаку против подходящего вражеского юнита. Активный юнит может: а) переместиться, затем атаковать или б) атаковать, затем переместиться. Юнит не может прервать свое передвижение атакой. Другими словами, юнит не может переместиться, атаковать и снова переместиться.

Когда игрок выбирает такое действие, то активный юнит получает штрафы к обоим этим действиям: и к передвижению, и к атаке:

- Отряд, проводящий действие Огонь и Передвижение, получает **на 1 очко движения меньше** во время активации.
- Техника, проводящая действие Огонь и Передвижение получает **на 2 очка движения меньше** во время активации.
- Юнит, проводящий действие Огонь и Передвижение, должен **уменьшить в два раза** свое значение огневой мощи, когда проводит атаку.
- Юнит, проводящий действие Огонь и Передвижение **не может провести атаку на дальнее расстояние** (см. «Определение Расстояния» на стр.22).
- Другие дружественные юниты **не могут** поддержать активного юнита в атаке (см. «Сосредоточенный Огонь» стр.29-31).

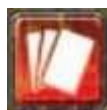
Отряд, содержащий **тяжеловооруженную пехоту** (такие как пулеметчики), не может быть активирован для действия Огонь и Передвижение.

Игрок, который объявил действие Огонь и Передвижение, может решить не проводить атаку активным юнитом во время активации, но юнит все равно получит штраф к передвижению.

Подробные правила взаимодействия находятся на стр.22.

После того как активный юнит выполнил Огонь и Передвижение, он устает.

Активация Карты Стратегии



Текущий игрок активирует и получает эффекты от подходящих карт Стратегии, лежащих лицом вверх в его зоне ШК. На подходящей для активации в Фазу Действий карте Стратегии должны быть написаны слова «Фаза Действий» в верхней части текстового поля.

Перед активацией карты Стратегии игрок должен сначала заплатить ее **командную стоимость**. Он просто берет необходимое количество ОК из своей игровой зоны и возвращает фишки команд в центральную стопку фишек команд. Как только командная стоимость уплачена, игрок немедленно получает эффект от карты. Большинство карт Стратегии выбывают из игры после активации (верните их в коробку от игры), но некоторые имеют продолжительный эффект, и они должны быть расположены в игровой зоне игрока.



Пример: Американский игрок решает использовать действие для активации Карты Стратегии «All or Nothing» (изображение выше). Он берет две Фишки Команд из своей игровой зоны и кладет их назад в стопку фишек

Карта Стратегии Фазы Действий

команд, затем он получает эффект от карты, убрав фишку активации с одного из уставших юнитов. Наконец он убирает карту обратно в коробку.

Если у игрока недостаточно ОК в его игровой зоне для уплаты командной стоимости карты Стратегии, то карта не может быть активирована.

Штурм



Текущий игрок активирует свежий дружественный *отряд* для продвижения по игровому полю. После движения отряд может провести **штурмовую атаку** против соседнего **хекса**, содержащего одного или более вражеских юнитов. (см. стр.33-34 о том, как отыгрывать штурмовую атаку).

Отряд, проводящий действие Штурм, получает на 1 очко движения меньше во время активации.

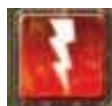
Игрок, который объявил действие Штурм, может решить не атаковать активным отрядом после движения, но все равно отряд получит штраф к движению.

Отряд, содержащий любых **юнитов с тяжелым вооружением** (минометчиков и пулеметчиков), не может быть активирован для действия Штурм.

Техника не может быть активирована для действия Штурм.

После действия Штурм активный отряд устает.

Усталость Юнита



Текущий игрок может просто активировать свежего дружественного юнита, ничего не делая. Обычно лучше перевести юнита в режим ОО, но в сценариях или других ситуациях может быть так, что ничего не делать более уместно.

Просто сделайте юнит уставшим и переходите к следующему действию.

Спец. Действие



Множество элементов игры позволяют выполнять действия, отличные от описанных выше семи. Такие действия часто проводятся с помощью карт Стратегии, карт Операций, фишек специализации и иногда даже самого сценария. Эффекты и спец. способности которые требуют действия, всегда описаны используя терминологию «в качестве действия сделайте X».

Например, юнит со специализацией инженер может устать в качестве действия, создав укрепление местности - окоп на текущем хексе.

ОО и Сосредоточенный огонь

Во время игрового хода большинство юнитов на поле активируются и, как результат, выполняют определенные действия в свой ход за нацию. Обычно юнит передвигается, стреляет, выполняет другие эффекты, когда игрок тратит действие для его активации; он становится активным юнитом на время этого действия.

Однако есть два случая в игре, когда юнит может действовать, не будучи активным юнитом. Эти случаи таковы:

- Проведение ОО атаки
- Поддержка атаки сосредоточенным огнем

Проведение ОО Атаки

Юнит в режиме ОО может атаковать вражеского юнита, который во время передвижения окажется в его поле зрения и зоне поражения. Таким образом эта атака производится во **время хода врага**. ОО атака более подробно рассмотрена на стр. 32.

После проведения ОО атаки атаковавший юнит устает (переверните фишку уставшей стороной вверх). Перевод юнита в режим ОО в Фазе Действий считается как действие (как описано на стр.11), но во время выполнения атаки ОО действием не считается.

Поддержка Атаки Сосредоточенным Огнем

Когда активный юнит проводит концентрированную атаку, другие свежие дружественные юниты могут **поддержать** эту атаку **сосредоточенным огнем**.

(Сосредоточенный огонь детально рассмотрен на стр.29-31). Также, когда отряд участвует в атаке ОО, другие юниты в режиме ОО также могут поддержать эту атаку сосредоточенным огнем. Участвовавший в сосредоточенном огне юнит становится уставшим после атаки, но это не стоит действия.

Пример: В свой ход действия американский игрок объявляет, что его первым действием будет проведение его танком концентрированной атаки. Он также объявляет, что два его отряда поддержат атаку. Все три юнита устанут после атаки, но американский игрок проведет только одно действие.

Завершение Фазы Действий

Если игрок больше не может предпринять действий во время своего хода (обычно потому что все его юниты в режиме ОО или устали), его Фаза Действий закончена. Как вариант, игрок может объявить о завершении своей Фазы Действий в любой момент, даже если у него есть свежие юниты на поле. Как только игрок объявил, что его Фаза Действий окончена, он больше не может предпринять никаких действий во время этого раунда.

С этого момента его оппонент имеет неограниченное количество действий, пока у него не останется доступных действий или он не объявит, что его Фаза Действий закончена.

Как только оба игрока не имеют больше действий, игра переходит в Фазу Команд.

Примеры Хода Действия



Эта схема показывает один ход действия американцев, за которым следует один ход действия немцев. В этом примере у каждой нации 3 действия за каждый ход действия.

Ход Действия Американцев

- А) Наступление:** Американский игрок использует свое первое действие, чтобы активировать отряд для Наступления. Он продвигает юнит на 4 хекса, который затем устает.
- В) Концентрированная Атака:** Американский игрок использует свое второе действие, чтобы активировать юнита и провести концентрированную атаку против немецкого отряда. Он проводит атаку, и затем юнит устает.
- С) Подготовка Режима ОО:** Американский игрок использует последнее третье действие, чтобы активировать отряд и перевести его в режим ОО. Он кладет фишку ОО на отряд, чтобы отметить это. Этот отряд сможет атаковать, если вражеский отряд попадет в его линию зрения и зону поражения.

Ход Действия Немцев

- Д) Активация Карты Стратегии:** Немецкий игрок использует свое первое действие для активации и размещения одной карты Стратегии лицом вверх в зону своей ШК.
- Е) Наступление:** Немецкий игрок использует свое второе действие, чтобы активировать отряд для Наступления. Однако американский игрок использует свой отряд в режиме ОО для атаки немецкого отряда, как только он двинулся на первый хекс. В результате ОО атаки немецкий отряд становится прижатым, немедленно устает и должен остановить свое движение. Американский игрок переворачивает фишку ОО уставшей стороной вверх.
- Ф) Огонь и Передвижение:** Немецкий игрок использует последнее третье действие, чтобы активировать отряд для Огня и Передвижения. Сначала он передвигает отряд к американскому юниту и

затем атакует его. Поскольку это действие Огонь и Передвижение, то немецкий отряд имеет только 3 очка движения и половину огневой мощи. После проведения атаки немецкий отряд устает.

Фаза Команд

После того, как игроки завершили свои действия, Фаза Действий заканчивается и наступает Фаза Команд. Эта фаза представляет стратегические события, происходящие по сценарию, такие как отражение внедрения приоритетов (которые мы будем называть «командами»), которые передаются на поле боя от своих ШК в контексте более широкого смысла войны. Следующие шаги Фазы Команд всегда выполняются в указанном порядке:

- 1) **Определение Контроля над Объектами**
- 2) **Получение ОК и Очков Победы**
- 3) **Трата ОК**
- 4) **Определение Инициативы**

1. Определение Контроля над Объектами

Сначала игроки должны посмотреть на каждый хекс, который может быть контролируемым. Такие хексы содержат маркер объекта победы, маркер объекта команд или это любой другой хекс, контроль которого описан в сценарии (мы будем называть такие хексы «объектами»). Если контроль над хексом с объектом изменился, то новый владелец обязан положить свой маркер контроля на этот хекс.

Игрок «контролирует» объект, если он перед этим положил свой маркер контроля на него или захватил этот хекс, расположив в нем по крайней мере одного своего юнита. Игрок, захвативший хекс должен установить на него свой маркер контроля и убрать вражеский, если он там был.

Игрок продолжает контролировать хекс, пока на нем находится его маркер контроля. Юнитам, захватившим хекс, не обязательно оставаться на нем, чтобы сохранить контроль.



Объекты Команд



Американский
Объект Команд

Немецкий
Объект Команд

Нейтральный
Объект Команд

Объекты команд бывают нейтральными или принадлежать определенной нации. Хотя игрок может контролировать **любые** объекты команд, но получать ОК (см. далее) он сможет только контролируя нейтральные или дружественные объекты команд.

Контроль Объектов в Начале Игры

Если иное не указано в сценарии, то **в начале игры никто из игроков не контролирует объекты**. Даже объекты команд определенной нации не контролируются этой нацией.

Например: В сценарии «Перекрестки» на поле присутствуют три американских объекта команд. Они со старта не под американским контролем, таким образом американский игрок должен переместить на них юнитов, чтобы взять их под контроль и начать получать за них ОК.

Заметьте, что если объект команд находится в принадлежащей нации зоне развертывания, то нация может взять его под контроль во время расстановки, просто расположив одного или больше стартовых юнитов на этом хексе.

2. Получение Очков Команд и Очков Победы

Во время этого шага Фазы Команд каждый игрок получает **ОК** за контролирование объектов команд и очки победы за контроль над объектами, приносящими очки победы.

Получение Очков Команд



За каждый **дружественный или нейтральный** объект команд, который игрок контролирует, он получает указанное число ОК из стопки фишек команд, располагая фишки команд в своей игровой зоне (вместе со всеми неиспользованными в предыдущем раунде). Количество ОК в зоне игрока называется «доступными командами». Игроки всегда видят сколько ОК доступно врагу в любой момент. Заметьте, что, когда игрок контролирует вражеские объекты команд, он не получает ОК за это. Контролирующий игрок довольствуется тем, что закрывает доступ к ним врагу, которые соперник мог потенциально получать.

Например: Во время предыдущей Фазы Действий американский игрок ввел с боем несколько своих отрядов в здание, содержащее «3» объекта немецких команд. Американский игрок также владеет «2» объекта команд американцев и «2» нейтрального объекта команд. Во время шага «Получение Очков Команд и Очков Победы» Фазы Команд он получает 4 ОК из стопки фишек команд – «2» за американский объект, и плюс «2» за нейтральный объект. Американский игрок не получает еще «3» за контроль над немецким объектом.

Доступные ОК используются для активации карт Стратегии, для приобретения инициативы и/или проведения спец. действий, описанных сценарием.

Получение Очков Победы

Теперь, согласно сценарию, игроки должны получить очки победы (некоторые сценарии не используют очки победы, в этом случае можете пропустить этот шаг). Чтобы сосчитать количество очков победы, игроки двигают свой маркер очков победы по счетчику раундов. Когда игрок набирает 11 очков, то он должен перевернуть свой маркер стороной «+10» вверх и установить его на отметку «1».

3. Трата Очков Команд

Теперь, в соответствии с инициативой, каждый игрок может потратить свои ОК. Как только игрок с инициативой закончил тратить ОК, его оппонент может начать тратить свои.

Игрок может потратить ОК на две вещи (некоторые сценарии позволяют тратить команды на другие эффекты):

- **Активация Карт Стратегии**
- **Увеличения Стека Инициативы**

Важно: Игрок не обязан тратить все свои доступные ОК на карты Стратегии или инициативу. Игрок может «сохранить» их для траты в следующих раундах.

Активация Карт Стратегии

На многих из карт Стратегии написаны слова «Фаза Команд» жирным шрифтом сверху карты, показывая, что они могут быть активированы в Фазе Команд. Когда игрок активирует карту Стратегии во время Фазы Действий, он должен сначала заплатить **командную стоимость** карты Стратегии в стопку фишек команд.

Как только командная стоимость уплачена, игрок немедленно разыгрывает эффект карты. Большинство карт Стратегии убирается из игры после однократного применения (кладутся назад в коробку), но у некоторых имеется продолжительный эффект, и это отмечается тем, что они остаются в игровой зоне.

Игрок может активировать столько доступных карт Стратегии (открытые карты Стратегии в его зоне ШК), сколько он может себе позволить. Если у игрока не осталось дополнительных открытых карт стратегии в зоне ШК, он не сможет активировать дополнительные карты.

Увеличение Стека Инициативы

Помимо траты ОК на активацию карт Стратегии, игрок может расположить часть имеющихся ОК на карту инициативы. Для траты команд таким образом игрок просто перемещает нужное ему количество фишек команд на свою **карту Инициативы**. Для траты ОК на инициативу игрок просто кладет желаемую сумму доступных ОК из своей игровой зоны на карту инициативы. ОК, расположенные на карте инициативы при этом считаются потраченными, их нельзя потратить позже. Таким образом, ОК могут накапливаться на карте Инициативы игрока раунд за раундом. Во время следующего шага игрок с большим общим количеством ОК на карте Инициативы получает инициативу на следующий раунд игры.



Американская карта инициативы с накопленными ОК

Отсчет Очков Победы на Счетчике Раундов



Сейчас третий раунд игры. Во время Фазы Команд американский игрок получает 2 очка победы, и их общее количество становится 7. В то же время немецкий игрок не получает очков победы в этом раунде; заметьте, что его маркер расположен стороной +10 вверх, показывая, что сейчас у него 12 очков победы.

4. Определение Инициативы

Игрок большим количеством накопленных ОК на своей карте Инициативы теперь забирает фишку инициативы, это означает, что он в следующем раунде владеет инициативой. Также, в случае возникновения временного конфликта (например, две способности срабатывают одновременно) игрок с инициативой решает, в каком порядке будут действовать эффекты (см. «Временные Конфликты» стр.35).

Если общее количество фишек команд на картах инициативы **равно**, то фишку инициативы получает тот игрок, у **которого ее не было**.



Фаза Статусов

Фаза Статусов состоит из нескольких важных шагов, один из важнейших — «очистка», которая подготавливает поле к следующей Фазе Действий. Каждый шаг Фазы Статусов должен разыгрываться в следующей последовательности:

- 1) **Вытягивание Карт Стратегии**
- 2) **Снятие Фишек**
- 3) **Перевод Юнитов в Режим ОО**
- 4) **Переход Отрядов**
- 5) **Сценарные Подкрепления и События**

б) Продвижение Маркера Раундов

Эти шаги описаны в деталях ниже.

1. Вытягивание Карт Стратегии

В порядке инициативы каждый игрок вытягивает одну карту Стратегии из любой своей колоды Стратегии в зоне ШК. Вытащенная карта располагается лицом вверх в зоне его ШК и может быть активирована во время следующей Фазы Действий или Фазы Команд.

Если первая вытащенная карта имеет знак «+», игрок может немедленно вытащить еще одну карту Стратегии из любой колоды. Но больше дополнительных карт брать нельзя, даже если вторая вытащенная карта имеет знак «+».

Заметьте, что знак «+» срабатывает только во время этого шага. (Например, игрок не тащит дополнительную карту во время этапа подготовки, если вытащил карту с символом «+»).

Если у игрока нет карт в колодах Стратегии, то он пропускает этот шаг.



2. Снятие Фишек

Во время этого шага выполните следующие действия:

1. Уберите все фишки активации с поля (включая фишки активации с отрядов, находящихся на борту техники и фишки «Вне Поля»), расположите их в соответствующие стопки в ШК. Все юниты теперь «свежие».
2. Уберите все фишки состояний с **прижатых** отрядов и положите эти фишки обратно в их стопку в ШК.
3. Все **подавленные** отряды становятся прижатыми (переверните фишку состояния). **Исключение:** Если офицер находится в том же хексе, что и подавленный отряд, то фишка состояния убирается и располагается в соответствующую стопку в ШК, вместо того чтобы перевернуться стороной прижат.
4. Уберите все маркеры, закончившие действие (такие как дым).

3. Установка юнитов в режим ОО

В порядке инициативы игроки могут установить любое число своих юнитов в режим ОО. Это сделает невозможным их активацию в Фазе Действий, но позволит им ответить на вражеское передвижение в следующем раунде. При желании игрок может перевести всех своих юнитов в режим ОО во время этого шага.

4. Переход Отрядов

В порядке инициативы игроки могут перемещать фигурки между дружественными отрядами, которые занимают один и тот же хекс. Здесь нет ограничения на количество перемещаемых фигурок между отрядами. См. схему «Пример Перехода Отрядов».

Переход отрядов подчиняется следующим правилам:

- Игрок не может переместить фигурку в/из отряда со специализацией (такие как отряд медиков или противотанковый).
- Игрок не может переместить фишку специализации в другой отряд.
- Игрок не может переместить фигурку в/из отряда, который прижат или подавлен, либо из отряда, транспортируемого техникой.
- Игрок не может переместить пехоту в/из отряда, который находится в ДОТе или окопе. Если после перехода база отряда пуста, то уберите ее в коробку.

5. Сценарные Подкрепления и События

В порядке инициативы игроки теперь получают подкрепления, предусмотренные по сценарию (если они есть), и отыгрывают другие спец. события этого раунда как описано в сценарии.

Заметьте, что подкрепления по сценарию отличаются от подкреплений, обеспечиваемых картами Стратегии, которые располагаются на поле во время отыгрыша карт Стратегии, а не во время этого шага.

Размещение Подкреплений

Неважно каким образом было получено подкрепление - картой Стратегии или событием сценария - оно может быть размещено только в **зоне подкрепления** нации. В картах Руководства по Сценариям гексы, относящиеся к зоне подкрепления, помечены буквой «R». Американская зона подкрепления состоит из гексов с зеленой «R», а немецкая – из гексов с серой «R».

•Игрок не может располагать подкрепления, если они превышают стековый лимит гекса.

•Игрок не может располагать подкрепления в гексах занятых вражескими юнитами. Если вся зона подкрепления нации занята вражескими юнитами, то игрок не может получить подкрепления. Даже если гексы будут затем освобождены, все неполученные подкрепления в этом раунде исчезают.

См стр. 2-3 Руководства по Сценариям для получения больших подробностей о подкреплениях.

Пример Перехода Отрядов

Во время Фазы Статусов немецкий игрок хочет поменять фигурки между отрядами, стоящими в одном гексе. Он не может поместить или взять фигурку из верхнего отряда, так как у него есть фишка специализации. Он вместо этого решает переместить единственную фигурку в доступный отряд и убрать пустую базу из игры.



6. Продвижение Маркера Раундов

Теперь продвиньте маркер раундов на счетчике раундов. Если в сценарии больше десяти раундов, то когда начинается 11-й раунд, маркер раундов переворачивается стороной «+10» вверх и кладется на цифру «1» на счетчике раундов.

Если только что заверченный раунд был последним в сценарии, то игра окончена и определяется победитель. Например, если в сценарии 8 раундов, то игра немедленно заканчивается, когда маркер раундов переходит на цифру «9».

Новый Раунд!

После перемещения маркера раундов данный раунд заканчивается и начинается другой раунд с Фазы Действий.

Победа в Игре

Разные сценарии имеют разные условия победы. Убедитесь, что внимательно изучили условия победы. Во многих сценариях игрок с большим количеством очков победы выигрывает, но в сценарии могут быть дополнительные условия победы. Так, например, в сценарии «На Изломе», американский игрок побеждает если его юниты, захватили определенные хексы, указанные в сценарии, а немецкий игрок побеждает, если удержал эти позиции в течении 8 раундов.

Если к концу сценария игроки набрали равное количество очков, то побеждает тот игрок, который владеет инициативой во время окончания Фазы Статусов.

Правила Взаимодействия

Этот раздел детально описывает основные элементы игры, такие как передвижение, бой, линия зрения и другие важные элементы, предполагающие взаимодействие юнитов.

Справочные Таблицы Игроков

ТОИ включает две справочные таблицы игроков, которые детально описывают каждый тип юнитов и их значения. Каждая фигурка в игре имеет несколько ключевых значений, и большинство из них обладают спец. способностями и/или метками. Этот раздел правил будет часто обращаться к значениям в этих таблицах. Пожалуйста, прочтите схему «Справочная Таблица Игрока» для того, чтобы понимать, где находятся справочные значения.

Справочная Таблица Игрока



Справочная таблица игрока содержат значения параметров юнитов и их способности:

А) Тип Фигурки: Каждая фигурка имеет значок, обозначающий принадлежность к типу фигурки – пехоте или технике.

В) Значение Движения: Каждая фигурка имеет базовое значение движения, показывающее как много очков движения она получает. Разные способности и карты могут модифицировать это число.

С) Таблица Атаки: В таблице атаки содержатся данные о дальности и огневой мощи фигурки против пехоты и техники. Например, при атаке вражеской пехоты фигурка элитной пехоты имеет дальность 4 и огневую мощь (*силу огня) 2. При атаке техники дальность и огневая мощь элитной пехоты равна 1.

Д) Название и спец. способности: В этом разделе вы можете увидеть название и спец. способности фигурки.

Передвижение

Юнит перемещается по полю, тратя очки движения (*очки передвижения). Юнит может использовать свои очки движения только если активирован для действия Наступления, Огня и Передвижения или Штурма.

Юнит не может пройти на хекс или сквозь хекс, содержащий вражеского юнита. (Кроме танков, имеющих способность «Прорыв», а также при штурмовых атаках).

Эта схема иллюстрирует несколько примеров движения. Все отряды состоят из фигурок регулярной пехоты.

А) Этот юнит был активирован для Огня и Передвижения (и он получает -1 штраф к очкам движения). Он перемещается на 2 хекса вниз по холму (движение вниз по холму стоит 1 очко движения за хекс) и тратит свое последнее очко движения, чтобы войти в окоп. Наконец он атакует немецкий отряд (вполовину огневой мощи, так как он выполняет действие Огонь и Передвижение). Затем юнит устает.

В) Отряд активирован для действия Наступление. Как объяснено на стр.46, он не может взобраться на хекс холма по стрелке красного цвета, потому что там хекс **скалы** (целевой хекс на 2 уровня выше, чем текущая позиция юнита). Вместо этого юнит решает подняться на 1 уровень вверх по холму (это стоит 2 очка движения), затем перейти в соседний хекс 1 уровня (что стоит 1 очко движения, так как хексы на одном уровне), и, наконец, тратит последнее очко движения на спуск с холма в равнинный хекс. Затем юнит устает.

С) Этот отряд активирован действием Наступление. Он получает +1 к передвижению, пока в нем находится офицер. Отряд проходит через 2 хекса леса (стоимостью по 2 очка движения за каждый), и использует оставшееся очко для выхода на равнину. Затем юнит устает.

Неподвижные Юниты

Если юнит прижат, подавлен или тяжело поврежден, то не может двигаться по полю. Такой юнит должен оставаться в текущем хексе пока фишка состояния или повреждения не будет удалена. (См. колонку «Повреждение Техники» и «Состояния Отряда» на стр. 28 и 29).

Перевозка Отрядов в Технике

Отряды в основном будут перемещаться по полю, тратя свои очки движения, но часто возникают ситуации, когда необходимо более быстрое и безопасное передвижение. Отряды могут **перевозиться** по полю техникой, у которой есть способность **Транспортировка**.

Количество отрядов, которые помещаются в технику, обозначается цифрой в скобках после способности **Транспортировка** в области спец. способностей в справочной таблице игрока. Так, например, немецкий грузовик Opel Blitz имеет способность **Транспортировка (2)**, что указывает на то, что он может перевозить два отряда.

Вход и Выход в Транспортную Технику

Чтобы отслеживать, какая техника перевозит какие отряды, вам надо использовать **маркеры транспортировки** и соответствующие им фишки «вне поля» (*«На борту»).

Отряд может попасть в технику, находящуюся в том же хексе, потратив 2 очка движения. Когда отряд входит в технику, расположите маркер транспортировки под перевозящую технику числовым значением **вверх**.



Маркеры Транспортировки

Затем найдите соответствующую фишку *вне поля*, расположите ее в своей игровой зоне, поставьте на нее активный отряд. Это показывает, что отряд теперь внутри техники с соответствующим числом. См. схему «Транспортировка Отрядов» для иллюстрации примеров на ней.

Сразу после того как отряд вошел в технику, он устает и его действия заканчиваются.

Для выхода из техники активный отряд должен потратить 2 очка движения (независимо от типа местности, где находится техника и отряд). Расположите отряд на том же самом хексе, где находится техника. Если вышедший отряд был единственным/последним в технике, то уберите маркер транспортировки с поля, он больше не нужен.

Следующие правила применяются к отрядам, которые транспортируются в технике:

- Вход и выход из техники стоят 2 очка движения. Техника и входящий отряд должны находиться в одном хексе.

- С) Перемещение Транспорта:** Полугусеничный БТР с маркером транспортировки «5» перевозит отряд пехоты. Полугусеничный БТР активируется действием Наступление и перемещается на 4 хекса до того, как он решает остановить движение на соседней дороге. После чего он устает.
- Д) Выход из Транспорта:** Позже, отряд в БТРе с цифрой «5» активируется для действия Наступление. Отряд тратит 2 очка движения для выхода из техники. Игрок убирает с отряда фишку *вне поля* «5» и ставит отряд в один хекс с БТРом. Игрок также убирает маркер транспортировки «5» с поля, так как теперь грузовик пустой. Затем отряд тратит 2 оставшихся очка движения, чтобы двинуться на север вдоль дороги. Затем он устает.

БОЙ

ТОИ – игра о военном конфликте, в основе которой лежит нападение войсками на силы врага. Нападения этих войск отыгрываются с помощью «атаки» и «огня» ваших юнитов против вражеских. Этот раздел правил объясняет, как отыгрывать атаки между юнитами. Заметьте, что в правилах попеременно используются слова «огонь» и «атака».

Выбор Цели - Пехота или Техника

Как пояснено в схеме «Справочная Таблица Игрока», значения боя (дальность и огневая мощь) каждого данного юнита зависят от того, является ли он объектом атаки пехоты или техники.



Значок Пехоты

Значок Техники

Например, американский пулеметчик имеет дальность 5 и огневую мощь 3 при стрельбе по отрядам. А при стрельбе против техники он уже будет иметь дальность 3 и огневую мощь 2.

Все отряды и фигурки, расположенные на базах отрядов, считаются **пехотой**. Все юниты со значком **легкой техники** и **тяжелой техники** считаются **техникой**. В справочной таблице игрока каждая фигурка имеет значок, определяющий ее принадлежность к технике или пехоте.

В ТОИ атака проводится по одному отряду или технике. Если в хексе находятся несколько единиц отрядов или техники, то игрок проводящий атаку должен указать какой конкретно отряд или технику он атакует. (Атаки по области и штурмовые атаки - исключение из этих правил – см. стр.32 и стр.33-34).

Пример: Немецкий игрок активирует один из своих танков, чтобы провести концентрированную атаку против американцев, занявших хекс 2 отрядами и 1 техникой. Перед началом огня немецкий игрок должен решить, какой из 3 юнитов в этом хексе станет целью его атаки. Он решает выбрать целью один из отрядов и приступает к проверке дальности и линии зрения (ЛЗ) до целевого отряда.

Приемлемые Юниты для Атаки

Главной задачей игрока в ТОИ является атака вражеских юнитов в битве, чтобы приблизить выполнение условий победы.

Атакующий юнит должен быть всегда **способным** провести атаку, иначе атака не может произойти. **Способным атакующим юнитом является тот, который одновременно находится на подходящей дальности атаки и имеет ЛЗ на цель.**

Атака Смешанными Отрядами

Часто отряд состоит из разных фигурок с разной дальностью и способностью. В таком случае отряд считается способным на атаку, если хотя бы **одна** его фигурка в этом отряде способна сделать это. Остальные фигурки, которые не могут принять участие в атаке (обычно из-за того, что они вне дальности атаки) просто не добавляют ничего к силе атаки, при этом они также не могут применять свои способности

в атаке. Отряд может атаковать только раз за активацию; любые, не принявшие участие в атаке фигурки, не могут атаковать позже в раунде.

Вы всегда можете выбрать некоторые фигурки в отряде, не принимающие участие в атаке.

Помните, отдельно фигурки никогда не могут быть активированы, только юниты.

Определение Расстояния

Когда игрок проводит атаку по вражескому юниту, он должен сначала проверить находится ли вражеский юнит на достижимом расстоянии. Просто сосчитайте количество хексов между стреляющим юнитом и целью. Это - дистанция до цели. Сравните это значение со значением дальности атакующего юнита:

- Если цель в соседнем хексе, то атака считается с **близкого расстояния**.

- Если дистанция до цели меньше или равна значению дальности атакующего, то атака считается с **нормального расстояния**.

- Если дистанция до цели меньше или равна удвоенному значению дальности атакующего юнита, то атака считается с **дальнего расстояния**.

- Если дистанция до цели больше удвоенной дальности атакующего юнита, то считается, что цель **вне досягаемости** и атаку невозможно провести.

Помните, что *юнит, выполняющий Огонь и Передвижение, не может провести атаку с дальнего расстояния*. Таким образом, юнит проводящий Огонь и Передвижение может провести атаку только с близкого или нормального расстояния.

Если отряд включает фигурки с разной дальностью, то дальность отряда равна **атакующей фигурке с самой низкой дальностью**. Как говорилось ранее, игрок может решить не стрелять всеми фигурками в отряде, что может увеличить общую дальность атаки отряда.

Эффекты Расстояния

Типы расстояния - близкое, нормальное или дальнейшее определяют насколько удачно будет попадание по цели. Это в деталях описано в инструкции «Отыгрыш Атаки» на стр.27.

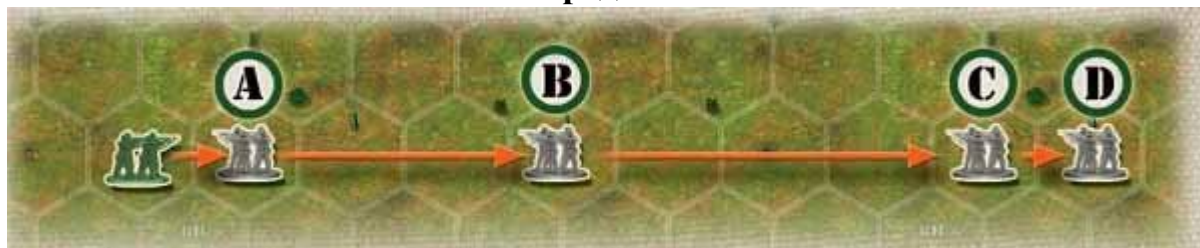
Возвышенности и Дальность

Если атакующий юнит находится выше, то он получает преимущество за счет большей дальности при стрельбе по целям, находящимся ниже. В ТОО есть три уровня высоты: Нулевой – большинство хексов поля, луга и т.п., 1 уровень (низкий холм), 2 уровень (высокий холм).

Если атакующий юнит находится на хексе, который выше чем хекс, на котором расположена цель, то он получает +1 к дальности атаки.

Например: Американский отряд, состоящий из 4 фигурок регулярных пехотинцев, проводит концентрированную атаку против немецкого отряда, находящегося на расстоянии 5 хексов. Американский отряд на возвышенности 2 уровня, а немецкий юнит на 0 уровне. Напечатанное значение дальности атаки для американской регулярной пехоты против пехоты равно 4. Но пока американский отряд находится выше, чем немецкий отряд, дальность атаки против него равна 5, что означает, что атака по немецкому отряду будет считаться с нормального расстояния. Американский отряд может атаковать юнитов на расстоянии 6-10 хексов, атакой на дальней дистанции, пока цель будет находиться ниже него.

Определение Расстояния



Американский отряд атакует всеми фигурками регулярной пехоты, которые имеют дальность атаки 4 против вражеской пехоты

А) Эта цель находится в соседнем гексе, таким образом американский отряд проводит **атаку с близкого расстояния** против него.

В) Цель находится в 4 гексах от нападающего юнита. Т.к. эта дистанция равна дальности атакующего юнита, атака осуществляется с **нормальной дальности**.

С) Вражеский юнит находится в 8 гексах от атакующего. Дистанция эта больше дальности атакующего юнита, но равна удвоенной дальности атаки. Поэтому американский отряд может провести атаку с **дальнего расстояния**. Если американский отряд выполняет действие Огонь и Передвижение, то он не может атаковать эту цель, так как при выполнении этого действия невозможно провести атаку с дальнего расстояния.

Д) Эта цель находится в 9 гексах от атакующего юнита. Эта дистанция больше удвоенной дальности атакующего юнита. Таким образом эта цель **вне дальности** и атака не может состояться.

Линия Зрения (ЛЗ) (*Линия Видимости)

Помимо того, что целевой юнит должен находиться на нужном расстоянии от атакующего юнита, атакующий игрок должен убедиться, что целевой юнит находится на **линии зрения** («ЛЗ»). Убедившись, атакующий должен проверить, что нет **блокирующей поверхности** между двумя юнитами. **Юниты не блокируют ЛЗ.**

Определение ЛЗ Между Юнитами, Находящимися на Одном Уровне Высоты

Если нет разницы в высоте между атакующим и целевым юнитами, то просто проведите прямую линию огня (линейкой или кусочком бумаги) между центрами двух гексов (т.е. гексом, на котором находится атакующий и гексом, на котором находится цель). Если нет **блокирующей поверхности** между этими двумя точками, то установлена чистая ЛЗ и атака может быть проведена. Если линия огня в любой точке пересекается блокирующей поверхностью, то ЛЗ не может быть установлена, и атака не может быть проведена.

Блокирующая поверхность включает в себя леса, здания и любые гексы **более высокого уровня**, чем эти два юнита.

Заметьте, что **весь гекс** блокирующей поверхности полностью блокирует ЛЗ независимо от изображения на планшете карты.

Другие эффекты (такие как маркеры дыма) также могут сделать гекс блокирующим ЛЗ.

Блокирующая поверхность не блокирует ЛЗ юнитов **в** это гексе. Для примера, если отряд в гексе леса, то этот гекс леса не блокирует его ЛЗ. Только гексы блокирующей поверхности *между* двумя юнитами блокируют ЛЗ.

Перед тем как начать свою первую игру, убедитесь, что прочли о типах местности и их эффектах на стр. 45-47 правил. Также общая информация о типах местности и их эффектах находится на задней стороне Руководства по Сценариям.

Стрельба Вдоль Грани Хексов

Если линия огня между целью и нападающим юнитом проходит по грани гекса, то стреляющий игрок обязан сдвинуть линию огня немного влево или вправо, так чтобы она не проходила по границе гекса. Если при сдвиге линии в **обоих** направлениях ЛЗ блокируется, то значит ЛЗ не может быть установлена, и атака не может быть проведена. Если линия может быть смещена так, что будет установлена чистая ЛЗ в одном из направлений смещения (или при обоих), это значит, что атака может быть проведена. См. схему «Определение ЛЗ Вдоль Грани Гекса» и примеры С и Е в схеме «ЛЗ».

Определение ЛЗ Между Юнитами на Разных Уровнях Высоты

Когда атакующий и атакуемая цель на *разных* высотах, то определить ЛЗ немного сложнее. В этой ситуации следуйте следующим правилам.

Когда юниты находятся на разных уровнях высоты, то они могут стрелять «поверх» некоторых блокирующих поверхностей, находящихся между юнитами. Перед тем как проверять существует ли ЛЗ между юнитами на разных высотах и прежде чем проверять, есть ли между юнитами блокирующая поверхность, игрок должен убедиться, что *нижний юнит* не находится в **слепом гексе**. Если нижний юнит находится в слепом гексе, то ЛЗ не может быть установлена и атака не может быть проведена.

Чтобы определить, находится ли нижний юнит в слепом гексе, сделайте следующее:

- Выберите юнита с низким расположением и проведите прямую линию огня между двумя гексами. Если блокирующей поверхности между ними нет, то ЛЗ чистая и атака может быть проведена.
- Если блокирующая поверхность между ними есть, то определите какой из гексов с блокирующей поверхностью ближе к юниту, расположенному ниже: Это **ближайшее препятствие**. (Когда огонь проходит вдоль линий гексов, пользуйтесь правилами на стр. 22, чтобы определить ближайшее препятствие).
- Если разница в уровнях высоты между двумя юнитами 1, то **два гекса** позади (от линии зрения юнита на более высокой поверхности) - это ближайшее препятствие - слепые гексы. Если юнит, находящийся ниже, расположен в этих двух слепых гексах, то нельзя установить ЛЗ и провести атаку.
- Если разница в высоте между юнитами 2, то **один гекс** позади ближайшего препятствия - слепой гекс. Если юнит, расположенный ниже, находится в этом слепом гексе, то нельзя установить ЛЗ и провести атаку.

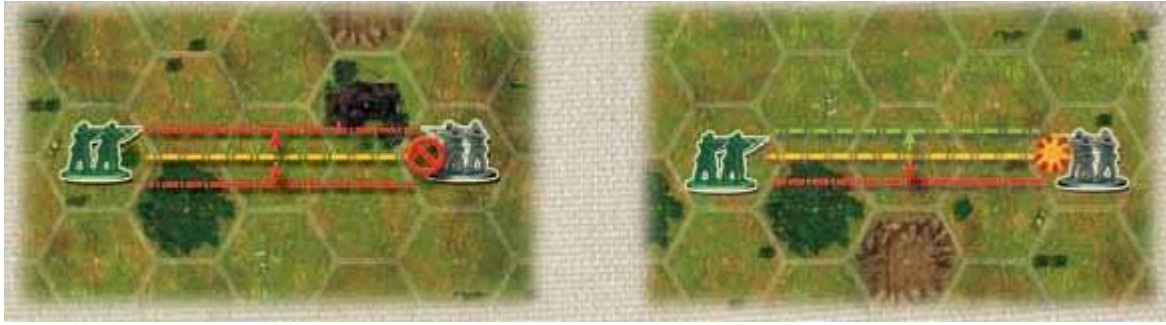
Ближайшее препятствие может быть гексом с блокирующей поверхностью, когда устанавливается ЛЗ между двумя юнитами на одной высоте. Кроме того, когда имеем дело с разными высотами юнитов, холм *на том же уровне или ниже, чем* юнит на более высоком уровне, это также рассматривается как блокирующая поверхность для определения слепых гексов.

Блокирование Более Высокой Поверхностью

Когда два юнита на одной высоте и если линия огня между проходит через гекс *более высокий, чем расположены эти два юнита*, то нельзя установить ЛЗ и провести атаку.

Если линия огня проходит по грани блокирующего гекса, но с одной из сторон от нее нет блокирующего гекса, то можно установить ЛЗ.

Определение ЛЗ Вдоль Грани Гекса



Пока блокирующая поверхность с обеих сторон линии огня, ЛЗ заблокирована

Хотя линия огня проходит вдоль грани гекса с блокирующей поверхностью, ЛЗ чистая, потому что нет блокирующей поверхности с другой стороны линии огня.

Когда устанавливается ЛЗ, то возможно, что линия огня пройдет прямо по грани одного или нескольких гексов. Когда это происходит, ЛЗ не блокируется, пока с **двух** сторон от нее нет блокирующих поверхностей. Когда ЛЗ проходит по грани гекса, проведите две новые линии, параллельные главной, сдвинутые в разных направлениях. Если обе новые линии проходят по блокирующей поверхности (как на верхнем левом рисунке), то ЛЗ заблокирована. Если одна или обе из этих линий не пересекают блокирующую поверхность (как на верхнем правом рисунке), то можно установить чистую ЛЗ между двумя юнитами.

Исключения ЛЗ

Существуют два исключения из правил по определению ЛЗ.

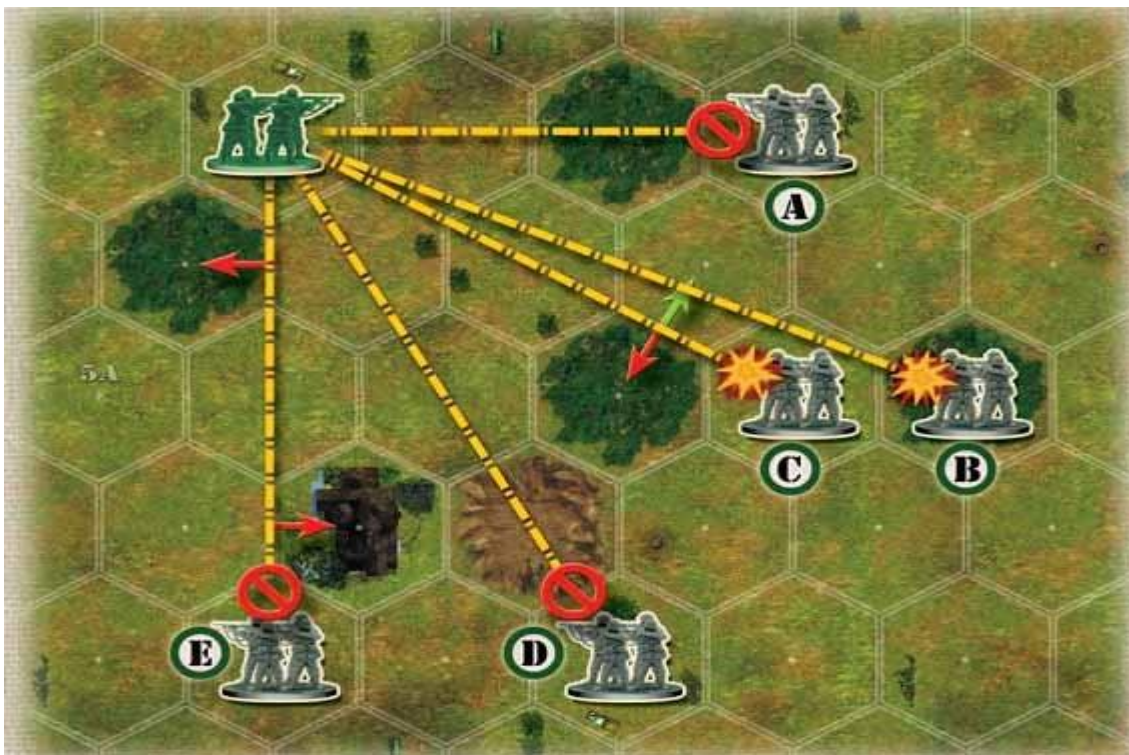
Соседние Юниты

Независимо от различий уровня высот, два соседних юнита всегда могут образовать ЛЗ от одного к другому.

Стрельба Через Плато

Если юнит на более высоком уровне должен стрелять (или в него стреляют) через соседний гекс того же уровня, то считается что остальные гексы скрыты от него плато, и ЛЗ не может быть установлена. Таким образом, более высокий юнит должен быть на «границе» гекса холма, чтобы установить ЛЗ на нижнюю цель и наоборот.

ЛЗ (Одного Уровня)



Эта схема показывает американский отряд, устанавливающий ЛЗ на несколько потенциальных целей, находящихся на том же уровне, что и атакующий юнит.

А) Блокирующая Поверхность: Американский отряд не может установить ЛЗ на отряд А, так как блокирующая поверхность (лес) находится на линии огня.

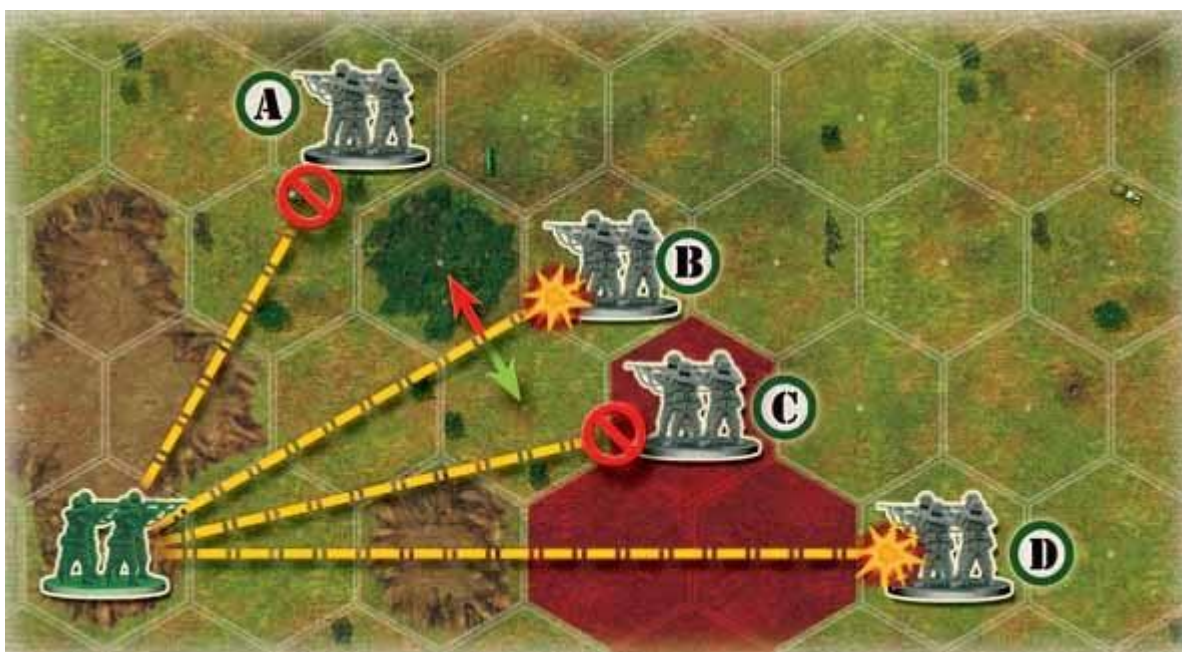
В) Чистая Линия Зрения: У американского отряда чистая ЛЗ на немецкий отряд В. Здесь нет блокирующей поверхности на линии огня.

С) Стрельба Вдоль Грани Хекса: У американского отряда линия огня до цели проходит по грани хекса, поэтому он должен сдвинуть ее, чтобы определить ЛЗ. В результате у американского отряда устанавливается ЛЗ на немецкий отряд С, так как с одной стороны от линии огня есть блокирующая поверхность, а с другой нет.

Д) Блокирование Возвышением: У американского отряда нет ЛЗ на немецкий отряд D, пока хекс более высокого уровня, чем оба юнита, находится на линии огня.

Е) Стрельба Вдоль Граней Хекса: ЛЗ американского отряда проходит по грани хекса. Американский отряд не имеет ЛЗ на немецкий отряд Е, так как блокирующая поверхность находится с обеих сторон линии огня, как показано красными стрелками.

ЛЗ (Разные Высоты)



Эта схема показывает установление ЛЗ американского отряда по нескольким потенциальным целям. Американский отряд на уровне высоты 1, в то время как все немецкие отряды на уровне высоты 0. Нахождение на более высокой позиции позволяет американскому отряду видеть через блокирующие поверхности, хотя на местности все еще есть несколько «слепых хексов» сразу за ними.

А) Правило Плато: Отряд А не находится на ЛЗ потому что, линия огня к отряду А проходит по соседнему хексу холма того же уровня возвышения (плато).

В) Стрельба Вдоль Линии Хекса: Отряд В находится на ЛЗ, так как хексы с блокирующей поверхностью не находятся на обоих сторонах линии огня.

С) Слепые Хексы: Отряд С не находится на ЛЗ, так как находится в одном из слепых хексов, созданных ближайшим препятствием. Поскольку холм - это ближайшее препятствие на пути к ниже расположенному юниту, и разница между юнитами 1 уровень, любые два хекса, скрытые за холмом - слепые. Если бы американский юнит находился на 2 уровне, то за холмом только 1 хекс был бы слепым и он бы мог бы установить ЛЗ на отряд С.

Д) Стрельба За Слепые Хексы: Отряд D находится на ЛЗ так как нет слепых хексов, которые создаются ближайшим препятствием.

Отыгрыш Атаки

Все атаки (кроме штурмовых атак, которые описаны на стр.33-34) отыгрываются по следующим шагам, которые также называют **последовательностью атаки**:

1) Определение общей силы атаки. Это значение равно соответствующему значению огневой мощи юнита, производящего атаку, плюс половина (округление вверх) огневой мощи каждого юнита, поддерживающего атаку сосредоточенный огнем (см. стр.29 для большей информации о сосредоточенном огне).

Как пояснено на стр. 22, используйте огневую мощь фигурки против **пехоты**, если целевой юнит - отряд, используйте значение огневой мощи фигурки против **техники**, если целевой юнит - техника.

Сила атаки отряда равна **совокупной** огневой мощи каждой фигурки в отряде, принимающей участие в атаке. Так, например, сила атаки отряда, содержащего четырех регулярных пехотинцев, атакующего соседнюю технику, будет 4 (по 1 огневой мощи за каждого из четырех регулярных пехотинцев).

Помните, что юнит проводящий Огонь и Передвижение имеет **ополовиненную огневую мощь** (округление вверх).

Пример: Отряд, содержащий 4 фигурки элитных пехотинцев проводит действие Огонь и Передвижение и атакует вражеский отряд. Полная огневая мощь отряда против пехоты будет 8, но во время действия Огонь и Передвижение она ополовинивается. Так что отряд бросает только 4 кубика атаки во время стрельбы.

2) Определение общей силы защиты целевого юнита. Она равна **значению брони** целевого юнита, плюс все очки **укрытия** от местности и укреплений. См. сноску на этой странице для получения большей информации о броне и укрытии. Заметьте, что только техника имеет показатель брони.

Пример: Немецкий Полугусеничный SdKfz 251 (со значением брони 1) на пересеченной местности (которая дает 1 очко укрытия), получает в сумме 2 очка защиты.

3) Объявление типа атаки. Если целью атаки является **отряд**, то атакующий игрок должен определить, какую атаку проведет - **нормальную** или **подавляющую** (см. стр.28).

Если игрок забывает указать тип атаки, то это всегда нормальная атака.

4) Бросок на атаку. Чтобы отыграть атаку в ТОИ, возьмите количество черных кубиков, равное общей силе атаки, а также количество красных кубиков, равное общей силе защиты, и бросьте все эти кубики один раз.

5) Определение попаданий. Определите количество успешно брошенных черных кубиков. Успешность броска на атаку зависит от типа дальности атаки.

<u>Дальность</u>	<u>Успешный Результат</u>
Дальнее Расстояние	Все «6»
Нормальное Расстояние	Все «5» и «6»
Ближняя Атака	Все «4», «5» и «6»

После определения числа успешно брошенных черных кубиков, определите количество успешно брошенных красных кубиков. Бросок на «5» или «6» красного кубика всегда считается успешным, независимо от расстояния.

Теперь из количества успешно брошенных черных кубиков вычтите количество успешно брошенных красных кубиков.

Итоговое полученное число – количество «попаданий» по цели. Если это число 0 или отрицательное (т.е. количество успешных бросков красных кубиков больше, чем черных), то попаданий нет, и атака заканчивается.

6) Отыгрыш попаданий. Попадания отыгрываются по-разному, в зависимости от типа атаки - **нормальной** или **подавляющей** и типа целевого юнита – отряда или техники.

Укрытие и Броня

Когда отыгрывается атака, атакующий игрок должен бросать количество кубиков защиты, равное общей силе защиты. Сила защиты складывается из двух вещей: **укрытия** и **брони**.

Юниты могут получать разные бонусы и преимущества от типов местности (например лесов), маркеров укреплений (таких как ДОТы и окопы) и других игровых эффектов.

Пример: Отряд находится в лесу (+2 к укрытию), где также имеется маркер дыма (+2 к укрытию), таким образом его общая защита составляет 4.

Будучи атакованной, техника также прибавляет свое значение брони к значению защиты. Значения брони техники указаны в справочных таблицах игроков.

Например: МЗА1 полугусеничный (значение брони 1) находится в лесу (+2 к укрытию), итого его сила защиты равна 3.

Заметьте, что некоторые игровые эффекты, как например, способность “Пылающая Смерть” у огнеметчиков, уменьшает значение укрытия у цели. **Эффекты, влияющие на укрытие, не влияют на броню и наоборот.**

Нормальные и Подавляющие Атаки

Как описано выше, когда цель атаки - отряд, атакующий игрок должен решить, какой будет атака - нормальной или подавляющей, но *перед* броском кубиков. **Против техники нельзя провести подавляющую атаку.**

Нормальные атаки наносят повреждения, уменьшающие силу вражеских отрядов. **Подавляющие атаки** уменьшают эффективность и мораль вражеского отряда, а также имеют возможность полностью разгромить отряд. Исходя из тактической ситуации, нападающий может выбирать между этими двумя типами атак.

В зависимости от атаки (нормальная и подавляющая) и типа атакуемого юнита, попадания могут привести к разным эффектам. В правилах, описанных ниже, будут рассмотрены в деталях каждый цикл атаки и тип цели.

Нормальная Атака Против Отрядов

Когда отряд получает попадания от нормальной атаки, владелец отряда должен понести **потери**, уничтожив количество фигурок соответственно попаданиям. Уничтоженная фигурка убирается из отряда и помещается обратно в коробку. Когда последняя фигурка в отряде уничтожена, то пустая база отряда также убирается в коробку. Заметьте, что, несмотря на то, что пулеметчики и минометчики занимают два места в базе, они считаются только за одну фигурку.

Пример: Уже ослабленный отряд с 2 регулярными пехотинцами и 1 офицером, стал целью нормальной атаки и получил два попадания. Владелец отряда должен понести 2 потери (должен убрать 2 фигурки). Игрок выбирает уничтожить 2 регулярных пехотинцев, оставив офицера.

Заметьте, что прижатый или подавленный отряд (от предыдущей подавляющей атаки) страдает от нормальной атаки независимо от статуса, а также статус не влияет на потери, которые должен понести отряд.

Нормальные Атаки Против Техники

Эффект от попаданий по технике зависит от статуса техники до атаки. Техника, на которой нет фишки повреждений, считается **неповрежденной**.

Когда Происходит Попадание по Неповрежденной Технике

- Если неповрежденная техника получает один или два попадания, то расположите фишку повреждений, стороной «легкое повреждение» вверх, что покажет, что техника теперь легко повреждена.
- Если неповрежденная техника получает три попадания, то расположите фишку повреждений стороной «тяжелые повреждения» вверх рядом с техникой.
- Если неповрежденная техника получает четыре попадания или больше, она немедленно уничтожается и убирается из игры в коробку.

Когда Происходит Попадание по Легко Поврежденной Технике

- Если легко поврежденная техника получает одно или два попадания, переверните фишку повреждений стороной «тяжелые повреждения».
- Если легко поврежденная техника получает три или больше попаданий, она немедленно уничтожается, и убирается из игры в коробку.

Когда Происходит Попадание по Тяжело Поврежденной Технике

- Если тяжело поврежденная техника получает одно или больше попаданий, она немедленно уничтожается и убирается из игры в коробку.

Фишки повреждений перемещаются вместе с техникой по игровому полю. Прочтите сноску «Повреждение Техники» для получения большей информации.

Повреждение Техники

Фишки повреждений, применяемые к технике, отражают две степени повреждения техники: легкое и тяжелое.

Помимо приближения юнитов к разрушению, эти фишки оказывают следующие воздействия:



- **Легкие Повреждения:** Легко поврежденная техника получает -1 к значению передвижения и -1 к значению брони.
- **Тяжелые повреждения:** Тяжело поврежденный юнит, не может двигаться, получает -1 к броне и его огневая мощь ополовинивается (с округлением вверх).

Например: Если М4А1 танк Шерман (передвижение 7, броня 4, огневая мощь 7 против пехоты и 8 против техники), будет тяжело поврежден, то его значение движения будет 0, броня 3, огневая мощь против пехоты 4 и огневая мощь 4 против техники.

Ответный Огонь

Если техника становится поврежденной во время активации вражеского ОО, она немедленно устает: она не может атаковать и должна остаться в том хексе, в котором получила повреждения.

Исключение: Будучи только легко поврежденной от вражеского ОО, **тяжелая техника** не становится усталой.

Поврежденная техника может быть активирована для режима ОО как обычно.

Подавляющая Атака Против Отрядов

Когда отряд получает попадания от подавляющей атаки, результат влияет на состояние, которое было у отряда перед атакой. Про отряд, который не прижат и не подавлен говорят, что он находится в **нормальном состоянии**.

Когда Подавляющая Атака Проводится по Отряду в Нормальном Состоянии

- Если отряд в нормальном состоянии получает одно или два подавляющих попадания, то расположите фишку состояний стороной «прижат» вверх, отмечая, что теперь этот отряд прижат.
- Если отряд в нормальном состоянии получает три подавляющих попадания, то расположите фишку состояний стороной «подавлен» вверх, отмечая, что теперь этот отряд подавлен.
- Если отряд в нормальном состоянии получает четыре или больше подавляющих попаданий, то он **разгромлен**. Разгромленный отряд со всеми своими фигурками должен быть убран из игры в коробку.

Когда Подавляющая Атака Проводится по Отряду в Состоянии Прижат

- Если прижатый отряд получает один или два подавляющих попадания, то расположите фишку состояний, стороной «подавлен» вверх, обозначая, что теперь этот отряд подавлен.
- Если прижатый отряд получает три или больше подавляющих попаданий, то он разгромлен: он со всеми своими фигурками должен быть убран из игры в коробку.

Когда Подавляющая Атака Проводится по Отряду в Состоянии Подавлен

• Если подавленный отряд получает одно или больше подавляющих попаданий, то он разгромлен. Он со всеми своими фигурками должен быть убран из игры в коробку.

Фишки состояний перемещаются вместе с отрядами до Фазы Статусов. См. больше информации об эффектах этих двух состояний в сноске «Состояния Отрядов».

Состояния Отрядов



Прижат

Подавлен

Фишки состояний отражают мораль отряда, ставшего объектом подавляющего огня. Помимо приближения отряда к состоянию разгрома (которое уничтожит отряд), состояния прижат и подавлен воздействуют на отряды следующим образом:

- **Прижат:** Отряд, который прижат, не может двигаться, стрелять или проводить спец. действия. Исключение: Офицер со способностью «Rally» («Сбор») позволяет любому свежему прижатому отряду, находящемуся в том же самом хексе, что и офицер, активироваться для действия Концентрированная Атака, но его огневая мощь будет ополовинена.
- **Подавлен:** Отряд, который подавлен, не может двигаться, стрелять, или проводить спец. действия, несмотря на наличие офицера. Наличие офицера в том же самом хексе не дает право удалить это состояние, однако позволяет во время следующей Фазы Статусов понизить состояние до «прижат».

ОО

Если отряд становится прижатым или подавленным во время своей активации (обычно как результат ОО), он немедленно устает: он не может атаковать и должен остаться в том хексе в котором был атакован.

Прижатый или подавленный отряд никогда не может быть переведен в режим ОО; отряд в режиме ОО, ставший прижатым или подавленным, немедленно устает.

Другие Правила

Прижатый или подавленный отряд никогда не может выполнить спец. действия (такие как установка дыма или разминирование).

Сосредоточенный Огонь

Когда юнит проводит концентрированную атаку или ОО атаку, атакующий игрок может объявить, что другие дружественные юниты **поддержат** атаку **сосредоточенным огнем**.

Юниты никогда не могут поддержать атаку, которая проведена во время действия Атака и Передвижение. При атаке сосредоточенным огнем всегда есть **главный юнит**, который начинает атаку. При концентрированной атаке главным является активный юнит. При атаке ОО атакующий должен объявить какой из подходящих дружественных юнитов для ОО возглавит атаку.

Чтобы поддержать атаку сосредоточенным огнем, юниты должны быть способными для проведения атаки - быть в пределах дальности атаки и иметь ЛЗ на цель. Только свежие юниты могут поддержать концентрированную атаку, и только юниты в режиме ОО могут поддержать ОО атаку.

Когда отыгрывается атака сосредоточенным огнем, главный юнит добавляет всю свою огневую мощь к силе атаки, в то время как каждый юнит, поддерживающий сосредоточенный огонь, **добавляет ополовиненную огневую мощь (округление вверх) к силе атаки**.

После отыгрыша сосредоточенной атаки главный юнит и юниты, поддерживающие его, устают (в случае ОО фишки активации просто переворачиваются стороной устал вверх).

Разная Дальность при Сосредоточенной Атаке

Когда несколько юнитов проводят атаку сосредоточенным огнем, атакующие юниты часто находятся на разных расстояниях от цели. В таком случае число «успешных» бросков кубиков атаки рассчитывается **по самому дальнему расстоянию**.

Например: Американский игрок активирует юнита для концентрированной атаки. Активный юнит находится в соседнем с целью хексе, и его атака проводится с близкого расстояния. Однако американский игрок решает назначить еще двух юнитов для поддержки и провести сосредоточенную атаку. Эти два юнита находятся на нормальном расстоянии от цели.

Американский игрок должен довольствоваться сосредоточенной атакой, как если бы она была с нормального, а не ближнего расстояния: только результаты «5» и «6» будут успешными. Если американский игрок решит атаковать цель только активным юнитом, то атака будет проведена с близкого расстояния, и броски на «4», «5» и «6» будут засчитаны как результативные.

Примеры Атак



Концентрированная Атака

Американский отряд, состоящий из 4 регулярных пехотинцев, активируется для проведения концентрированной атаки против немецкого отряда, который находится на нормальном расстоянии. Американский игрок решает, что это будет нормальная атака и бросает 4 черные кубика атаки и 2 красных кубика защиты (из-за укрытия, созданного лесом). Он делает 2 успешных броска на атаку (значения «5» и «6») и 1 успешный бросок на защиту. Один успешный бросок на защиту отменяет один успешный бросок на атаку и всего по немецкому отряду проведено одно попадание. Немецкий игрок убирает одну фигурку из отряда и затем американский отряд устает.



Атака при Действии Огонь и Передвижение

Американский отряд, состоящий из 4 регулярных пехотинцев, проводит действие Огонь и Передвижение. Он перемещается на 3 хекса и затем атакует. Американский игрок проводит нормальную атаку, и бросает 2 черных кубика атаки (половину от своей общей огневой мощи) и не бросает кубики защиты (так как немецкий отряд на равнине, не дающей укрытия).

Он выкидывает 1 успех и совершает 1 попадание по немецкому отряду. Немецкий игрок убивает 1 фигурку из отряда, затем американский отряд устает.

Пример Сосредоточенного Огня



Схема показывает пример сосредоточенного ОО и сосредоточенного концентрированного огня.

А) Сосредоточенный ОО: Немецкий игрок активирует свой танк для Огня и Передвижения и начинает перемещать танк в направлении американского здания. Оба американских отряда на холме в режиме ОО, и когда танк попадает в хекс, соседний с одним из американских отрядов, американский игрок объявляет, что он будет проводить ОО атаку против него.

Американский игрок объявляет, что американский отряд, ближайший к танку, будет главным юнитом при ОО и будет атаковать с полной огневой мощью. Другой американский отряд в режиме ОО поддержит атаку, добавив половину своей огневой мощи. Несмотря на то, что главный юнит при атаке ОО находится на ближней дистанции, отряд, поддерживающий атаку находится на дальней дистанции (базовая дальность у регулярной пехоты против техники 1), поэтому атака будет с дальнего расстояния (только броски на «6» будут засчитаны). Американский игрок бросает кубики на атаку и защиту и удачно проводит 3 попадания в танк. Американские отряды переворачивают свои фишки ОО уставшей стороной вверх, и на танк кладется фишка «тяжело поврежден». Танк немедленно устает, он должен остановить движение и не может стрелять.

В) Сосредоточенный Концентрированный Огонь: Немецкий игрок решает активировать танк в нижнем правом углу, чтобы провести концентрированную атаку. Немецкий отряд в том же хексе принимает участие в атаке сосредоточенным огнем.

Танк - активный юнит, и он добавляет всю свою огневую мощь к атаке, в то время как отряд добавляет половину своей огневой мощи. Цель на нормальном расстоянии и от танка, и от отряда, так что это атака нормальной дальности. Немецкий игрок объявляет, что это будет нормальная атака, а не атака подавления и бросает кубики атаки и защиты. Заметьте, что благодаря способности «Concussive Firepower» («Пробивающая Огневая Мощь»), танк получает +3 к огневой мощи и +3 к дальности (если целевой отряд в здании).

Как только атака проведена, немецкий игрок размещает фишку усталости и у танка, и у отряда.

Нехватка Кубиков

Если во время сосредоточенной атаки игроку не хватило кубиков для ее отыгрыша, то он просто бросает кубики несколько раз подряд, суммируя удачные броски.

Ответный Огонь (ОО)

В отличие от других типов атаки, ОО объявляется и проводится во время хода врага. Юнит в режиме ОО может немедленно атаковать активного вражеского юнита, как только последний вошел в хекс, который находится в пределах дальности атаки и ЛЗ юнита в режиме ОО.

Запомните следующие правила, касающиеся атаки при помощи ОО:

- Юнит может начать ОО, только если активный вражеский юнит продвинулся в хекс с допустимой дальностью атаки и на него можно установить ЛЗ. Если активный юнит не двигался, то он не может быть целью ОО, даже если находится в пределах дальности атаки и установлена ЛЗ.
 - Если враг тратит очки движения на другие действия, не перемещаясь в новый хекс (например использует спец. способность или выходит/входит в окоп), то он не может быть целью ОО.
 - Активный Юнит может быть объектом только **одного** ОО в каждом хексе, через который он проходит. Таким образом, если оппонент в режиме ОО желает атаковать активный юнит в определенном хексе больше, чем одним юнитом, то он должен проводить сосредоточенную атаку.
 - Если юнит в состоянии провести несколько ОО во время раунда (такой как пулеметчик, см. стр.37), то **он может провести только одну атаку против одного вражеского юнита во время его активации**. Поэтому невозможно пулеметчикам провести ОО (или быть частью сосредоточенного ОО) против активного юнита в одном хексе, а затем провести ОО против того же юнита снова, когда он двинется в соседний хекс.
 - Если проводящий атаку ОО решает провести подавляющую атаку против активного юнита и делает его прижатым или подавленным, либо повреждает активную технику, то активный юнит немедленно устает.
- Исключение:** Будучи только легко поврежденной вражеским ОО *тяжелая техника* не становится усталой.
- После проведения ОО атаки главный юнит, как и любые юниты, поддерживавшие атаку сосредоточенным огнем, устает. Просто переверните фишку активации со стороны ОО стороной устал вверх. Эти юниты больше не находятся в режиме ОО.

Атаки по Области

Атаки по Области проводятся некоторыми фигурками (такими как минометчики), а также с помощью карт Стратегии. Атака по области – разрушающая атака по всему **полному хексу**, а не одному юниту в нем.

Попадания от атаки по области наносят повреждения поровну каждому юниту в хексе.

Атаки по области могут быть нормальными или подавляющими, в зависимости от юнита или карты, создающей атаку.

Когда проводится атака по области по целевому хексу, то игрок бросает сперва соответствующие силе атаки кубики (черные) и применяет успешное количество бросков к каждому юниту в области отдельно. Если не указано иное, то для всех атак по области успешными считаются броски на «5» и «6».

Затем, в любом порядке, каждый юнит в хексе отдельно бросает кубики защиты (красные), вычитая количество успешных бросков из количества успешных бросков атаки, чтобы определить итоговое количество попаданий по нему.

Помните, что техника невосприимчива к атакам подавления. Если подавляющая атака проходит по области, содержащей одну или более единиц техники, то она применяется только на отряды в этом хексе, техника ее игнорирует.

Пример: Немецкие минометчики проводят подавляющую атаку с силой 4 по области, тип местности – лес, в котором находятся 2 американских отряда и 1 американскую полугусеничную технику, перевозящий 1 американский отряд.

Сначала немецкий игрок бросает четыре черных кубика на атаку и выбрасывает 3 успешных броска. 2 американских отряда в хексе (но не тот, который в грузовике) должны бросить кубики на защиту.

Техника (и отряд в ней) игнорирует это, так как она невосприимчива к атакам подавления. Первый американский отряд получает 2 очка защиты от укрытия в лесу и бросает 2 красных кубика защиты. Ни один их бросков не оказывается удачным, и отряд получает 3 попадания и становится подавлен. Американский игрок ставит на него фишку подавлен, обозначая его новое состояние. Оставшийся американский отряд в окопе и получает 4 кубика защиты (2 за лес и 2 за окоп). Американский игрок делает 2 удачных броска, уменьшая количество попаданий до 1. Это единственное попадание делает отряд прижатым. Американский игрок ставит на него фишку прижат, обозначая его новое состояние.

Штурмовые атаки

После того, как отряд, активированный для действия Штурма, завершает свое движение, он может выполнить **штурмовую атаку** против врага в соседнем хексе. Штурмовая атака представляет собой жестокий бой на близкой дистанции между солдатами; активный отряд и другие отряды, поддерживающие его сосредоточенным огнем, стремятся занять вражеский хекс, заставляя врага отступить.

Штурмовая атака подчиняется следующим правилам:

- Только отряды могут проводить действие Штурма. Активный отряд (или поддерживающий отряд) не может содержать фигурки с **тяжелым вооружением**.
- После того, как активный отряд совершил движение, он может выбрать соседний хекс, содержащий **по крайней мере одного вражеского юнита** для штурмовой атаки.
- Активный отряд не может провести штурмовую атаку на хекс, содержащий вражескую **тяжелую технику**.
- Если штурмующий отряд во время движения вступает в хекс с минным полем или колючей проволокой, то он не может провести штурмовую атаку во время этой активации.

Отыгрыш Штурмовой Атаки

Все Штурмовые атаки проходят в следующей последовательности:

- 1.Активный игрок объявляет какой (если их несколько) из дружественных отрядов поддержит нападение сосредоточенным огнем.

До **двух** дружественных отрядов в хексах, **соседних с целевым хексом**, могут поддержать атаку, **даже если это уставшие отряды** (но не прижатые и не подавленные). Как и при нормальном сосредоточенном огне, отряды, поддерживающие атаку, добавляют только половину своей огневой мощи.

- 2.Определение силы атаки при нападении. Это число равно огневой мощи против пехоты (даже если в целевом хексе находится **легкая техника**) активного отряда, плюс **ополовиненная** огневая мощь (против пехоты) всех поддерживающих штурм отрядов.

Штурм Огнеметчиками: За каждый отряд с огнеметной специализацией атака получает **+2 к огневой мощи**.

- 3.Определение силы атаки защищающегося. Это число равно сумме огневой мощи (против пехоты) всех защищающихся отрядов и **легкой техники** в хексе. Защищающийся отряд, если он подавлен, не имеет никакой огневой мощи. Защищающийся отряд, который только прижат, имеет только половину огневой мощи.

Исключение: Если в целевом хексе есть хотя бы один защищающийся офицер, то прижатые отряды стреляют в полную силу вместо ополовиненной.

- 4.Нападающий теперь одновременно бросает количество черных кубиков, равное своей силе атаки, и число красных кубиков, равное укрытию от местности защищающегося, плюс бонусы укрытия от окопов и ДОТов. Бонусы от укрытия и укреплений суммируются.

Штурмовая Атака



В рассматриваемом примере американский игрок активирует отряд А для действия Штурма.

- 1) Активный отряд А движется на один хекс на север, соседний с хексом В, содержащим немецкий отряд (в окопе) и немецкую полугусеничную технику.
- 2) Американский игрок объявляет штурм на хекс В с 2 американскими отрядами в хексе С, поддерживающими его атаку сосредоточенным огнем (даже уставшим юнитам можно поддержать штурмовую атаку). Активный юнит добавляет всю свою огневую мощь, в то время как поддерживающие отряды - ополовиненную.
- 3) Американский игрок бросает свои кубики атаки и два кубика защиты (так как отряд в окопе), проведя всего 5 попаданий. Затем немецкий игрок бросает свои кубики атаки за защищающийся отряд и полугусеничный БТР в хексе В, проведя 2 попадания.
- 4) Применив направленные в него попадания, американский игрок убирает 2 фигурки из активного отряда, после чего немецкий игрок применяет 4 попадания на свой полугусеничный БТР (уничтожая его) и направляет оставшееся попадание на свой отряд, убирая 1 фигурку.
- 5) Так как атакующий игрок нанес больше попаданий, защищающийся игрок должен отступить. Немецкий игрок отступает на хекс D, в то время как американский игрок выбирает продвижение своего активного юнита на вновь освободившийся хекс, который он штурмовал.

Пример: Штурмовая атака проводится против хекса с лесом, в котором находятся 3 защищающихся отряда. Двое из этих защищающихся юнитов в окопах. Общее количество кубиков защиты, бросаемое защищающимся игроком - 6 (2 за лес и по 2 за каждый окоп).

Штурм Огнеметчиками: Если есть как минимум один отряд среди атакующих отрядов со специализацией огнеметчик, то у защитника **общее значение укрытия уменьшается на 5**.

Важно: *Легкая техника* не прибавляет свою броню к защите штурмуемого хекса, но прибавляет свою огневую мощь к силе атаки защищающегося.

Сначала определите количество успешных бросков черных кубиков атаки. Как и при атаке с близкого расстояния, успешные броски это «4», «5» и «6». Затем нужно вычесть успешные броски красных кубиков защиты (успехи - это броски на «5» и «6»). Разность – это количество попаданий атакующего.

Запомните это число.

5. Защищающийся бросает количество черных кубиков, равное его силе атаки, засчитывая броски на «4», «5» и «6» как результативные. Это количество попаданий, которые защищающийся наносит по атакующему. Запомните это число.

6. Штурмовые атаки бывают только нормальными и не могут быть подавляющими. После определения повреждений с обеих сторон, атакующий игрок убирает количество фигурок из активного отряда, равное количеству попаданий защитника. Если активный отряд уничтожен, все оставшиеся попадания распределяются на другие атакующие отряды, принимавшие участие (если есть).

7. Затем защитник должен убрать количество фигурок из защищающихся юнитов, соответствующее числу попаданий атакующего. Он может распределить потери между защищающимися юнитами как захочет.

Легкая Техника и Повреждения при Штурме: Защищающийся может назначить любое количество попаданий по обороняющейся *легкой технике*, но не больше, чем необходимо для её уничтожения (см. стр.28, чтобы понять, как попадания от нормальной атаки повреждают технику и как техника получает урон).

8. Если общее количество попаданий защитника равно или больше, чем количество попаданий атакующего, то штурм неудачный. Активный юнит и юниты, его поддерживающие устают, и действие Штурма окончено.

9. Если общее количество попаданий атакующего больше, чем количество попаданий защитника, то штурм удался, и защитник должен отступить с хекса.

Защитник должен выбрать **один соседний хекс**, куда должны отступить все выжившие защищающиеся юниты. Защищающиеся юниты не могут отступить в хекс, содержащий вражеские юниты, либо в хекс за игровое поле. Если защищающиеся юниты отступают в хекс, содержащий дружественные юниты и при этом превышают стековый лимит хекса, то отступающий игрок должен немедленно уничтожить лишних юнитов, так чтобы число юнитов в стеке, куда было проведено отступление, не превышало допустимый стековый лимит хекса. Если подходящего для отступления хекса нет, то все защищающиеся юниты уничтожаются. Подавленные юниты никогда не могут отступать и сразу вынуждены быть немедленно уничтоженными. Прижатые юниты, которые вынуждены отступить, сразу после отступления становятся подавленными. Любые свежие юниты или юниты в режиме ОО, которые были вынуждены отступить, становятся уставшими.

Отступление не является нормальным передвижением, и защитник **не может стать целью ОО**, когда отступает.

10. После того, как защитник освободил хекс, активный юнит и поддерживавшие его в атаке юниты могут войти в свободный хекс. Однако поддерживающие юниты, которые были **уставшими** в начале атаки **не** могут переместиться в хекс. Ни активный юнит, ни поддерживающие его юниты *не обязаны* продвигаться в штурмуемый хекс.

Наступление в пустой хекс не является обычным движением и наступающие юниты **не могут стать целью ОО**, когда продвигаются.

11. И активный юнит, и поддерживавшие его юниты устают (независимо от того, продвинулись они или нет).

Скрытые Отряды

Некоторые сценарии позволяют одному или обоим игрокам иметь на поле **скрытые отряды**. Во время подготовки игроки, у которых есть «скрытые» отряды располагают маркеры скрытности рядом с отрядами, которые будут скрыты. Маркер скрытых отрядов следует за отрядом по полю во время его передвижения и убирается, когда отряд «открывается».



Маркеры скрытности не могут быть установлены на технику.

Скрытые отряды не могут быть обстреляны вражескими юнитами и не могут быть целью атаки по области, нацеленной на их хекс.

Вражеские юниты могут проходить через хекс, содержащий скрытые отряды, но не могут заканчивать движение на хексе, содержащем только скрытые отряды. Перемещения танков через хекс, содержащий

только скрытые отряды не воздействуют на них, а также на скрытые отряды не действует способность танков «Прорыв».

Скрытые отряды открываются и маркер скрытых отрядов убирается в следующих ситуациях:

- Если скрытый отряд стреляет или поддерживает атаку, то он немедленно открывается.
- Если скрытый отряд перемещается в целевой хекс (содержащий объект команд, маркер очков победы или какой-либо другой особый хекс, указанный в сценарии), то он немедленно открывается.
- Если *в любой момент* скрытый отряд находится на ЛЗ вражеского юнита и **не находится на местности, создающей укрытие**, то он немедленно открывается. Маркер дыма (дающий +2 к укрытию) не спасает отряд от открытия; основной тип местности хекса должен создавать укрытие (лес, пересеченная местность, мост, здание).
- Если в конце Фазы Статусов скрытый отряд находится рядом с вражеским юнитом, то он открывается, даже, если находится на местности, создающей укрытие.

Временные Конфликты

Во время игры может возникнуть ситуация, что оба игрока одновременно заявят о своем желании совершить действие, использовать способности юнита, разыграть эффект карты. Для разрешения споров о времени пользуйтесь следующими правилами.

При споре о времени, в любой момент игры, кроме случаев, описанных ниже, игрок с инициативой решает в каком порядке разыгрываются эффекты.

Перемещение и Приказы Событий

Большинство временных конфликтов происходит, когда юнит входит в новый хекс во время выполнения действия Наступления, Огня и Передвижения или Штурма. Когда юнит перемещается в хекс, возможные события и реакции происходят в следующем порядке:

- 1) Активный юнит перемещается в соседний хекс.
- 2) Устанавливаются все ЛЗ и применяются соответствующие эффекты (например открытие скрытых отрядов).
- 3) Оппонент может объявить ОО атаку. Обратите внимание, что активный игрок обязан всегда дать оппоненту достаточное время для объявления ОО после движения.
- 4) Оппонент отыгрывает любую ОО атаку.
- 5) Отыгрываются эффекты препятствий (например мины, противотанковые ловушки заканчивают передвижение техники и т.д.). Если хекс содержит несколько препятствий, они отыгрываются в порядке, выбранном активным игроком.
- 6) Активный юнит тратит свои оставшиеся очки движения на разные не относящиеся к перемещению эффекты, как например снятие танком колючей проволоки и т.д.
- 7) Если активный юнит проводит действие Штурм или Огонь и Передвижение, этот юнит может сейчас атаковать.
- 8) После того как танк покинул хекс, отыгрываются все эффекты от его способности прорыв.

Как только активный юнит перемещается в новый хекс, порядок снова повторяется.

Обратите внимание, что бонусы укрытия, такие как маркер дыма, действуют всегда.

Пример: Американский игрок активирует отряд и перемещает его в хекс, содержащий маркер минного поля. Немецкий игрок объявляет, что будет проводить ОО атаку против американского отряда. Так как ОО атака отыгрывается по времени раньше, чем эффекты препятствий, то ОО проводится до того, как отряд будет бросать кубики на эффект от минного поля.

Вычисление Модификаторов

Любые значения (огневая мощь, очки движения и пр.), подверженные более, чем одному модификатору, всегда *сначала прибавляются и вычитаются, перед делением и умножением*.

Важно: Юнит, сила атаки которого ополовинена больше одного раза, **не может атаковать**. (См. сноску на стр.40)

Игра на Трех или Четырех Игроков

Конфликты во ВМВ были двусторонними и каждый сценарий в ТОИ представляет собой конфликт двух наций. Однако это не означает, что в игру не могут играть три или четыре игрока. Игра может быть на троих или четверых игроков, если они в командах. При игре на четверых будут две команды по два человека, при игре на троих будет одна команда из двух игроков, играющая против третьего игрока.

Игра на Четырех Игроков

Когда играют четыре игрока, то каждый контролирует свою дивизию. Таким образом каждая нация представлена двумя дивизиями, каждая из которых контролируется одним из игроков. Игроки одной команды проигрывают и выигрывают игру как команды. Объекты сценариев и очки победы начисляются как обычно.

Каждый сценарий в ТОИ разделяет нацию на две дивизии, представленных светлыми и темными базами отрядов. Таким образом, общий цвет баз немецкого игрока – серые, одна дивизия имеет светло-серые базы, другой темно-серые. А общий цвет баз американского игрока – зеленый, одна дивизия имеет светло-зеленые базы, другой темно-зеленые.

В начале игры на четырех игроков, игроки сначала разделяются на две команды по два человека в каждой (по договоренности или случайным образом). Каждый игрок управляет одной из дивизий команды и отвечает за расположение и действия этих юнитов.

Так как техника не помечена цветами баз, игроки должны помнить, какая техника им принадлежит. В большинстве сценариев техника распределяется между дивизиями по типу техники. В сценарии с большим количеством техники можно использовать какие-нибудь метки типа монеток.

Порядок Хода

Во время Фазы Действий игроки одной команды могут определить кто будет ходить первым; сначала первый игрок команды выполняет все свои действия, затем второй игрок команды выполняет все свои действия.

Как и в обычной игре, это продолжается, пока обе команды не будут иметь свободных действий, либо они не объявят сами об окончании, тогда наступает Фаза Статусов.

Инициатива принадлежит обоим игрокам команды (и у них общая карта инициативы). Во время Фазы Действий игроки команды с инициативой, которые делают первый ход, между собой должны решить, кто из них будет выполнять свои действия первым. Первый из игроков активной команды должен выполнить все свои действия, перед тем как передать ход напарнику. После того, как команда завершила свои действия, то следующая команда выполняет вой ход.

Количество действий, проводимых каждым членом команды, равно половине действий, положенных команде по сценарию (с округлением вверх).

Пример: Сейчас Фазе Действий сценария «На Изломе». Марк и Лиза за немецкую команду, а Фил и Мэри за американскую. Сценарий гласит, что каждая команда проводит по 3 действия за ход, таким образом, в игре 4 игрока, каждый из которых выполнит по 2 действия. У американцев инициатива, Фил и Мери проводят свои действия за американского игрока. Сначала Фил проводит два своих действия, потом Мери. Затем немецкая команда решает, кто будет из них первым. Сначала Лиза проводит два своих действия, потом Марк. Теперь Фил и Мери должны снова решить, кто из них будет действовать первым и т.д.

Если один из членов команды выполнил все действия, или объявил о том, что закончил свою Фазу Действий, следующий игрок может продолжать свои действия (все еще половину от положенных по сценарию, с округлением вверх), пока они не кончатся, или он не объявит об окончании своей Фазы Действий.

Принятие Решений и Распределение Ресурсов

Игроки получают ОК и очки победы как команда. Например, если немцы контролируют 1 маркер объекта команд, то немецкая команда получает 1 ОК, а не каждый игрок по 1 ОК. Члены команды должны работать

вместе, чтобы решать каким способом лучше скоординировать усилия и распределить ресурсы, такие как ОК и карты Стратегии. Каждый игрок может тратить ОК и активировать своих юнитов во время Фазы Действий и Фазы Статусов даже без согласия напарника.

Однако решения, сделанные во время Фазы Команд (накопление инициативы или активация карт Стратегии), должны быть одобрены обоими игроками. Если два игрока не могут договориться о действии, то оно не проводится, и игра переходит в следующую Фазу Команд.

Карты Стратегии

Каждая команда тянет одну карту Стратегии в начале каждой Фазы Статусов (не каждый игрок). Карты Стратегии, расположенные в зоне ШК команды, могут быть использованы каждым игроком. Игроки должны вместе решить, какую карту они будут активировать во время Фазы Команд, каждая отдельная карта Стратегии играется одним игроком, но решение об этом должны принять оба. Эффекты от карт Стратегии, включая карты Стратегии, расположенные в игровой зоне нации, применяются только на игрока, сыгравшего карту (только в случае, если карта делает скидку или дает какие-либо преимущества будущим картам Стратегии, тогда эффект распространяется на обоих игроков).

Пример: Карта Стратегии «Крепкие Ветераны» гласит: «Фаза Команд: Получите до двух регулярных пехотинцев и поместите их в любой (-ые) из ваших отряд (-ов), понесших потери». Два игрока должны решить, кто из них активирует карту. Игрок, активировавший карту, может расположить фигурки только в свои отряды; он не может расположить их в отряды напарника.

Переход Отрядов

Игроки могут менять фигурки между командными отрядами, если второй игрок согласен на это.

Ограничения Команды

Существует несколько ограничений на действия отрядов каждой дивизии. (Заметьте, что эти ограничения применяются только при командной игре, при игре на двух игроков нет никакой разницы в оттенках баз).

- Юниты, принадлежащие одной дивизии, не могут устанавливать ЛЗ для юнитов другой дивизии (например, ЛЗ команды минометчиков одного игрока не может быть установлена юнитами другого игрока команды).

- Юниты, принадлежащие к одной дивизии, не могут поддерживать сосредоточенным огнем юнитов другого члена команды, пока он не заплатит одно ОК в стопку команд. Эта цена должна быть заплачена за каждую сосредоточенную атаку. Однако юниты в одном хексе с **офицером** могут поддержать атаку члена команды без уплаты ОК. Во время любых событий, когда силы двух команд объединены (например сосредоточенный огонь, штурм или защита от штурма), огневая мощь/укрытие этих юнитов объединяются в один бросок кубиков.

- Когда происходит стартовая расстановка, игрок может начать с отрядами, загруженными в транспорт другого члена команды. Игроки могут входить и выходить из транспорта друг друга обычным образом, но только тот игрок, которому принадлежит транспорт, может активировать его.

Игра На Трех Игроков

Игра в ТОИ на трех игроков, такая же, как и на четверых, за исключением того, что одна нация контролируется одним игроком. Этот игрок должен управлять своей нацией, так, как будто она контролируется двумя игроками. И во время отыгрыша Фазы Действий его юниты, как и юниты игроков другой команды, должны проводить свои действия как две отдельные дивизии, как было описано выше.

Инструменты Войны

Прочитав предыдущие разделы, вы должны были получить фундаментальные представления о том, как играть в ТОИ. Этот раздел опишет оставшиеся элементы игры, такие как спец. способностей каждой игровой фигурки, понимание карт Стратегии и Операций, специализаций отрядов, типов местности и др. элементов.

Фигурки ТОИ

В ТОИ содержится 17 различных уникальных фигурок - 8 за американцев и 9 за немцев. Ниже указаны названия каждой фигурки и ее спец. способности. Все эти способности также перечислены в справочных таблицах игроков.

Регулярная Пехота

Особенности: Нет

Регулярная пехота составляет основу войск. Регулярная пехота не очень хорошо вооружена для атаки техники, да и их огневая мощь против регулярной пехоты тоже не очень велика. Однако регулярная пехота - хороший инструмент для удержания и захвата ключевых позиций и для защиты более ценных войск.

Спец. Способности: Нет.



Элитная Пехота



Особенности: Нет

Элитная пехота – закаленные в бою юниты, более хорошо экипированные и более опытные, чем регулярная пехота. Эти фигурки проводят более эффективные удары против вражеских отрядов и часто выступают на острие атаки пехоты. Как и регулярная пехота, элитная пехота слабо вооружена против

техники.

Закаленные в Бою: каждая фигурка элитной пехоты в отряде дает +1 укрытие против подавляющей атаки.

Пулеметчики



Особенности: *Пехота с Тяжелым Вооружением*

Фигурки пулеметчиков представляют собой пехоту, вооруженную автоматическим оружием. Эти фигурки имеют грозную огневую мощь против вражеских отрядов и могут участвовать в нескольких раундах ОО.

Ограниченный Выбор Действий: Отряды, содержащий

тяжелое пехотное вооружение не могут выполнять действие Огонь и Передвижение и действие Штурм.

Скоростной ОО: Если отряд содержит одного или больше пулеметчиков в режиме ОО, то он может выполнять ОО атаку **не уставая, столь долго, сколько пулеметчик (-и) будут участвовать в ОО атаке.** Они также могут поддержать сосредоточенным огнем другую ОО атаку.

Когда такой отряд проводит ОО атаку и юниты другого типа в этом отряде присоединяются к ней, то он устает после атаки как обычно.

Это значит, что пулеметчики могут принимать участие в нескольких ОО атаках за один раунд. Заметьте, что эти атаки должны проводиться по *разным* целям, так как отряд может провести только одну ОО атаку против каждого юнита во время его активации (см. стр.32).

Пример: Немецкий игрок переводит один из своих отрядов, содержащий 1 пулеметчика и 2 фигурки регулярной пехоты, в режим ОО. Во время хода противника немецкий игрок проводит ОО атаку против перемещающегося американского отряда. Он выбирает, что только пулеметчики участвовали в атаке и поэтому отряд не устает, а фишка ОО остается на отряде после атаки.

Позже немецкий игрок решает провести другую ОО атаку против другого перемещающегося американского отряда. И снова немецкий игрок использует только пулеметчиков в ОО атаке; отряд остается в режиме ОО, после атаки.

Наконец, надеясь остановить проезжающий американский танк, немецкий игрок проводит ОО атаку против него. В этот раз он решает, что все юниты отряда примут участие в атаке ОО. Так как в атаке принимают участие не только пулеметчики, но и фигурки другого типа, то отряд после нее устает, и фишка ОО переворачивается стороной устал вверх.

Минометчики

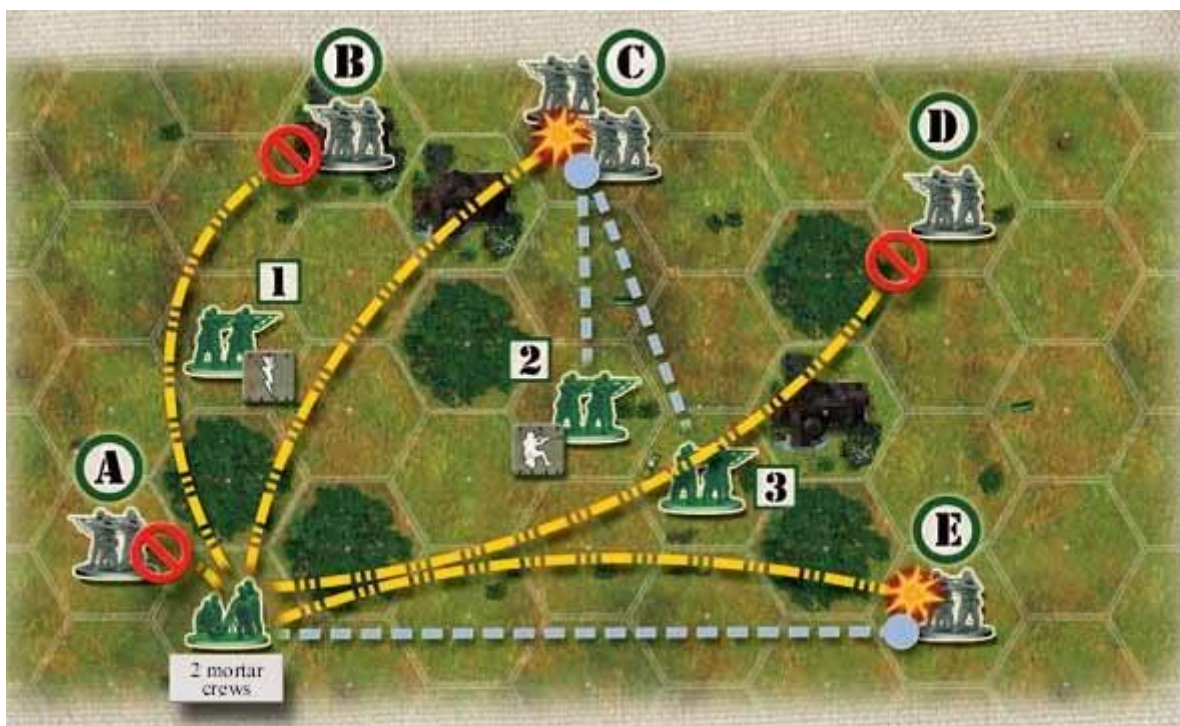


Особенности: Пехота с Тяжелым Вооружением

Минометчики экипированы небольшими пусковыми установками, что делает их важной частью артиллерии на поле. Эти важные юниты могут достигать вражеских юнитов с дальних дистанций, находясь в безопасной позиции.

Ограниченный Выбор Действий: Отряды, содержащие *тяжелое пехотное вооружение*, такие как минометчики, не могут выполнять действие Огонь и Передвижение и Штурм.

Атаки Минометчиков



Минометчики примечательны тем, что они могут атаковать любых юнитов, находящихся на линии зрения не уставших дружественных юнитов. (пока цель находится в пределах дальности атаки минометчиков).

А) Соседний Враг: Отряд А не может быть целью атаки минометчиков, так как они не могут атаковать соседние хексы.

В) Нет ЛЗ: Несмотря на то, что американский отряд 1 имеет ЛЗ на отряд В, американский отряд устал и не может установить ЛЗ для минометчиков.

С) ЛЗ есть: Не уставшие американские отряды 2 и 3 могут установить ЛЗ на отряд С, так что минометчики могут атаковать его.

Д) Нет ЛЗ: Отряд D не может быть целью атаки минометчиков, так как ни один дружественный юнит не может установить на него ЛЗ.

Е) Есть ЛЗ: Отряд E может быть целью атаки, так как минометчики сами могут установить на него ЛЗ.

Атака по Области: В отличие от других фигурок, минометчики не могут целиться по отдельным юнитам, они атакуют целый хекс и все юниты в нем получают повреждения. В отличие от остальных фигурок, огневая мощь минометчиков зависит от типа их атаки - нормальная или подавляющая. В справочной таблице игроков, заметьте, что значения атаки и дальность не разделяются на типы пехота/ техника, а разделяются по типу атаки – нормальная или подавляющая.

Подавляющая атака минометчиков намного более эффективна, чем нормальная. Броски на атаку для минометчиков считаются успешными при результате «5» и «6». Если стрельба проводится на дальнейшее расстояние, то удачны броски на «6».

Баллистический Огонь: Минометчики не нуждаются в том, чтобы самим устанавливать ЛЗ на цель, т.к. их баллистическая атака может стрелять через блокирующие поверхности.



	RANGE	FIREPOWER
S	8	4
N	8	2

Если у минометчиков нет прямой ЛЗ на целевой юнит, они могут использовать ЛЗ другого не уставшего дружественного юнита. См. схему «Минометчики и Пулеметчики» для иллюстрации примера. Это симулирует передачу координат цели по радио между минометчиками и дружественными юнитами, которые имеют ЛЗ на врага. Минометчики не могут стрелять, если находятся в здании или ДОТе, либо если нет возможности установить ЛЗ.

Минимальная Дистанция: Минометчики не могут атаковать или поддерживать атаку по вражеским юнитам, находящимся в соседнем хексе, а также не имеют огневой мощи при проведении штурмовой атаки на их собственный хекс.

Нет ОО: Минометчики не могут принимать участие в ОО, даже если другие фигурки их отряда делают это.

Нет Смешанного Огня: Из-за своей способности атаки по области, минометчики не могут атаковать вместе с другими типами фигурок, даже если они находятся в их собственном отряде. Например, если минометчики в одном отряде с 2 регулярными пехотинцами и вражеский юнит в пределах ЛЗ отряда, то владелец отряда должен решить, кто будет атаковать - регулярная пехота или минометчики.

Если отряд состоит из двух минометчиков (общий состав), то они могут стрелять за одну активацию обеими фигурками.

Также минометчики могут поддерживать концентрированную атаку других минометчиков.

Офицер



Особенности: Нет

Офицеры пехоты представляют собой тренированных лидеров, которые заставляют юниты нации действовать собраннее и эффективнее. Помимо этого, офицер положительно влияет на мораль всех отрядов, расположенных с ним в одном хексе.

Быстрое Восстановление: Во время Фазы Статусов подавленные отряды, находящиеся в одном хексе с офицером, убирают свою

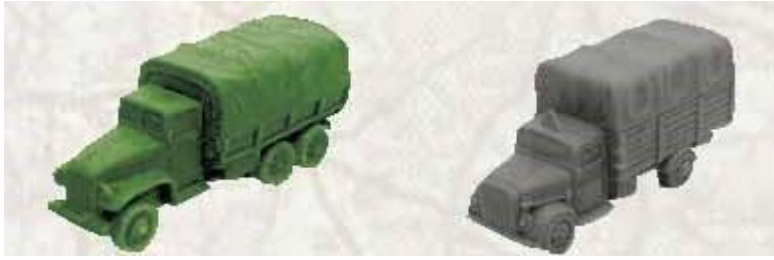
фишку состояния, вместо того, чтобы повернуть ее стороной прижат.

Сбор: Свежий, но прижатый отряд, находящийся в одном хексе с офицером, может быть активирован для Концентрированной Атаки. Отряд будет стрелять **вполсилы**.

Ориентирование: Отряд, находящийся в одном хексе с одним или несколькими офицерами, получает +1 укрытие против атак подавления.

Повышенная Мобильность: Отряд, содержащий как минимум одного офицера, получают +1 к значению движения.

Грузовики



Особенности: *Транспорт (2), Легкая Техника*

Грузовики были самым быстрым и эффективным способом перемещать солдат из ШК, портов и ж/д станций на линии фронта. Если они не двигались по безопасным дорогам, грузовики были медленные и почти не

защищали свой груз из-за слабой защиты.

Транспорт: Грузовики – транспорт, так что в них могут входить дружественные отряды.

Эффективное передвижение по дорогам: Когда грузовик перемещается из хекса, содержащего дорогу, на соседний хекс, являющийся продолжением этой дороги, он тратит **1/3 очков движения** на вход в этот хекс. Таким образом, если американский грузовик (4 очка движения) движется непрерывно по дороге, то он может пройти 12 хексов.

Хрупкость: Если грузовик становится тяжело поврежденным, то он немедленно уничтожается.

Полугусеничные БТРы



Особенности: *Транспорт (1), Легкая Техника*

Полугусеничные БТРы были гораздо более универсальным транспортным средством, чем грузовики, передвигаясь по пересеченной местности и имели более сильную защиту. К тому же полугусеничные БТРы были легко вооружены, делая их эффективнее в бою за спорный хекс.

Транспорт: Полугусеничные БТРы – транспорт, так что в них могут входить дружественные отряды.

Средние и Тяжелые Танки



Танки – мощная бронированная техника, оснащенная разрушительным оружием. Любое серьезное противостояние во ВМВ содержало танки в качестве основной силы.

Крепость: Будучи легко поврежденными от вражеского ОО, **тяжелая техника** не устает (но немедленно теряет 1 очко движения и 1 очко брони как эффект от легких повреждений).

Разрушительный Огонь: Когда танк проводит атаку по отряду, расположенному в здании или ДОТе он получает +3 к огневой мощи и +3 к дальности атаки.

Пример: Танк Тигр активирован для проведения концентрированной атаки против отряда, расположенного в здании. Дальность атаки Тигра по такой цели – 8, а огневая мощь 9 (вместо обычной дальности 5 и огневой мощи 6).

Прорыв: В отличие от других юнитов, танки могут перемещаться через (но не оставаться в них) хексы, содержащие вражеских юнитов (даже превышая при этом стековый лимит хекса). Стоимость движения прорыва равна обычной стоимости движения для входа в хекс, плюс по одному очку движения за каждый вражеский юнит в хексе. Сразу после того как танк покинул хекс прорыва, все вражеские отряды в хексе немедленно становятся прижатыми, (на технику это не действует, также, как и на отряды в транспорте или окопах/ДОТах). Если отряд уже прижат или подавлен, с ним ничего не происходит. Танк никогда не может закончить движение в хексе, где есть вражеский юнит.

Танк, совершающий прорыв против юнитов в режиме ОО, становится объектом атаки во время входа в их хекс. Юниты в режиме ОО атакуют вражеского юнита в том же самом хексе атакой с близкого расстояния. Если активный танк вынужден остановиться в хексе с вражескими юнитами, получив тяжелые повреждения во время ОО атаки, то он обязан отступить в свой ближайший хекс без вражеских юнитов (без траты очков движения), он немедленно устает и вражеские отряды не становятся прижатыми в результате прорыва.

Толстая Броня: Некоторые танки (такие как немецкий Тигр) имеют эту способность, которая делает их броню очень эффективной. Когда на юнит с толстой броней нападают, то его владелец может автоматически повернуть **любой** из кубиков защиты на «6» после броска всех кубиков.

Ополовинивание Огневой Мощи

Во многих ситуациях вы должны ополовинить огневую мощь юнита: если юнит поддерживает атаку сосредоточенным огнем, проводит Огонь и Передвижение или техника тяжело повреждена и т.д.

Вы никогда не можете ополовинить огневую мощь юнита больше одного раза. Если возникают ситуации, когда вы ополовиниваете мощь огня юнита больше, чем один раз, он **не может атаковать**. Так, например, тяжело поврежденная техника не может поддержать атаку сосредоточенным огнем. Когда правила предписывают ополовинить огневую мощь, округляйте вверх.

Карты Стратегии

Большинство сценариев дают каждому из игроков доступ к одной или большему числу колод карт Стратегии. Эти колоды представляют события, происходящие вне игрового поля и силы, которые они могут привести в битву, потратив определенное количество очков команд, напечатанное на каждой карте Стратегии.

В начале игры, во время Фазы Статусов, игроки вытягивают карты Стратегии из своих колод карт Стратегии и кладут их лицом вверх в зоне своих ШК. На многих из этих карт Стратегии сверху напечатаны слова: «Фаза Действий», показывающие что эти карты могут быть активированы во время Фазы Действий в качестве действия. На других картах Стратегии сверху напечатаны слова «Фаза Команд», показывающие что эти карты могут быть активированы во время шага Траты ОК Фазы Команд.

Когда игрок производит действие, чтобы активировать доступную карту Стратегии, он должен сначала заплатить стоимость карты в ОК. Если у него недостаточно ОК, чтобы выплатить стоимость карты Стратегии, то он не активирует эту карту.

Несмотря на то, что эффект карты Стратегии обычно объяснен на самой карте и этот эффект работает в контексте правил, некоторые карты могут противоречить правилам. **Если карта противоречит правилам игры, то карта всегда имеет преимущество.**



«Расположите в Своей Игровой Зоне»

Хотя большинство карт Стратегии убирается из игры после использования (верните их в коробку), любые карты Стратегии, на которых указан статус «расположите в своей игровой зоне», не сбрасываются немедленно после применения, а кладутся лицом вверх в зоне игрока — они обычно имеют продолжительный эффект во время игры. Однако командная цена за эти карты платится 1 раз, *во время первоначальной активации*. После того, как карта Стратегии расположена в игровой зоне, игрок может использовать ее эффекты, без уплаты какой-либо дополнительной стоимости в ОК до конца игры или пока карта не будет сброшена в результате ее собственного эффекта.

После того как последняя карта из колоды карт Стратегии вытащена, то колода не восполняется. Эта колода становится просто недоступной для игрока.

Типы Карт

Некоторые эффекты ссылаются на другие типы карт, их названия указаны **жирным курсивом** (например «карта **Воздушная Поддержка**»). Это всегда указано в заголовке колоды карт Стратегии и влияет на любую карту в колоде с этим названием.

*Пример: «Увеличение Приоритета» гласит: «Когда вы активируете другую карту **Артиллерии**, ее стоимость уменьшается на 1 (минимум 0). Эта способность действует на все другие карты из колод Артиллерия 1 и Артиллерия 2.*

Ключевые слова на Карте Стратегии

Некоторые правила, касающиеся эффектов карт Стратегии, слишком подробны, чтобы поместиться на карте. Например, карты Стратегии, особенно из колод Артиллерии и Воздушной Поддержки, позволяют активному игроку проводить разрушительные атаки, используя источники, находящиеся вне игрового поля. Правила проведения таких атак используют **ключевые слова** карты, описанные ниже.

Ключевое Слово: «Установить Связь» (X)»

Многие карты Стратегии требуют установки связи перед проведением атаки. Это имитирует попытку установления связи по радио со штаб-квартирой и сложностей с установлением достаточного приоритета на поле боя для запроса поддержки. Установление связи работает следующим образом:

Когда карта требует «установить связь», за этим ключевым словом всегда стоит число в скобках – **целевое число**. Активный игрок должен бросить один кубик. Если результат броска равен или больше целевого числа, то связь установлена, и игрок может продолжать разыгрывать другие эффекты карты.

Если связь не установлена, то последующие эффекты карты не применяются. В этом случае игрок располагает карту Стратегии в своей игровой зоне. **Один раз** за каждый раунд игрок может потратить действие, чтобы попробовать установить связь для розыгрыша оставшихся эффектов карты.

Как только связь была установлена и оставшиеся эффекты разыграны, карта сбрасывается.

Помните, что игрок не платит стоимость в ОК снова, если карта уже расположена в его игровой зоне.

Ключевое слово: «Целевой Хекс»



Многие карты Стратегии требуют от игрока, чтобы он обозначил на поле **целевой хекс**. Игрок отыгрывает это просто, располагая **фишку цели** на любой хекс поля по своему выбору (или в соответствии с условиями, указанными на карте Стратегии). После установления фишки игрок продолжает отыгрывать оставшиеся эффекты карты Стратегии.

Ключевое слово: «Определить Смещение»

Множество карт Стратегии требуют от игрока отыгрыша отклонений для конечного расположения целевой фишки атак из-за пределов поля или других аналогичных функций входа объекта из-за пределов поля (например парашютистов, сбрасываемого с воздуха оборудования и т.д.). Это отклонение называется «смещение».

Любое смещение всегда начинается от целевого хекса (отмеченное фишкой цели), установленного ранее картой Стратегии. Смещение имеет возможность двигать фишку цели в другой, конечный хекс.

ПРИМЕР АРТИЛЛЕРИЙСКОЙ АТАКИ ИЗ-ЗА ПРЕДЕЛОВ ПОЛЯ



Когда проводится атака из-за поля (с Артиллерийской карты Стратегии), то особые ключевые слова предписывают игроку провести определенные действия. Эта схема детально опишет шаги, которые американский игрок должен выполнить после уплаты ее командной стоимости для активирования Артиллерийской карты Стратегии “Длительное Укрытие”.

*Текст карты:

(Фаза Действий – Установите Связь (4) – Целевой Хекс – Определите Смещение – Подавляющая Атака по Области (4) – Широкий Радиус Взрыва (3))

А) Установить Связь: Чтобы установить связь, игрок обязан бросить кубик. Если результат броска больше или равен числу в скобках (в данном случае 4), тогда связь установлена и разыгрывается оставшийся текст карты. В противном случае карта располагается в зоне игрока, и игрок может потратить действие, чтобы попытаться установить связь еще раз в следующем раунде.

В) Целевой Хекс: После установки связи игрок выбирает целевой хекс и располагает в нем фишку цели. Хотя игрок может выбрать в качестве цели любой хекс, все же лучше выбрать его на ЛЗ дружественного юнита, так как тогда атака будет иметь меньшее смещение. В этом примере игрок выбирает целевой хекс тот, на который может установить нормальную ЛЗ его юнит «Е», поэтому цифра смещения - 4.

С) Определение Смещения: После наведения на хекс игрок бросает 1 красный и 1 черный кубик. Красный кубик определяет, будет ли смещаться целевой хекс и на сколько хексов, в то время, как черный кубик определит, в каком направлении будет смещение. Игрок выкидывает 3 на красном кубике, что меньше чем число смещения, так что атака сместится на 3 хекса. Игрок также выбрасывает 3 на черном кубике; маркер северного направления указывает, что «3» подразумевает смещение атаки в правом направлении. К счастью для американского игрока, что 2 немецких отряда располагаются в этом конечном хексе атаки.

Д) Подавляющая Атака по Области: Затем атакующий бросает количество кубиков атаки равное силе, указанной на карте (4 – в этом примере), засчитывая удачными броски на «5» и «6». Каждый отдельный юнит, на которого действует эта атака по области, бросает свои кубики на защиту. В этом примере 2 отряда, находящиеся в конечном целевом хексе, не имеют ни укрытия, ни защиты и поэтому кубики защиты не бросаются.

Е, F и G) Широкий Радиус Взрыва: У этой атаки подавляющий широкий радиус взрыва с силой 3. Американский игрок бросает 3 кубика атаки за каждый хекс, соседний с конечным целевым хексом, где есть фигурки, засчитывая броски на «5» и «6». Каждый отдельный юнит, попавший под атаку, должен бросать свои кубики защиты. Отряды Е и G становятся объектами подавляющей атаки (несмотря на то, что отряд Е - дружественный). Юнит F не становится объектом атаки подавления, так как техника к ним невосприимчива. Броски при атаке с широким радиусом взрыва совершаются отдельно для каждого хекса.

Бросок на Смещение

Чтобы отыграть смещение фишки цели, сначала вы должны установить **число смещения**, исходя из следующей информации:

Нет ЛЗ: Если фишка цели находится в области, без ЛЗ или где нет ЛЗ любого не уставшего дружественного юнита, то число смещения - 6.

Нормальная ЛЗ: Если фишка цели находится в области, где есть ЛЗ любого не уставшего дружественного юнита, то число смещения - 4.

Расширенная ЛЗ: Если фишка цели находится в области, где находится не уставший отряд, включающий офицера **или** фишка цели располагается в хексе, соседнем к дружественному юниту, либо в хексе с любым дружественным юнитом, то число смещения - 3.

После определения числа смещения бросьте два кубика – один черный, другой – красный.

- Сначала посмотрите на результат черного кубика: Если результат **равен или больше** числа смещения, то атака попадает точно в запланированный хекс. Игнорируйте результат на красном кубике. Игрок может продолжать отыгрывать эффекты карты Стратегии.

- Если результат **меньше, чем** число смещения, атака смещается на столько хексов, какой результат выпал на черном кубике. Чтобы определить направление смещения, посмотрите на результат на красном кубике. Сравните результат на красном кубике с соответствующим числом на маркере северного направления, чтобы определить направление, в котором целевой хекс сместится от исходного целевого хекса. В таких случаях **черный кубик** указывает, **на сколько хексов** будет смещение целевого хекса (если будет), а **красный кубик** (вместе с маркером северного направления) укажет куда будет смещение.

Пример Один: Если число смещения - 6 и результат броска на черном кубике «5», то атака промахивается по цели и смещается на 5 хексов от заданной цели. Проверьте результат на красном кубике и маркер северного направления, чтобы определить направление смещения.

Пример Два: Если число смещения - 4 и результат броска черного кубика – «2», то атака промахивается по цели и смещается на 2 хексов от заданного целевого хекса. Проверьте результат на красном кубике и маркер северного направления, чтобы узнать направление смещения.

Пример Три: Если число смещения – 4 и результат на черном кубике – «5», атака попадает точно в заданный хекс (в этом случае броски на «4» и «6» привели к такому же результату).

Учтите, что чем ниже качество дружественной ЛЗ на исходный целевой хекс (т.е. выше число смещения), тем больше возможность отклонения от конечного целевого хекса.

После определения, в какой конечный хекс будет смещена атака, отыгрываются последующие эффекты карты Стратегии.

Если конечный хекс сместился за поле (или попал в полухекс на краю поля), то карта Стратегии не отыгрывает последующие эффекты, а просто убирается в коробку.

Дружественный Огонь

Игрок, активировавший карту Стратегии, не может остановить ее отыгрыш, даже если конечный хекс атаки ему не подходит. Любая атака из-за пределов поля (такая как артиллерийский огонь), не распознает врагов и друзей. Если дружественные юниты попадают под воздействие в область любой такой атаки, то они, как и вражеские юниты, получают повреждения во время отыгрыша карты Стратегии.

Ключевое слово: «Область Атаки (X)»

Проведите атаку по области целевого гекса с силой, указанной в скобках. См. правила атаки по области на стр. 32. Если не указано, что атака по области «подавляющая», эта атака считается нормальной. Атаки из-за пределов поля (т.е. проводимые картами Стратегии) считаются успешными при бросках кубиков «5» и «6», если иное не указано на карте.

Ключевое слово: «Широкий Радиус Взрыва (X)»

Атака с широким радиусом взрыва воздействует на все гексы, соседние с целевым. Эти соседние гексы подвергаются атаке по области с силой, которая указана в скобках после ключевого слова «Широкий Радиус Взрыва». (Заметьте, что сам по себе конечный целевой гекс подвержен силе, указанной после ключевого слова «Область Атаки»; только гексы, примыкающие к конечному целевому гексу атакуются «Широким Радиусом Взрыва»). Для каждого соседнего гекса, попавшего под атаку по широкому радиусу взрыва, бросайте кубики отдельно. Если не указано, что атака по радиусу взрыва «подавляющая», то она считается нормальной. Атаки широкого радиуса взрыва считаются успешными при бросках кубиков на «5» и «6», если иное не указано на карте.

Карты Операций

Множество сценариев позволяет игрокам использовать определенные карты Операций. Каждая из таких карт дополняет сценарий определенными правилами. Эти правила могут воздействовать на все - от погодных условий, тактических и моральных эффектов, до придания способности отрядам размещать дым и колючую проволоку на поле боя.

Пример: Руководство по Сценариям, указывает, что в сценарии «Liberation» - “Освобождение”, немецкий игрок получает карту Операций «Desperate Defenders» - “Отчаянные Защитники”. Эта карта гласит: «Ваши отряды могут атаковать вполсилы (с округлением вверх), даже если они прижаты или подавлены. Отряды, содержащие дружественных офицеров, не получают никаких дополнительных эффектов». На немецкого игрока эти эффекты действуют до конца сценария.



Когда сценарий предоставляет игроку одну или больше карт Операций, найдите эти карты перед началом игры и расположите их в игровой зоне соответствующего игрока.

Некоторые карты Операций действуют на обоих игроков, так что убедитесь, что прочли и поняли все карты Операций, находящиеся в игре.

Специализации Отрядов

Многие сценарии дают нациям разные **специализации** отрядов. Они отражают навыки или спец. оборудование, переносимое этими отрядами.

Во время подготовки, когда нация получает фишки специализации, игрок должен решить, какие отряды будут специализированы. Каждый такой отряд получает соответствующую фишку специализации, располагаемую на крючке, находящемся на базе отряда. Это служит для легкого определения обоими игроками отрядов со специализацией. (Отряд, содержащий любую фигурку с **тяжелым вооружением**, такую как пулеметчики или минометчики, не может быть специализирован).

Юниты со специализацией часто называются по их специализации. Например, отряд с инженерной специализацией называется «инженерный отряд», отряд со специализацией медицина, называется «медицинский отряд» и т.д.

Если не указано иное, то все фигурки в отряде со специализацией, никак не ограничиваются ею. Спец. отряды могут активироваться, перемещаться, атаковать также, как отряды без специализации.

Эффекты от Специализации по Сценарию

Каждый отряд со специализацией имеет одну или несколько способностей, которые могут использоваться в любом сценарии. Однако многие сценарии обеспечивают игрока картами Операций, которые дают отрядам со специализацией дополнительные способности. Некоторые сценарии также могут давать спец. отрядам спец. возможности, уникальные для этого сценария.

Например, инженерные отряды всегда могут создавать окопы на поле, но карта Операций «Lay Smoke» - «Пуск Дыма» также даёт инженерным отрядам игрока возможность использовать дымовые гранаты, чтобы ограничить ЛЗ врага. (читайте подробнее об эффектах дыма на стр. 47).

Простые Способности Специализаций

Спец. отряды в ТОИ обладают следующими способностями, независимо от сценария, который будут отыгрывать.

Инженеры



Отряд инженеров может делать следующее:

Выкопать Окоп: Во время Фазы Действий, в качестве действия, отряд инженеров может устать, чтобы создать **окоп** в своем текущем хексе. Просто возьмите маркер окопа из коробки и поместите его в этот хекс. Затем этот игрок по желанию может войти инженерным отрядом в окоп, в качестве части текущего действия. Более подробную информацию об окопах можно найти на стр. 46.

Хекс не может содержать больше трех маркеров укреплений (ДОТы и окопы в базовой игре ТОИ). Если хекс уже содержит три таких маркера, то дополнительные укрепления здесь не могут быть построены. Окопы не могут быть построены в хексе, содержащем реку, пруд или здание.

Противотанковые



Отряд, имеющий противотанковую специализацию, эффективен в атаке против техники.

Бронейное Оружие: Во всех атаках против техники (даже в качестве поддержки атаки), отряд с противотанковой специализацией получает базовую дальность 3 и +3 к огневой мощи.

Пример: Противотанковый отряд, состоящий из 4 регулярных пехотинцев, атакует танк Пантера, находящийся на дальности 5 хексов. Так как дальность атаки отряда против техники 3, (вместо 1 у обычной пехоты), танк находится на дальней дистанции, и отряду засчитываются только броски на «б». Итоговая сила атаки отряда 7 (4 - общая сила атаки против техники, плюс 3 от способности «бронейное оружие»).

Огнемётчики



Отряды огнемётчиков очень эффективны в ближнем бою.

Пылающая Смерть: Когда огнемётчики атакуют врага в **соседнем** хексе, отряд получает +2 к огневой мощи, а цель получает -5 к **укрытию** (минимум 0). (Заметьте, что этот штраф не относится к броне).

Помните, что любая атака против соседнего юнита считается атакой с ближней дистанции и броски черного кубика на «4», «5» и «6» считаются результативными.

Медики



Отряд медиков может укрепить решимость юнитов в хексе и имеет возможность **лечить** юнитов, пострадавших от нормальной атаки.

Повязка: Медицинский отряд, а также любой другой отряд, находящийся в одном хексе как минимум с одним мед. отрядом, получает +1 укрытие против нормальных атак.

Лечение: Во время Фазы Действий медицинский отряд может в качестве действия устать, вылечив ослабленный отряд в том же самом хексе (включая себя самого).

Исцеление отряда проходит по следующему принципу:

1) Сначала активный игрок объявляет, что он сделает уставшим мед. отряд в качестве действия, излечивая отряд, находящийся в том же самом хексе, при этом указав исцеляемый отряд. Он может лечить сам себя, если захочет.

2) Бросьте один кубик: на «4», «5» или «6» игрок может взять одну **фигурку регулярной пехоты** из коробки и расположить ее в исцеленном отряде (неважно какого типа там была уничтожена фигурка до лечения). Если результат броска другой, то лечение не удалось и медицинский отряд устает, не произведя никакого эффекта.

Ослабленный отряд доступен для лечения мед. отрядами, пока у него остаются отверстия в базе отряда. Заметьте, что медики никогда не могут лечить пустой отряд, потому что пустые базы отрядов убираются в коробку, как только последняя фигурка в отряде будет уничтожена.

Если доступных фигурок регулярной пехоты в коробке нет, то медицинский отряд не может лечить.

Другие Правила Специализаций

Следующие дополнительные правила применяются к отрядам со специализациями:

- Отряд не может иметь больше одной специализации.
- Отряд со специализацией не может получать или отдавать фигурки во время перехода в Фазу Статусов.
- Выполнение любых спец. способностей не зависит от количества фигурок в отряде. Другими словами, отряд, содержащий одну фигурку, будет также эффективен, как и полный отряд.
- Спец. отряд не может использовать свои спец. способности и/или действия, если он прижат или подавлен.

Типы местности

В ТОО существуют разные типы местности. Каждый тип местности будет описан ниже, включая стоимость движения по местности, эффекты от него, блокирование поверхностью ЛЗ, и т.п. Это описание включает в себя типы местностей, напечатанные на карте поля, накладываемые плашки поверх карты и др. спец. типы местности, создаваемые по условиям сценария или карт Операций, такие как мины, дым, колючая проволока, и т.д.

Местность определенного типа покрывает весь хекс независимо от рисунка на ней. Например, если ЛЗ проведена через грань леса, представленного на хексе, где нет полного рисунка леса, то хекс все равно будет считаться местностью с лесом и блокировать ЛЗ.

Информация по каждому типу местности расположена в следующем порядке:

Блокирующая Поверхность: Когда считается, что в местности есть блокирующая поверхность, то она блокирует ЛЗ любого юнита на том же уровне или будет «ближайшим препятствием» при определении ЛЗ между юнитами, находящимися на разных высотах. (см стр. 24-25).

Стоимость Движения: Это стоимость перехода в хекс с таким типом местности. Если у юнита недостаточно очков движения, то он не может войти в хекс.

Укрытие: Это число красных кубиков защиты, которое позволяет бросить эта местность, когда юнит, находящийся в ней атакован.

Спец. Правила: Уникальные правила, описывающие свойства этого хекса.

КЛАССИФИКАЦИЯ ТИПОВ МЕСТНОСТИ

Равнина



Блокирующая Поверхность: Нет

Стоимость Движения: 1

Укрытие: Нет

Пересеченная



Блокирующая Поверхность: Нет

Стоимость Движения: 2 для отрядов, 1 для техники

Укрытие: 1

Леса



Блокирующая Поверхность: Да

Стоимость Движения: 2 для отрядов, 3 для техники

Укрытие: 2

Дорога



Блокирующая Поверхность: Зависит от типа хекса, на котором расположена.

Стоимость Движения: Вход на хекс с дорогой стоит всего 1 очко передвижения юнита, независимо от основного типа поверхности, пока активный юнит перемещается по дороге, прилегающей от одного хекса к другому. Если юнит не двигается непрерывно вдоль дороги, то стоимость входа на хекс с дорогой зависит от типа основной поверхности хекса с дорогой.

Укрытие: Зависит от типа основной поверхности.

Спец. Правила: «Дорога» - это тип местности только для передвижения. Хексы дороги блокируют или дают укрытие, если основной тип поверхности, на котором располагается хекс (например равнина, пересеченная местность или леса), блокирует или дает укрытие.

Река



Блокирующая Поверхность: Нет

Стоимость Движения: Зависит от глубины (задается в каждом сценарии):

- Мелко – 2 для отрядов, 4 для техники

- Глубоко – 3 для отрядов, техника не может преодолеть

- Затоплено – Считается прудом (непроходимо)

Укрытие: Нет

Пруд



Блокирующая Поверхность: Нет

Стоимость Движения: Непроходимо

Укрытие: Нет

Мост



Блокирующая Поверхность: Нет

Стоимость Движения: 1

Укрытие: 1

Мост является продолжением примыкающей к нему дороги.

Холм



Блокирующая Поверхность: Хекс холма прерывает ЛЗ между двумя юнитами, если уровень холма выше, чем уровень обоих юнитов. Холм не прерывает ЛЗ между двумя юнитами, если оба юнита расположены на одном уровне с холмом или выше холма. Если холм выше, чем уровень расположения *одного* из юнитов, то проверьте, является ли он ближайшим препятствием для нижерасположенного юнита (см. стр.24).

Стоимость Движения: Стоимость перемещения в хекс холма - 1, если юнит пришел из хекса того же уровня высоты или более высокого. Когда происходит движение «в гору» на хекс холма, находящегося на один уровень выше, чем предыдущий хекс юнита, то стоимость перемещения - 2. Заметьте, что (как и при других видах стоимости передвижения) юнит, перемещающийся по продолжающейся дороге, игнорирует штраф «в гору» при подъеме и платит 1 очко передвижения.

Сторона хекса, в которой местность переходит с уровня 0 на уровень 2, называется скалой. Взобраться на хекс со стороны скалы невозможно.

Укрытие: Нет

Спец. Правила: Если атакующий юнит находится на более высоком уровне чем цель, то он получает +1 к дальности атаки.



Здание



Блокирующая Поверхность: Да

Стоимость Движения: 2, *даже если хекс также является продолжением дороги;* техника никогда не может въезжать в здания, даже если хекс включает дорогу.

Укрытие: 3

Укрепления, Препятствия и Укрытие

Многие сценарии указывают игрокам создать на игровом поле различные элементы в виде укреплений и препятствий. Вдобавок ко всему, укрепления могут быть созданы во время игры некоторыми юнитами (например инженерами, выкапывающими окопы), а некоторые укрепления и препятствия могут быть созданы и убраны игроками с помощью карт Операций, полученных ими по сценарию.

Окопы



Отряд в том же хексе, где есть окоп, может потратить 1 очко движения, чтобы войти в окоп. Также отряды, находящиеся в окопе, должны потратить 1 очко движения, чтобы выйти из него. Когда отряд входит в окоп, просто расположите отряд поверх маркера окопа в хексе. В окопе помещается только один отряд. Техника не может входить в окоп. Отряд в окопе получает **+2 укрытия** дополнительно к любому укрытию,

созданному местностью хекса.

Может быть максимум 3 маркера окопа/ДОТа в одном хексе.

Выходящий из окопа юнит может стать целью вражеской ОО атаки.

ДОТы



Как и в случае с окопами, отряд в том же хексе, где есть ДОТ, может потратить одно очко движения, чтобы войти в него. Также, отряды, находящиеся в ДОТе, должны потратить 1 очко движения, чтобы выйти из него. Когда отряд входит в ДОТ, просто расположите его поверх изображения ДОТа на хексе. В ДОТ помещается только один отряд. Техника не может попасть в ДОТ.

Отряд в ДОТе получает **+6 укрытия** дополнительно к любому укрытию, созданному поверхностью. Выходящий из ДОТа юнит может стать целью ОО атаки.

Колючая Проволока



Не инженерные отряды и *легкая техника*, входящие в хекс с колючей проволокой, обязаны немедленно закончить движение. Отряд, расположенный в колючей проволоке, атакует **вполсилы**. Юниты могут покинуть хекс с колючей проволокой без какого-либо штрафа.

Максимум в хексе может быть один маркер колючей проволоки.

Снятие Колючей Проволоки

- Во время действия Наступления, Огня и Движения или Штурма, активный **танк** или инженерный отряд может потратить 2 очка движения и убрать из этого хекса маркер колючей проволоки.
- Если атака по области (нормальная или подавляющая) наносит **три или более** успешных попадания по хексу с колючей проволокой, то маркер колючей проволоки убирается.

Противотанковые Ловушки



Техника не может попасть в хекс с противотанковой ловушкой, **если не начала движение с соседнего хекса**. Как только техника попала в хекс с противотанковой ловушкой, она обязана **закончить свое движение**. Из хекса техника может двигаться как обычно. На отряды противотанковые ловушки не действуют.

Противотанковые ловушки дают отрядам +1 к укрытию в том же хексе. В хексе может быть максимум один маркер противотанковой ловушки.

Минные Поля



Если юнит входит в хекс, с минным полем, он должен немедленно остановить движение и выполнить проверку на повреждения: **Бросьте четыре кубика атаки, «4», «5» и «6» наносят нормальные повреждения по юниту** (кубики защиты не бросаются). Затем юнит устает. Отряды с инженерной специализацией не выполняют проверку на повреждения, но устают. Юниты

находящиеся на минном поле, атакуют **вполсилы**. Юнит, перемещающийся из минного поля, может переместиться только на один соседний хекс во время своей активации, независимо от количества доступных очков движения.

В хексе может быть расположено только одно минное поле.

Дым



Любой хекс с маркером дыма становится блокирующей поверхностью и дает **+2 укрытия** любым юнитам в этом хексе. Юниты, находящиеся в таком хексе атакуют **вполсилы**.

- Маркеры дыма не могут быть расположены в хексах со зданиями и нельзя располагать в одном хексе более одного маркера дыма.
- Маркеры дыма убираются во время следующей Фазы Статусов.

- Если отряд проводит штурмовую атаку или поддерживает штурмовую атаку **из** хекса с маркером дыма, то маркер дыма **не ополовинивает** огневую мощь отряда.
- Юнит, защищающийся от штурма в хексе с маркером дыма, получает половину огневой мощи и +2 укрытия. Юнит, проводящий штурмовую атаку (или поддерживающий штурм) на хекс с маркером дыма, получает ополовиненную огневую мощь, но **не** получает +2 укрытия. Заметьте, что отряды не могут поддержать штурмовую атаку на хекс, содержащий маркер дыма, так как тогда его огневая мощь дважды ополовинивается.

Предел Компонентов

Игроки не ограничены в количестве кубиков, фишек активации, фишек состояния, фишек повреждения, счетчиков команд или маркеров контроля, которые они используют. Если один из этих компонентов закончился, то найдите ему какую-нибудь замену. Все другие компоненты ограничены количеством, поставляемых игрой.

Эррата по Картам

Следующий текст на Картах TOI нужно заменить:

Карта Стратегии «GO to Ground»-«Вниз на Землю» (*«Затаиться»): Фаза Действий: Расположите до двух маркеров скрытых отрядов на два дружественных отряда, расположенных в одном хексе без объектов. Вы не можете выбрать отряды, находящиеся рядом с вражескими юнитами.

Карта Операций «Camouflage»-«Камуфляж»: Ваши скрытые отряды не открываются при атаке, если наносят 2 или более попаданий по врагу.

Карта Операций: «Double Time» - «Удвоенное Время»: Каждый раз, когда один из ваших отрядов активируется для действия Наступление, он получает +2 очка движения.

Еще больше TOI

Посетите официальный сайт

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Оглавление

Action Phase: 10-13 Фаза Действий

action turn: 10 Ход

Activate Strategy Card action: 11 Активация Карты Стратегии

active unit: 10 активный юнит

Advance action: 10 действие Наступление

anti-tank specialization: 44 Противотанковая специализация

area attack: 32 атака по области

armor value: 27 значение брони

artillery: 41-43 артиллерия

Assault action: 12 Штурм

Assaults: resolving, 33-34 отыгрыш Штурма

attack sequence: 27 последовательность атаки

attack strength: 27 сила атаки blind

hexes: 24 слепые хексы build squads:

8 создание отрядов

cliffs: 46 скалы

calculating modifiers: 35 вычисление модификаторов

casualties: 28 потери

closest obstruction: 24 ближайшее препятствие

combat: 22-34 бой

combined fire: 29-31; сосредоточенный огонь

does not cost an action, 12 не считается как действие

command: 14-15 очки команд (ОК)

Command Phase: 14-15 Фаза Командcomponent lim-

its: 47 предел компонентов

concealed squads: 34-35 скрытые отряды
Concentrated Fire action: 11 действие Концентрированный огонь
cover: 27, 45-47 укрытие
damage: 28 повреждение
defense strength: 27 сила защиты
definitions of basic game terms: 8 основные термины игры
deployment zone: 9 зона развертывания
dice shortages: 32 нехватка кубиков
disrupted: 29 подавлен
divisions: 9, 35 дивизии
drift: 41-43 смещение
elevation высота: effects on line of sight, 24-25; эффекты на ЛЗ ef-
fects on movement, 35; эффекты на движение effects on range, 22-23
эффекты на дальность
elite infantry: 37 элитная пехота
engineer specialization: 44 инженерная специализация
entrenchments: 46; окопы engineers digging, 44 выкапывание их
инженерами
establish contact: 41 установка связи
fatigued: 10 усталость
Fatigue Unit action: 12 действие Усталость
figure abilities: 37-40 способности фигурок
Fire and Movement action: 11 действие Огонь и
Передвижение
firepower: 22, 27 Огневая мощь
flamethrower specialization 44 and assaults 33
fortifications: 46-47 укрепления
four-player game: 35-36 игра на 4 игрока
game round: 10-17 игровой раунд
half hexes: 18 полухексы
half-tracks: 40 полугусеничные
halving firepower: 40 ополовинивание огневой мощи
heavily damaged: 28 тяжело поврежден
heavy infantry weapon trait: and Юниты с тяжелым
вооружением specialization, 9, 44; и специализация and Fire
and Movement action, 11; огонь и передвижение and Assault
action, 12 и штурмовой атаки
heavy vehicle trait: 40 тяжелая техника
hits: 27 попадания
HQ area: 6, 7 зона ШК (Штаб Квартиры)
initiative: 7; инициатива
determining during Command Phase, 15; определение АО время Фазы Команд
increasing initiative pool, 15 увеличение инициативы
leading unit: 29 лидирующий или главный юнит lightly
damaged: 28 легкие повреждения
line of sight: 23-26 ЛЗ Линия Зрения
machine gun crew: 37 пулеметчики
medic specialization: 44-45 специализация медики mine-
fields: 47 минные поля
mortar crew: 38-39 минометчики
movement: 18-21; передвижение
terrain effects on, 45-46 эффекты от местности
normal fire: 28 обычный огонь
north directional marker: 43 маркер северного направления
objectives, controlling: 14 контроль над объектами
obstacles: 46-47 препятствия

off-board attacks: 41-43 атаки из-за пределов поля
officer: 39 офицер
Operations cards: 43; карты Операций
during setup, 7; во время подготовки
errata, 47 эррата
opportunity fire: 32; ОО ответный огонь
does not cost an action, 12; не считается действием entering
Op Fire mode action, 11; перевод в режим ОО entering Op
Fire mode during Status Phase, 16; перевод в режим ОО во
время Фазы Статусов
interrupting movement 19 прерывание движения
pillboxes: 46 ДОТы
pinned: прижат: 29
plateau rule: 25 правило плато
player reference sheet: 18 справочная таблица
игрока
play area: 6, 7 зона игры
Prepare Op Fire action: 11 подготовка к действию ОО
range: determining, 22-23; определение радиуса
effect on attack roll, 27 эффект на бросок атаки
razor wire: 46-47 колючая проволока
regular infantry: 37 регулярная пехота
reinforcements: 16-17 подкрепления
setup: 7-9 подготовка
smoke markers: 47 маркеры дыма
Special action: 12 спец. действие
specialization: 9, 44-45 специализация
squad bases: 9, 35 базы отрядов
squad conditions: 29 состояния отрядов
squad transfers: 16-17 переход между отрядами
stacking limits: 9; стековый лимит хекса and assaults, 34; and и
штурмовая атака
reinforcements: 16; подкрепление
tanks “Overrun” ability, 40; способность танка Прорыв
and transports, 20 и транспорт
Status Phase: 16-17 Фаза Статусов
Strategy cards: activating, 11, 15, 41; Активация карт Стратегии
drawing during setup, 7; вытаскивание во время подготовки
drawing during Status Phase, 16; вытаскивание во время Фазы Статусов
errata, 47; эррата
keywords, 41-43 ключевые слова
successes: on attack roll, 27 успешные броски на атаку
suppressive fire: 28-29 подавляющий огонь
tank traps: 47 противотанковые ловушки
tanks: 40 танки
target hex: 41 целевой хекс
terrain: 45-47 местность
three-player game: 36 игра на 3 игрока
timing conflicts: 35 временные конфликты
transporting squads: 20-21 перевозка отрядов
trucks: 39 грузовики
victory points: 15 очки победы
wide blast radius: 43 широкий радиус взрыва
winning the game: 17 победа в игре