

Salerno '43



Правила игры

Оглавление

1. Введение	2	18. Плацдармы, порты и морской транспорт.....	17
2. Компоненты.....	2	19. Особые части.....	18
3. Последовательность игры	3	20. Пополнение.....	19
4. Стекирование	4	21. Подкрепления и зоны входа.....	19
5. Движение	4	22. Фаза погоды.....	21
6. Зона контроля.....	5	23. Победные очки и автоматическая победа.....	21
7. Связки ЗК.....	6	24. Особые правила 1 хода	21
8. Бой.....	7	25. Опциональные правила	22
9. Боевые модификаторы	8	S1. «Лавина»	23
10. Результаты боя	10	S2. Кампания.....	23
11. Упорная оборона.....	10	Советы по игре	24
12. Отступления	12	Примечания автора	25
13. Дезорганизация и восстановление	13	Заметки о соединениях	26
14. Продвижение после боя	14	Источники	26
15. Бой прорыва	14	Расширенный пример игры	27
16. Снабжение и изоляция	15	Авторы	31
17. Части артиллерийской поддержки (ЧАП)	16		

1.0 Введение

Salerno '43 – это игра, посвященная вторжению в Южную Италию в сентябре 1943 года. Один игрок контролирует силы Оси, другой – силы союзников. Каждый игрок пытается захватить и удержать территориальные цели и уничтожить противостоящие силы противника.

В правилах могут использоваться следующие сокращения:

ЧАП: Часть артиллерийской поддержки
ТРБ: Таблица результатов боя
DS: Защитник разбит
ВЗК: Вражеская зона контроля
ЛС: Линия снабжения
ОВ: Очки высадки

НД: Норма движения
ОД: Очко движения
ОС: Очко снабжения
ТВМ: Таблица влияния местности
КМ: Класс морали
ПО: Победное очко
ЗК: Зона контроля

2.0 Компоненты

2.1 Содержимое коробки

Игра *Salerno '43* содержит:

- 1 карту
- 1 лист с фишками
- Правила игры
- 2 шестигранных кубика
- 2 памятки стартовой расстановки и подкреплений
- 2 памятки с таблицами

2.2 Карта

(2.2.1) Масштаб и местность: каждый гекс представляет собой площадь примерно 3.8 км в поперечнике (2.35 мили). Воспользуйтесь таблицей влияния местности (ТВМ) для получения полного списка типов местности и того, как она влияет на бой.

(2.2.2) Горы: горы – это *особенность* стороны гекса, а не его местность. Чтобы считаться горной стороной гекса, вся эта сторона гекса должна быть покрыта горной местностью. Для прибрежных сторон гекса вся *сухопутная* часть стороны гекса должна быть горной. Рассматривайте полный горный гекс как гекс с холмом, окруженный с шести сторон горными сторонами гекса.

(2.2.3) Классификация местности в гексе: в гексах, где есть как чистая, так и холмистая местность, местность в центре гекса определяет, какая местность используется в ТВМ.

2.3 Игровые фишки

(2.3.1) Типы: есть два типа игровых фишек:

- **БОЕВЫЕ ЧАСТИ:** любая часть с силой защиты, включая части плацдарма, части с переменной силой и ЧАП.
- **Маркеры:** вспомогательные фишки и индикаторы состояния.

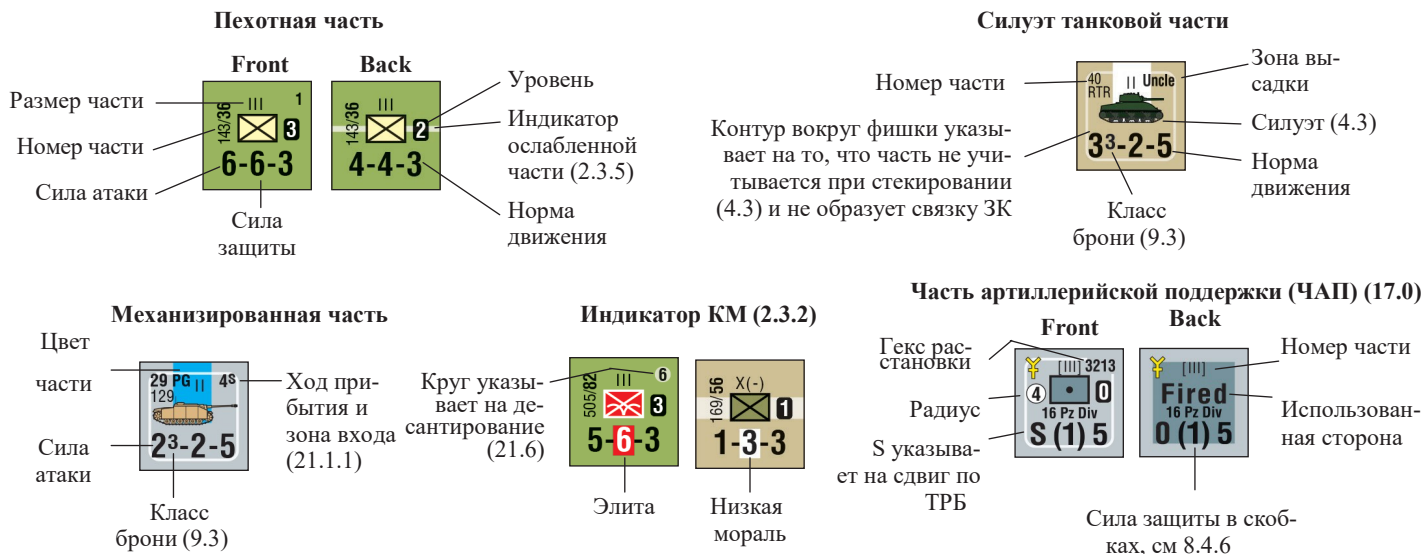
(2.3.2) Как читать фишки

Сила атаки: сила части, когда она атакует.

Сила защиты: сила части, когда она защищается.

Норма движения (НД): это максимальное количество очков движения (ОД), которое часть может потратить на движение и иметь возможность атаковать в фазе боя.

Номер части: фактическое название или номер части. Жирные числа представляют номер соединения, в основном дивизию.



Маркеры

Авто DS (8.7)	1/2 Eff (5.7)	Дезорганизация (13.2)	Полное отступ. (13.3)	Морская поддержка (9.6)	Поддержка с воздуха (9.4)	Контроль (16.3.4)	Без снабжения (16.1)	Изоляция (16.5)	Погода (22.1)	Победные очки (23.1)	Текущий ход

Класс морали (КМ): он указывает на подготовку и текущую эффективность подразделения. Все части с силой защиты в красном квадрате считаются элитными. Те, у которых сила защиты в белом квадрате, - это части низкого качества или потрепанные регулярные части. Все остальные части считаются нормальными. Эта характеристика используется в следующих случаях:

- Сдвиг за класс морали (9.7)
- Бросок на восстановление (13.5)
- Как модификатор броска кубика при упорной обороне (11.2.4).

Размер частей:

II = Батальон III = Полк X = Бригада
XX = Дивизия XXX = Корпус XXXX = Армия

ПРИМ.: у некоторых полков и бригад отсутствует один батальон. Они обозначаются знаком «минус» рядом с размером их части III(-), X(-).

(2.3.3) Типы боевых частей: все части делятся на механизированные и немеханизированные. Это важно для определения стоимости движения в каждый гекс:

Немеханизированные Механизированные

Пехота†	ЧАП*
Парашютисты†	Nebelwerfer (ЧАП)*
Планерная пехота†	Панцергренадеры/ Мех †
Инженеры†	Моторизованная пехота†
Коммандос ¹	Разведка*
Плацдарм	Танки*
Гарнизон с переменной силой защиты	Sherman*
	M10*
	Pzkw IV*
	Sturmgeschütz*

†= **Пехотные части:** у этих частей удваивается сила защиты в болотных, городских и гексах с холмами, а также они могут пересекать горную сторону гекса (5.6).

***Технические части:** танки, разведка и ЧАП вместе называются техническими частями. Их основная цель и боевая сила исходят от их техники, поэтому они имеют ограничение на их движение (5.5, 5.6, 22.4) и ЗК (6.1).

Разведывательные части: эти части относятся к техническим, но их сила защиты удваивается при защите в болотных, городских и гексах с холмами.

= **Танки:** танковые части могут получить либо отменить танковый сдвиг (9.3). Такие части имеют класс брони.

(2.3.4) Цвет частей: цвет части обозначает ее национальность или принадлежность к роду войск.

Союзники

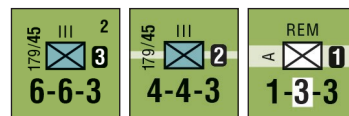
	зеленый	США
	хаки	Британия*
	коричневый	Канада*

Германия

	серый	Вермахт
	голубой	Люфтваффе

*Канадцы и британцы являются частью Содружества Наций

(2.3.5) Уровни: часть может иметь 1, 2 или 3 уровня. Трехуровневые части обозначаются тонкой белой полосой на обратной стороне фишки (части на последнем уровне имеют более широкую полосу). Когда трехуровневая часть теряет второй уровень, она заменяется остатком (10.4) соответствующего типа.



Три уровня американского 179 полка 45-й дивизии.

3.0 Последовательность игры

Salerno '43 представляет собой последовательность некоторого количества игровых ходов. Игровой ход состоит из ходов двух игроков. Каждый ход делится на несколько нижеприведенных фаз.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: ход 1 отличается и начинается со вторжения союзников (см. 24.0).

А. Фаза погоды

1. Бросок на погоду (22.1)
2. Подготовка маркеров воздушной и морской поддержки (22.2)
3. Получение очков снабжения (22.3)

В. Ход немецкого игрока

1. Начальная фаза

Немецкий игрок может в любом порядке:

- Использовать очки снабжения, чтобы перевернуть ЧАП (17.5). 71-й полк Nebelwerfer можно бесплатно перевернуть, если он находится в снабжении (19.1).
- Восстановить немецкие части, используя пополнения (20.0).
- Разместить немецкие части в дружественных зонах входа (21.1).
- Поместить союзные части² в ячейки для приземления (21.1.1) и провести высадку с воздуха (21.6)—Только в ход союзников.

2. Фаза движения

Немецкий игрок может в любом порядке:

- Переместить некоторые, никакие или все свои части (5.0).
- Провести морское движение (18.4)—Только в ход союзников.
- Авто DS (8.7).*
- Добровольно отправить дружественные части в полное отступление (13.3.4).

* *Продвижение после боя для этих частей проводится в конце фазы боя.*

3. Фаза боя

Немецкий игрок может атаковать соседние вражеские части (8.0) или проводить попытки выхода из боя (25.1) в любом порядке. Затем происходит продвижение всех частей с маркером Auto DS (8.7.2).

4. Фаза восстановления

- Немецкие части, которые были дезорганизованы или в полном отступлении и не находились в ВЗК, восстанавливают один уровень. Части, находящиеся в ВЗК, делают бросок на восстановление (13.5).

¹ А также рейнджеры - прим. пер.

² Здесь и далее под «союзными частями» подразумеваются части США и Содружества - прим. пер.

- Все маркеры замен (20.4), ½ Eff (5.7), и грузовиков (5.8) удаляются.

5. Фаза снабжения

- Проверьте снабжение всех немецких частей (16.1).
- Сделайте бросок на проверку истощения всех изолированных немецких частей (16.5).
- Потратьте ОС чтобы перевернуть немецкие ЧАП (17.5).

ПРИМЕЧАНИЕ: части ЧАП (за иск. Nebelwerfer) можно перевернуть дважды за игровой ход, во время начальной фазы и фазы снабжения.

С. Ход союзного игрока

Идентичен ходу немецкого игрока, за исключением замены слова «немецкий» на «союзный».

D. Фаза проверки победы

В эту фазу проверяется автоматическая победа (23.2) или победа после последнего хода сценария (S1.2 или S2.4).

4.0 Стекирование

4.1 Предел стекирования

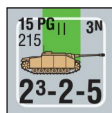
Под стекированием понимается размещение более одной игровой фишки в гексе. Предел стекирования для обеих сторон - **6 очков стекирования**. Маркеры не влияют на предел стекирования.

4.2 Очки стекирования:

Значение очков стекирования для большинства частей указано числом от 0 до 3 в черном поле. Любое количество частей со значением 0 может находиться в гексе.

4.3 Силуэт танковой части

Один силуэт танковой части (иконка танка) может бесплатно стекироваться в каждом гексе, все остальные танковые части в гексе считаются как 1 очко стекирования.



12315 PG 6-9-5	111515 PG 2-3-5	15 PG 215 23-2-5	111515 PG 2-3-5	3 PG 103 23-2-5	5 XXX 3N 14Pz 0
3	1	0	1	1	0

ПРИМЕР: показана стоимость каждой единицы в сумме 6.

Первая танковая часть стекируется бесплатно.

4.4 Ограничения стекирования

Предел стекирования может быть превышен только во время движения, отступления и продвижения после боя. Предел стекирования должен строго соблюдаться активным игроком по завершении его фаз движения и боя, а также в момент проведения каждого боя прорыва и «Авто DS» атаки (8.7). Активный игрок должен исправить все нарушения стека в этот момент, удалив достаточное количество частей из гекса, чтобы удовлетворить требования стекирования.

5.0 Движение

5.1 Основы

Каждая часть имеет норму движения (НД), которая представляет собой количество очков движения (ОД), которое часть может потратить на движение во время фазы движения. Вход в каждый гекс стоит определенное количество ОД, указанное в ТВМ. Движение может осуществляться отдельной частью или стеком. Если части перемещаются в стеке, они перемещаются со скоростью самого медленной части в стеке. Части можно оставлять по ходу движения. Оставленная часть больше не может двигаться во время этой фазы. Вы должны завершить движение одной части или стека, прежде чем начинать движение другой. Часть или стек не могут входить в гекс, занятый противником.

5.2 Движение по дороге

Часть, движущаяся по дороге, может использовать уменьшенную стоимость движения. Считается, что когда дорога пересекает реку, мост существует. Стоимость движения по дороге можно использовать при входе/выходе из ВЗК (6.2). Части могут совмещать движение по дороге и бездорожью в одном движении. См. правило S2.3.4 о движении союзников по дороге в секторе 8-й армии.

5.3 Расширенное движение

Части могут использовать расширенное движение, чтобы увеличить свою НД на 3 ОД. Части, использующие расширенное движение, не могут входить в ВЗК. Часть, начинающая движение в ВЗК, может использовать расширенное движение, если она первым же гексом выходит из ВЗК.

5.4 Тактическое движение

Тактическое движение не использует НД или ОД и позволяет части перемещаться на один или два гекса. Части, использующие тактическое движение, могут атаковать в фазе боя. Части, использующие тактическое движение, должны соблюдать все остальные правила передвижения, а именно:

- Должны остановиться при входе в ВЗК (6.2).
- Не могут пересекать или входить в связку ЗК противника (7.0).
- Не могут пересекать непроходимую сторону гекса.

ПРИМ. АВТОРА: это правило предназначено только для облегчения игры—не нужно считать ОД, если вы просто хотите переместить часть на два гекса.

5.5 Влияние рек на движение

- Пехотные части (2.3.2) должны заплатить +1 ОД, чтобы пересечь реку без моста.
- Технические части могут пересекать реки без моста (во время хода без дождя—см. 22.4) только в том случае, если они начинают движение рядом рекой, используют тактическое движение и первым же гексом пересекают реку. Такие части становятся ограниченными — поместите на них маркер ½ Eff (5.7).

5.6 Горные стороны гексов

Горы — это особенность стороны гекса (2.2.2), а не местность гекса. Они оказывают следующее влияние на движение:

- Пехотные части могут пересекать горные стороны гекса без дороги или перевала, если они начинают движение рядом со стороной гекса, используют тактическое движение и первым же гексом пересекают сторону. Такие части становятся ограниченными — поместите на них маркер ½ Eff.
- Технические части могут пересекать горные стороны гексов то-

лько по дорогам и перевалам.

5.7 Маркеры сниженной эффективности

½ Eff
½ AS
1 AAC

Эти маркеры используются для обозначения частей, которые были дезорганизованы или рассредоточены в результате движения или десантирования (21.6.1). Немедленно поместите этот маркер на любую часть, которая выполняет одно из следующих действий:

- Использует военно-морской транспорт (включая подкрепление, прибывающее по морю). Исключение: рейнджеры и командос не получают этот маркер при использовании морского транспорта.
- Пересекает горную сторону гекса, не используя дорогу или перевал (во время движения или продвижения после боя).
- Техническая часть пересекает реку без моста.

ЭФФЕКТЫ: сила атаки части уменьшается вдвое (с округлением вверх), и она может продвигаться после боя максимум на 1 гекс. Части запрещено совершать любое произвольное действие, которое приведет к тому, что она получит второй маркер ½ Eff в тот же ход (например, движение через одну сторону горного гекса, а затем движение через другую во время фазы боя).

УДАЛЕНИЕ: маркеры ½ Eff удаляются в фазу восстановления.

ПРИМ.: нет необходимости размещать маркер, если часть не заканчивает свое движение рядом с противником.

5.8 Маркеры грузовиков

5 MPs

До двух немецких немеханизированных частей, находящихся в снабжении (в данный момент), могут использовать маркеры грузовиков для передвижения как механизированные части с НД, равной 5. Если они не

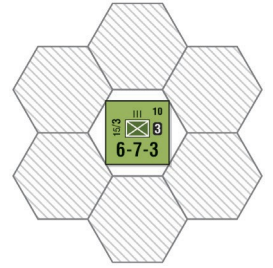
используют расширенное движение, они могут двигаться рядом с вражеской частью. Находясь под маркером грузовика, их сила ата-

ки равна 0. Все маркеры грузовиков удаляются во время фазы восстановления, поэтому они никогда не присутствуют во время хода союзников.

6.0 Зоны контроля

6.1 Общие правила

Шесть гексов, непосредственно окружающих гекс, занятый одной или несколькими **боевыми частями**, образуют зону контроля (ЗК) этих частей. ЗК не-технических частей распространяется на все виды местности, за исключением полных морских гексов. ЗК технических частей идентичны, за исключением того, что они распространяются только через горные стороны гексов с дорогой и перевалом.



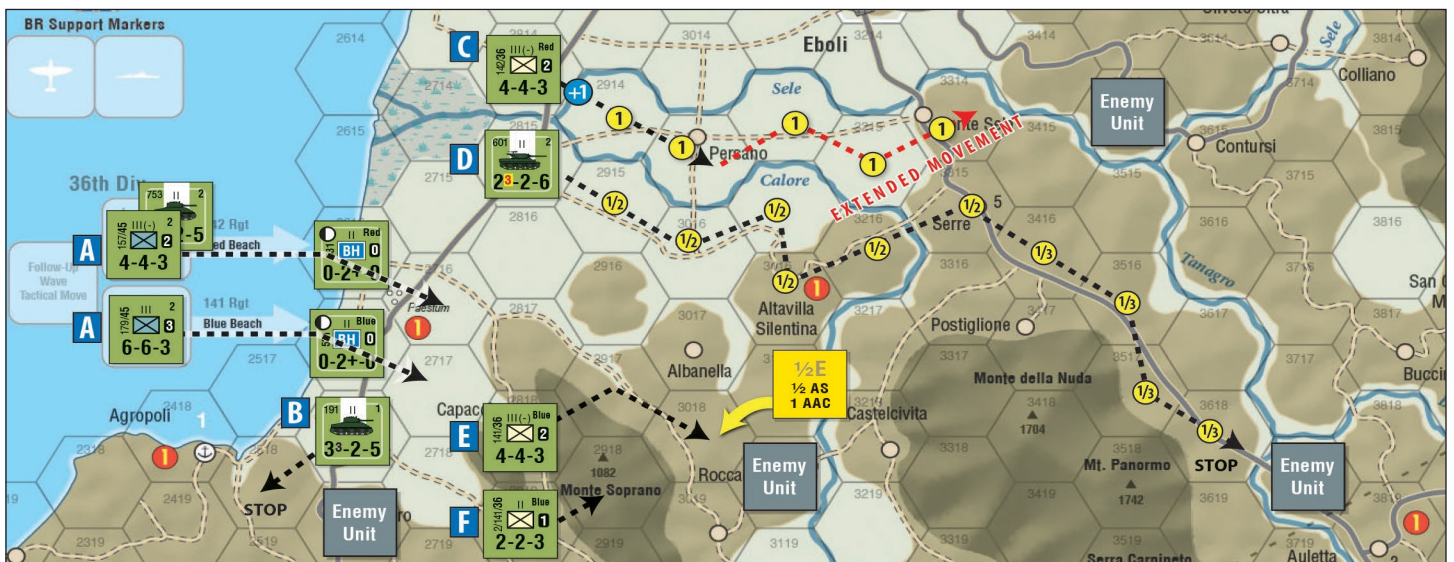
ПРИМ. АВТОРА: все боевые части имеют ЗК, включая свободно стекуемые части, части плацдармов и ЧАП.

6.2 ЗК и движение

Все части должны остановиться при входе во вражескую зону контроля (ВЗК). Вход в ВЗК не требует дополнительных трат ОД; для выхода из ВЗК требуется заплатить два дополнительных очка движения (+2 ОД). Часть, начинающая свое движение в ВЗК, может двигаться непосредственно в другую ВЗК и остановиться, не пересекая или не входя в связку ЗК противника (7.0).

6.3 Другие эффекты ЗК

- ВЗК и отступления: см. 12.2.
- ВЗК и продвижение после боя: см. 14.4.
- ВЗК и линии снабжения: см. 16.3.



ПРИМЕРЫ: части A прибывают в качестве подкрепления, используя тактическое движение, не более 3 очков стекирования на плацдарм. Часть B движется из ВЗК в ВЗК и останавливается. Часть C использует расширенное движение (+3) чтобы переместиться на 6 ОД, указана стоимость каждого гекса и стороны гекса без моста через реку. Расширенное движение разрешено, т.к. часть не входит в ВЗК. Часть D является механизированной, поэтому платит то-

лько ½ ОД за второстепенные дороги и ¼ ОД основные дороги. Часть E пересекает горную сторону гекса, используя тактическое движение, поэтому на нее помещается маркер ½ Eff. Часть F движется на гору Сопрано и должна остановиться — часть может пересечь только одну сторону гекса горы в каждую фазу. Части A и F должны получить маркер ½ Eff, как и часть E, но не получают, т.к. они не заканчивают движение рядом с противником.

7.0 Связки ЗК

7.1 Как образовать связку ЗК

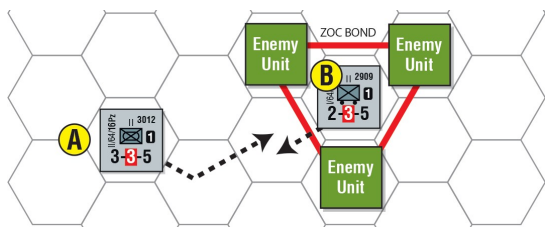
Любая боевая часть без белой рамки вокруг своей фишки, находящаяся в порядке (13.1.1), может образовать связку ЗК. Когда две таких части (или стека) находятся на расстоянии двух гексов (с одним пустым промежуточным гексом) они создают связку между ними, в которую не может входить или пересекать вражеская часть. Из-за гексагональной сетки существует два типа связок ЗК – связка через гекс и связка через сторону гекса (см. иллюстрацию ниже). Свободно стекирующиеся части (4.3) имеют ЗК, но не могут образовывать связку ЗК.

7.2 Эффекты связок ЗК

- Части не могут ни входить, ни пересекать вражескую связку ЗК во время фазы движения.
- Части, вынужденные отступать во/через вражескую связку ЗК, уничтожаются.
- Части не могут во время продвижения после боя продвинуться во/через вражескую связку ЗК, если только они не входят в освободившийся гекс защитника.
- Линия снабжения никогда не может быть прослежена во/через вражескую связку ЗК.

7.3 Разрушение связки ЗК

Связка ЗК через сторону гекса разрушается, когда вражеские части расположены по обе стороны от промежуточной стороны гекса (как между частями D и E на примере внизу страницы). Связка разрушается, как только возникает условие.



ПРИМЕР: часть A движется к части B, тем самым разрушая связку ЗК противника. Часть B теперь может двигаться в гекс с частью A.

7.4 Пересекающиеся связки ЗК

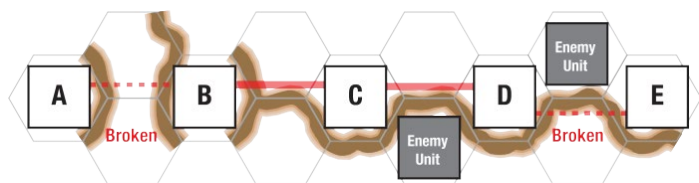
Если у обоих игроков есть пересекающиеся связки ЗК, ни один из игроков не может пересекать связку ЗК другого, пока она не будет разрушена (как между частями F и G на примере внизу страницы).

7.5 Связки ЗК с краем карты

Часть может образовать связку ЗК через сторону гекса (но не через гекс) с дружественной зоной входа (21.2). Связки ЗК с вражеской зоной входа или нейтральным краем карты не допускаются.

7.6 Связки ЗК и местность

(7.6.1) Горная сторона: части не могут образовывать ЗК через две горных стороны гекса без дорог. При определении того, разрушает ли гора связку ЗК, сдвиньте связку со стороны гекса в одну или другую сторону от горной стороны гекса, но *нельзя* сдвинуть ее в гекс, занятый противником. Технические части не могут образовывать связки ЗК через любую горную сторону гекса, если нет дороги (горного перевала без дороги недостаточно).

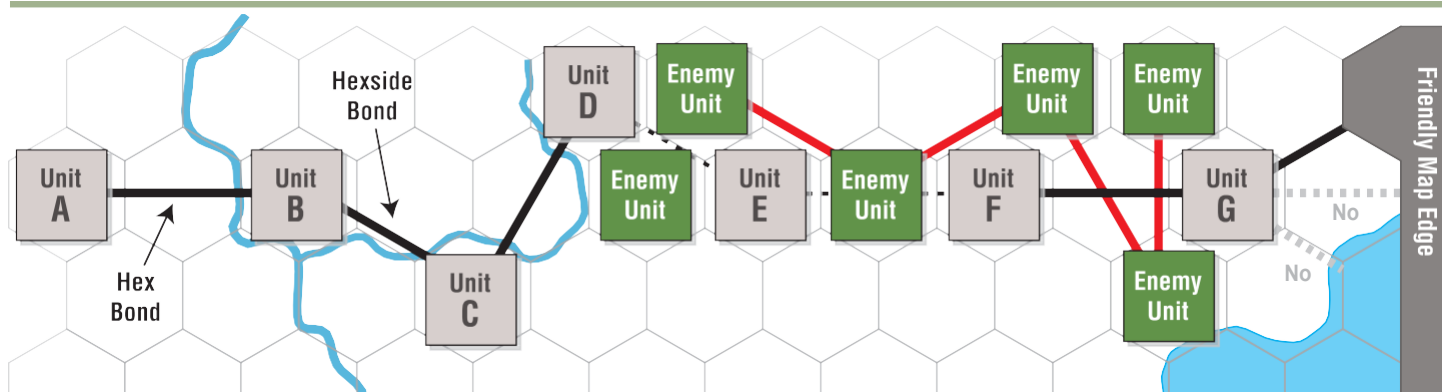


ПРИМЕРЫ: A-B разрушена, потому что связка пересекает две горных стороны гекса. B-C пересекает только одну горную сторону гекса. C-D не пересекает горные стороны. D-E разрушена, потому что связка была перемещена в гекс, не занятый вражеской частью—это приводит к тому, что связка ЗК пересекает две горных стороны гекса.

(7.6.2) Побережье: связка ЗК не может быть образована с побережьем.

(7.6.3) Реки: связки ЗК могут проходить через две малые реки.

ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: в этой игре нет больших рек, но они появятся в серии позже.



ПРИМЕРЫ СВЯЗОК ЗК: черные линии обозначают дружественные связки ЗК, красные – вражеские связки, тонкие пунктирные линии – разрушенные связки. Между частями D и E нет связки ЗК – она разрушена; аналогично между частями E и F. Связка между частями C и D не разрушается двумя сторонами малой реки (7.6.3).

Части F и G все еще имеют связку ЗК, даже если она пересекается с вражеской связкой ЗК. Часть G имеет связку ЗК с дружественной зоной входа через сторону гекса, но не имеет связки через сторону гекса с береговой линией, как в некоторых других играх серии.

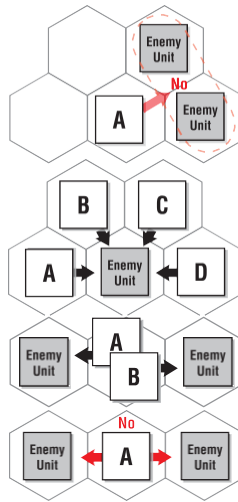
8.0 Бой

8.1 Основы

Во время фазы боя активный игрок может атаковать соседние части противника. Атака является добровольной: ни одна часть не может быть принуждена к атаке. Ни одна часть не может атаковать или быть атакована более чем одного раза за фазу боя (исключение: бой прорыва — 15.0). Некоторые части в стеке могут атаковать, в то время как другие могут этого не делать, или атаковать разные гексы. Все защищающиеся части должны быть атакованы как одна с объединением силы защиты. Атакующий может проводить свои атаки в любом порядке, и не обязан объявлять о них заранее. Часть не может атаковать в гекс или через сторону гекса, вход или пересечение которой запрещено в фазу движения.

8.2 Много-гексагональный бой

- Атакующий может атаковать только один гекс в каждом бою.
- Обороняющуюся часть можно атаковать с шести различных соседних гексов.
- Части в одном и том же гексе могут атаковать смежных защитников в разных гексах, если каждая атака проводится отдельно.
- Ни одна часть не может разделить свою силу атаки, чтобы атаковать несколько гексов.



8.3 Проведение боя

Следуйте указанной процедуре в каждом бою:

ШАГ 1: сравните объединенную силу атакующих частей с объединенной силой обороняющихся частей и выразите это сравнение как числовое соотношение сил (атакующего к защитнику). Округлите соотношение в меньшую сторону, чтобы оно соответствовало одному из столбцов в таблице результатов боя (ТРБ).

ПРИМЕРЫ: 7 к 2 будет 3-1. 9 к 4 = 2-1. 6 к 4 = 1-1, и 5 к 6 = 1-2.

ШАГ 2: игроки определяют, применяется ли сдвиг по ТРБ за танки (9.3), класс морали (9.7), или дождь (22.4). Затем атакующий должен объявить об авиационной поддержке (9.4), артиллерийской поддержке (9.5), и/или морской поддержке (9.6). После защитник объявляет об оборонительной авиационной поддержке (если таковая имеется). См. 9.2 для более подробной информации.

ШАГ 3: если в обороняющемся гексе есть часть со случайной силой, ее сила определяется в этот момент (19.3).

ШАГ 4: после того, как было определено финальное соотношение сил, бросьте кубик. Используйте соответствующий столбец в ТРБ, соотнесите результат броска с ним и примените результат. Игроки немедленно применяют потери уровней (10.2), и проводят упорную оборону (11.0) или отступление (12.0) если это необходимо. Отступающие части помечаются маркерами «Disrupted» или «Full Retreat» (13.0).

ШАГ 5: если обороняющиеся отступили или были уничтожены, атакующий может выполнить продвижение после боя (14.0). Бой прорыва (15.0) можно провести во время продвижения после боя.

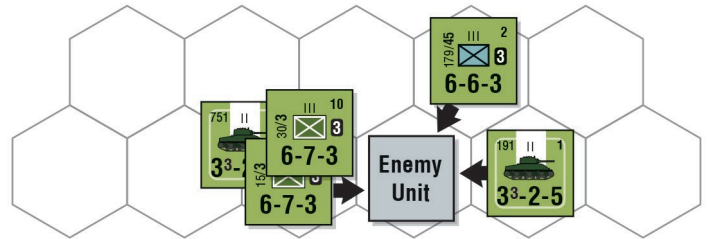
8.4 Ведущее соединение

(8.4.1) В целом: для каждой атаки атакующий должен обозначить одно соединение в качестве ведущего соединения. Ведущее соединение атакует в полную силу, все остальные соединения атакуют с силой, уменьшенной вдвое (дробь округляется в большую сторону).

ПРИМ. АВТОРА: части, не входящие в состав ведущего соединения, ведут вспомогательный огонь и оказывают давление на фланги.

(8.4.2) Определение соединения: соединения обычно являются дивизиями, но есть два исключения: три рейнджерских батальона США составляют соединение, названное *Рейнджеры Дарби*. Два британских батальона командос составляют соединение, названное *Бригада Коммандос*. Эти два соединения рассматриваются как дивизии.

(8.4.3) Вспомогательная часть: у союзного игрока любая танковая часть или любой батальон любого типа может временно присоединиться к ведущему соединению, просто объединившись с ним. Для немецкого игрока это может быть любая часть любого размера. Когда они присоединены, они могут считаться частью ведущего соединения и атаковать в полную силу. Часть может быть отдельной (8.4.4) или с другого соединения.



ПРИМЕР: 3-я дивизия с приданным танковым батальоном является ведущим соединением, в то время как другие две части атакуют с уменьшенной вдвое силой — их общая сила атаки равна 20.

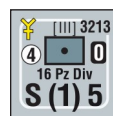
(8.4.4) Отдельные части: большинство отдельных частей обозначается белой полосой или белым квадратом. Есть два исключения: 2 батальон 509 полка ВДВ и части плацдарма. Отдельные части не входят в состав соединений, но могут быть присоединены.

(8.4.5) Предел боевой силы: и атакующий, и защитник могут использовать в одном бою максимум **20 факторов силы**. Все остальные факторы силы выше этого предела сгорают. Этот предел применяется после удвоения или уменьшения вдвое.

ПРИМЕР #1: две части 5-7-3, обороняющиеся на холме, будут иметь суммарную силу 20, а не 28.

ПРИМЕР #2: боевая сила атаки 24 через горную сторону гекса, будет уменьшена вдвое до 12 — не уменьшайте до 20 с последующим уменьшением вдвое.

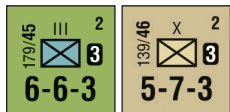
ЗАМЕЧАНИЕ ПО ИГРЕ: если у защитника боевая сила в гексе равна 11, лучшее, что может получить атакующий — это 1-1.



(8.4.6) Сила защиты в скобках: сила защиты таких частей используется только в том случае, если они являются единственными частями в гексе. Если таких частей в гексе несколько, используется только одна.

При стекировании с другими частями эта часть не может быть выбрана для потери уровня, пока все другие обороняющиеся части в гексе не будут уничтожены.

8.5 Ограничение взаимодействия союзников



(8.5.1) **США и Содружество:** части США не могут атаковать вместе с частями Содружества и наоборот. Они могут защищаться вместе, если находятся в одно гексе.

Части США и Содружества могут образовывать связи ЗК между собой.

(8.5.2) **5-я и 8-я армии:** части 5-й и 8-й армий никогда не могут атаковать вместе.

8.6 Минимальное и максимальное соотношение

(8.6.1) **В целом:** бои с соотношением сил меньше чем 1-3 не допускаются. Бои с соотношением 8-1 или 9-1 проводятся по столбцу 7-1. Бои с соотношением сил 10-1 или выше автоматически заканчиваются результатом DS.

(8.6.2) **Сдвиги столбцов:** при применении сдвигов столбцов за пределами 7-1 считайте, что столбцы 8-1, 9-1, и т.д., существуют. Примените соответствующие ограничения после всех необходимых сдвигов столбца.

ПРИМЕР: бой с соотношением 8-1 со сдвигом влево за авиационную поддержку обороняющегося будет разрешаться по столбцу 7-1, а не 6-1. Бой с соотношением 7-1 со сдвигом вправо будет разрешаться по столбцу 7-1.

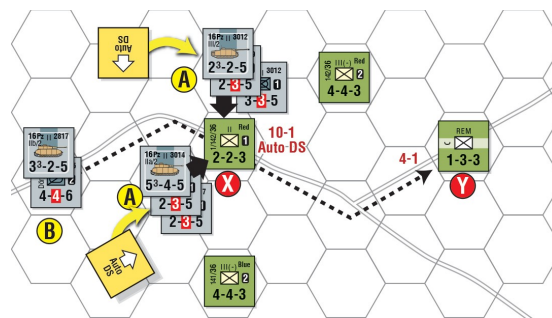
8.7 Авто DS



(8.7.1) **Процедура:** защищающиеся части могут получить результат «Автоматический разгром» (Defender Shattered, Auto DS) во время фазы движения, когда у активного игрока достаточно частей, прилегающих к гексу обороняющегося, чтобы обеспечить против него соотношение 10-1. Учитывается ведущее соединение (8.4) и ограничение взаимодействия союзников (8.5). Могут применяться сдвиги за танки и класс морали (9.3 и 9.7), но не за артиллерию, авиацию и флот (которые применяются только в фазу боя). В этот момент активный игрок может объявить «Авто DS» против гекса. Обороняющаяся часть (и) немедленно получает результат DS, и любые выжившие части отступают на **4 гекса** по выбору обороняющегося, соблюдая все правила направления отступления (12.1.3). Все части, обеспечившие соотношение 10-1 помечаются маркером «Auto DS» — они больше не могут двигаться в эту фазу движения и принимать участие в обычном бою в предстоящей фазе боя.

(8.7.2) **Продвижение после боя:** во время фазы боя все части, помеченные маркером «Auto DS», могут, **после того как все** бои и попытки выхода из боя были проведены, провести свое продвижение после боя с их полной скоростью продвижения (14.2), после чего маркеры удаляются. Как и в обычном бою, только один стек в каждой «Авто DS» атаке может проводить бой прорыва (15.0).

Важно: маркеры «Auto DS» помещаются в фазу движения, а не в фазу боя.



ПРИМЕР: во время немецкой фазы движения немецкий игрок перемещает шесть частей, показанных выше, к американскому батальону. Поскольку соотношение сил 16 к 2 с двумя сдвигами (танк и элита), финальное соотношение будет 10-1. Американский батальон немедленно уничтожается. Шесть немецких частей помечаются маркерами Auto DS. Стек В теперь может двигаться по дороге и атаковать с соотношением 4-1 (7 к 3 с двумя сдвигами) гекс Y во время фазы боя.

9.0 Боевые модификаторы

9.1 Деление пополам и удвоение

Сила части никогда не может быть уменьшена вдвое или удвоена больше одного раза. При уменьшении вдвое всегда делите каждую часть пополам (не весь стек сразу) с округлением вверх до следующего целого числа. Если сила части уменьшена вдвое и удвоена (например, рассеянная часть обороняется в городе), то она возвращается к первоначальному значению. Части делят свою силу пополам в следующих случаях:

- Технические части (2.3.3) атакуют через реку (9.8)
- Любая часть атакует через горную сторону гекса (9.8)
- Атака с маркером $\frac{1}{2}$ Eff (5.7)
- Атака с маркером «Без снабжения» (16.4)
- Дезорганизованная часть обороняется (13.2)

9.2 Сдвиги по ТРБ

Сдвиг вправо	Сдвиг влево
Танковый сдвиг атакующего (9.3.1)	Танковый сдвиг обороняющегося (9.3.2)
Авиационная поддержка (9.4)	Авиационная поддержка обороняющегося (9.4)
Артиллерийская поддержка (9.5.1)	Дождь (22.4)
Поддержка с моря (9.5.2)	
Элита (9.7)	

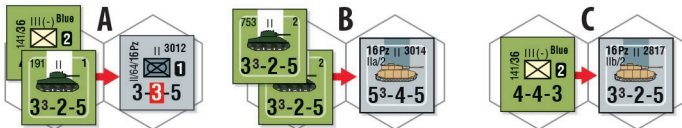
Ограничения:

- В одной атаке можно использовать не более одной дивизионной поддержки и одной корпусной поддержки (9.5).
- Максимальное количество сдвигов атакующих – пять: танки, ЧАП, авиация, поддержка с моря и элита. Морская поддержка считается формой корпусной поддержки, поэтому атакующий никогда не может использовать одновременно маркер морской поддержки и корпусную поддержку.
- Маркеры воздушной и морской поддержки Содружества могут поддерживать только атаки Содружества (включая атаки 8-й армии), а маркеры воздушной и морской поддержки США – только США. Если они используются при защите, в обороняемом гексе должна быть хотя бы одна часть этой национальности.

9.3 Танковый сдвиг

(9.3.1) Сдвиг атакующего: если позволяет местность (9.3.3), атакующий получает сдвиг столбца по ТРБ, если в его ведущем соединении есть танковая часть, а у обороняющегося нет танковых частей в гексе, либо есть танковые части, но их класс брони меньше, чем самый высокий класс брони у атакующих. Для сравнения используйте только лучший класс брони с каждой стороны; не суммируйте их.

(9.3.2) Сдвиг обороняющегося: атакующий должен выполнить сдвиг столбца по ТРБ влево, если в его атаке не участвуют танковые части, а у обороняющегося есть, или с обеих сторон участвуют танковые части, но класс брони атакующего ниже, чем у обороняющегося. Для сравнения используйте только лучший класс брони с каждой стороны.



ПРИМЕРЫ: союзный игрок атакует на чистой местности. В A атакующий получит танковый сдвиг, в B ни одна сторона не получит сдвиг, и в C сдвиг получит обороняющийся.

(9.3.3) Танковые сдвиги и местность: ни один игрок не может получить танковый сдвиг, если обороняющийся находится в холмистой, болотистой, горной или городской местности.

Танковые части, атакующие через реку или горную сторону гекса, не могут быть использованы для получения танкового сдвига, но их присутствия может быть достаточно, чтобы не дать защитнику получить танковый сдвиг (9.3.2).

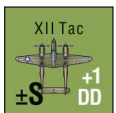


(9.3.4) Батальоны истребителей танков: танковые части с красным классом брони внутри желтого поля снижают свой класс брони на 1, когда атакуют. Эти части используются, в первую очередь, против танков.



ПРИМЕР: в A обороняющиеся немцы получают танковый сдвиг, в B ни один игрок не получит сдвиг.

9.4 Авиационная поддержка



Каждая сторона может использовать максимум одну доступную авиационную часть в бою. Нет никаких ограничений по радиусу действия. Авиация США и Содружества может быть использована только в том случае, если в бою участвует наземная часть ее национальности. См. 22.2.2 об ограничениях немецкой авиации. Будучи использованной, маркер переворачивается на сторону USED.

9.5 Артиллерийская поддержка

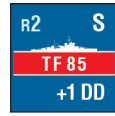
(9.5.1) Дивизионная поддержка: дивизионная ЧАП, в пределах своего действия (17.4), на стороне готовности, может быть использована атакующим для обеспечения сдвига по ТРБ на столбец вправо. В атаке должна участвовать хотя бы одна часть из дивизии. Будучи использованной, она переворачивается на сторону USED.

(9.5.2) Корпусная поддержка: корпусная ЧАП (или маркер морс-

кой поддержки), находящаяся в пределах досягаемости и на стороне готовности, может быть использована атакующим для обеспечения на столбец вправо по ТРБ. Будучи использованной, часть или морской маркер переворачивается на сторону USED.

(9.5.3) Двойной артиллерийский сдвиг: атакующий может получить два сдвига за артиллерию, если использует и дивизионную, и корпусную ЧАП.

9.6 Морская поддержка



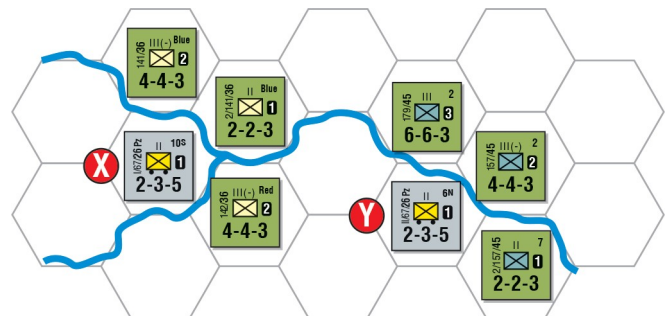
У союзного игрока есть два маркера поддержки флота — один США и один Содружества. Если возможно, каждый из них может быть использован один раз во время игрового хода. Целевой гекс (где есть обороняющиеся части) должен находиться в пределах 2 гексов от неигровой морской зоны (например, Салерно находится в гексе от этой области). Поддержка флота рассматривается как корпусная артиллерийская поддержка для этой цели — вы никогда не можете использовать и корпусную ЧАП, и поддержку флота в одном бою. См. также 19.4.

9.7 Элитные части

Если у атакующего есть элитная часть в его ведущем соединении, а у обороняющегося нет никаких элитных частей в обороняемом гексе, то атакующий получает сдвиг одного столбца вправо по ТРБ. Сдвиг за элитную часть никогда не может быть получен обороняющимся.

9.8 Местность

- РЕКИ:** сила защитника удваивается, если все участвующие в атаке части атакуют через реку. Сила технических частей (2.3.3), атакующих через реки (с мостом и без моста) делится пополам (с округлением вверх).
- ХОЛМЫ, БОЛОТО и ГОРОД:** сила обороняющихся частей, за исключением силуэтов танковых частей, ЧАП, а также частей с временной силой, удваивается при обороне в этой местности.
- ГОРНЫЕ СТОРОНЫ ГЕКСОВ:** сила всех частей, атакующих через горную сторону гекса, делится пополам. Танковые и разведывательные части (2.3.3) могут атаковать через горную сторону гекса только при наличии дороги или перевала.



ПРИМЕР: в X все американские части атакуют через реку, поэтому сила защиты немецкой части удваивается, соотношение сил составляет 10 к 6 (1-1). В Y, поскольку одна часть атакует не через реку, сила защитника не удваивается, соотношение сил 12 к 3 (4-1).

9.9 Прочие боевые модификаторы

- ДЕЗОРГАНИЗАЦИЯ:** сила защиты уменьшена вдвое (13.2.1)
- ПОЛНОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ:** сила защиты = 0 (13.3.2)
- БЕЗ СНАБЖЕНИЯ:** сила атаки уменьшена вдвое (16.4)
- ДОЖДЬ:** во всех боях происходит сдвиг на один столбец по ТРБ (22.4)

10.0 Результаты боя

10.1 Объяснение результатов боя

Слова “атакующий” и “обороняющийся” относятся только к частям, участвующих в данном бою, а не к стратегической ситуации.

DS = **ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ РАЗБИТ**: обороняющийся теряет один уровень — выбранная часть определяется атакующим. Выжившие защитники должны отступить на 4 гекса и быть помечены маркером Full Retreat — без упорной обороны (11.0). Атакующий может продвигнуться на **4 гекса** механизированными частями и на 2 гекса немеханизированными частями.

DR4 = обороняющиеся части должны отступить на 4 гекса и быть помечены маркером Full Retreat — без упорной обороны. Атакующий может продвигнуться на **3 гекса** механизированными частями и на 2 гекса немеханизированными частями.

D1 = обороняющийся теряет один уровень. Выжившие защитники должны либо отступить на 3 гекса и стать дезорганизованными, либо провести упорную оборону. Атакующий может продвигнуться на **3 гекса** механизированными частями и на 2 гекса немеханизированными частями, если обороняющийся отступил.

A1/D1 = обе стороны теряют по одному уровню. Выжившие защитники должны либо отступить на 2 гекса и стать дезорганизованными, либо провести упорную оборону. Атакующий может продвигнуться на 2 гекса, если обороняющийся отступил.

A1/DR2 = атакующий теряет один уровень. Обороняющиеся части должны либо отступить на 2 гекса и стать дезорганизованными, либо провести упорную оборону. Атакующий может продвигнуться на 2 гекса, если обороняющийся отступил.

DR2 = обороняющиеся части должны либо отступить на 2 гекса и стать дезорганизованными, либо провести упорную оборону. Атакующий может продвигнуться на 2 гекса, если обороняющийся отступил.

DRX = обе стороны теряют по одному уровню — часть выбирается *противником*. Обороняющиеся части должны либо отступить на 2 гекса и стать дезорганизованными, либо провести упорную оборону. Атакующий может продвигнуться на 2 гекса, если обороняющийся отступил.

Dis: обороняющийся становится дезорганизованным. Нет отступления и потери уровня. Если обороняющиеся части уже были дезорганизованными, они помечаются маркером Full Retreat и должны отступить на два гекса.

EX = **Размен**: обе стороны теряют по одному уровню — часть выбирается *противником*. Обороняющийся не отступает. Если в обороняемом гексе был только один уровень, атакующий может войти в освободившийся гекс и остановиться — это ограниченное продвижение (14.2.2).

A1 = атакующий теряет один уровень. Нет отступления или продвижения.

10.2 Выбор потери

(10.2.1) Кто выбирает: игрок-владелец выбирает часть, которая понесет потерю уровня, кроме результатов **EX**, **DRX**, или **DS**. Когда выпадают эти результаты, *противник* выбирает, какая часть понесет потерю.

(10.2.2) Указания по потере уровня: потеря уровня должна применяться к частям, которые принимали участие в бою, а в случае атаки — к которым были в составе ведущего соединения. Части с

силой защиты в скобках (8.4.6) и части, которые не добавляли свою силу в атаке или в защите, не могут быть выбраны для применения потерь до тех пор, пока все другие участвующие в бою части не будут уничтожены. Можно выбрать любую часть, она не обязательно должна обеспечивать сдвиг столбца по ТРБ. Если обе стороны должны потерять уровень, защитник выбирает первым.

ПРИМЕЧАНИЕ: части, превысившие лимит стекирования и части, отступившие в гекс после предыдущего боя, не вносят никакого вклада в защиту гекса и не могут быть выбраны.

10.3 Обозначение потери уровня

Переворачивание части обозначает то, что она потеряла уровень. Если это была одноуровневая или двухуровневая часть, которая уже была перевернута, она уничтожается. Когда трехуровневая часть теряет второй уровень, она формирует остатки (10.4).

10.4 Остатки и планшет остатков

(10.4.1) В целом: когда трехуровневая часть теряет второй уровень, она *может* быть заменена на остатки соответствующего типа. Разместите полк или бригаду на планшете остатков, напечатанном на карте, и поместите остаток на карту туда, где находилась часть.

(10.4.2) Выставление остатков необязательно: игроки могут не использовать остатки и поместить трехуровневую часть сразу в поле уничтоженных частей. В этом случае считается, что часть потеряла два уровня. Эта опция является обязательной, если на планшете нет остатков соответствующего типа.

(10.4.3) Уничтожение остатков: если остатки были уничтожены, то часть, которую они представляли, помещается в поле уничтоженных частей, а остатки помещаются обратно на планшет и могут быть снова использованы для других частей.

11.0 Упорная оборона

11.1 В целом

Обороняющийся может попытаться отменить результат по ТРБ в части отступления, используя таблицу упорной обороны при условии, что хотя бы один уровень в бою выжил, и результат позволяет это. Успешный бросок по этой таблице отменяет отступление, дезорганизацию и продвижение после боя.

11.2 Таблица упорной обороны

(11.2.1) Процедура: потеря уровня по ТРБ происходит до проведения упорной обороны. Если в обороняемом гексе есть две и более выживших части, защитник выбирает одну в качестве ведущей части (11.2.3). Если в гексе только одна часть, она должна быть ведущей. Местность определяет столбец, по которой будет сделан бросок. Используйте столбец «City» для частей в городе, столбец «Clear» - для частей в гексах без городов и столбец «Other» для всех остальных гексов. Бросьте один кубик и примените результат.

(11.2.2) Цвета на фоне ТРБ: если результат боя на оранжевом фоне , то защитник получает МБК -1 к броску кубика, если проводит упорную оборону. Если результат боя на красном фоне , тогда упорная оборона не допускается — даже если защитник применяет отчаянную оборону (11.5).

(11.2.3) Ведущая часть: ведущая часть использует любые возможные МБК и будет принимать потерю уровня, если таковая потребуется. Любая боевая часть, находящаяся в порядке (13.1) может быть выбрана в качестве ведущей, кроме ЧАП (17.0). Если в стеке нет частей, которые могут быть ведущими, упорная оборона невозможна.

(11.2.4) Модификаторы броска кубика:

- +1 Ведущая часть является элитной (2.3.2)
- 1 Ведущая часть низкого качества (2.3.2)
- 1 Результат боя на оранжевом фоне 
- +1 Оборонительная поддержка (11.3, 19.4).

Если не использован маркер *Valiant/Warspite* (19.4), максимальный модификатор для упорной обороны - оборонительная поддержка (+1) плюс элитная часть (+1) = +2.

11.3 Оборонительная поддержка

Обороняющийся может использовать одну воздушную, морскую или артиллерийскую часть в пределах досягаемости, чтобы модифицировать бросок кубика. Такая часть должна быть той же национальности, что и ведущая часть. Если используется дивизионная ЧАП, то, по крайней мере, хотя бы одна часть из этой дивизии должна быть в целевом гексе (она не обязательно должна быть ведущей). Обороняющийся должен объявить об оборонительной поддержке до того, как бросит кубик. Могут быть использованы только части на стороне готовности, и не более одной такой части можно использовать в каждой конкретной защите — максимальный МБК за оборонительную поддержку равен +1. После использования такие части переворачиваются на использованную сторону.

11.4 Объяснение результатов**(11.4.1) Список результатов**

-/1	Ведущая часть теряет один уровень и упорная оборона провалена
-/-	Нет потерь уровня, упорная оборона провалена
-/- P	Нет потерь уровня, Частичный успех (11.6.2)
-/- D	Нет потерь уровня, Задержка (11.6.1)
-/1 H	Ведущая часть теряет один уровень и защитники устояли
1*/1 H	Обе стороны теряют по 1 уровню, защитник выбирает, какая часть противника понесет потерю. Защитники устояли
1/dis H	Атакующий теряет 1 уровень, защитники устояли, но становятся дезорганизованными

(11.4.2) Одноуровневая часть: если у оборонявшейся части был только 1 уровень и она теряет его при успешной упорной обороне, а гекс после этого свободен, атакующие могут воспользоваться ограниченным продвижением (14.2.2).

(11.4.3) Удержание или задержка: если результат дает выбор (например, -/1H или Delay), то обороняющийся может выбрать любой вариант.

(11.4.4) Провал упорной обороны: если результат не H или P, то упорная защита считается проваленной, и часть или стек должны отступить, за иск. случая, когда некуда отступить (11.5).

11.5 Отчаянная оборона

(11.5.1) В целом: она применяется, когда у обороняющихся частей нет путей для отступления, и они с большой вероятностью будут сражаться. Ценой потери одного шага за неудачную попытку это позволяет защищающемуся продолжить делать броски по таблице упорной обороны до тех пор, пока все защищающиеся части не будут уничтожены или до тех пор, пока им не удастся устоять.

(11.5.2) Возможность: отчаянная оборона разрешена только в том случае, если защищающийся стек имеет право на упорную оборону и применяется одно из следующих условий:

- одна или несколько частей будут уничтожены, если отступят

(11.5.4), или

- они занимают порт или плацдарм, и потеря этого гекса приведет к тому, что в конце отступления эти части будут без снабжения.

(11.5.3) Процедура: объявите, что части находятся в безвыходном положении, и проведите упорную оборону обычным образом. Однако, если попытка не удалась, проигнорируйте ее, примените потерю шага к ведущей части и повторите попытку. После каждой попытки можно выбрать новую ведущую часть. Если необходимо несколько бросков, МБК в 11.2.4 применяются к каждому броску. Если результат D — см. 11.6.1, если P — см. 11.6.2.

5H/46 2-2-3	Uncle 2-2-3	2 Onco 2-2-3	1 2-2-3	139/46 5-7-3	X 5-7-3	2 5-7-3
----------------	----------------	-----------------	------------	-----------------	------------	------------

ПРИМЕР: три британских части защищаются в холмистом гексе. У частей нет пути для отступления, и результат по ТРБ - D1. Защитник удаляет 5H/46 как потерю шага для результата D1 и объявляет упорную оборону. Он выбирает батальон командос в качестве ведущей части и использует столбец "Other" по таблице упорной обороны. Результат броска - 2, которая превращается в 3 за элитную часть, что означает результат "-". Он уничтожает командос, и теперь бригада (единственная оставшаяся часть)-ведущая часть. Он выбрасывает 3, что означает очередной провал. Он уменьшает бригаду на один уровень и бросает еще раз. В это раз он выбрасывает 5 = "-/1H" — отступление отменяется ценой потери еще одного шага бригады. Защитник потерял, в общей сложности, 4 шага, поэтому в гексе остался остаток 1-3-3.

(11.5.4) Технические части не отступают: если одни части могут отступить, а другие - нет, то обороняющийся должен отступить теми, кто может, а другие должны провести отчаянную оборону.

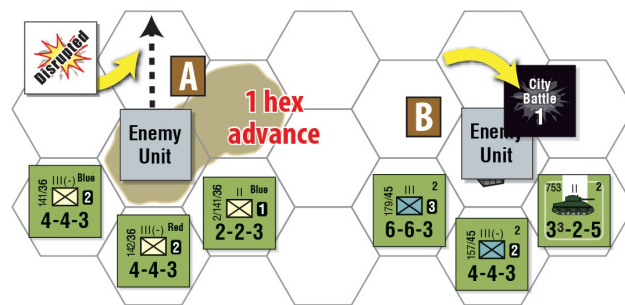
11.6 Задержка и частичный успех

(11.6.1) Задержка: защитники отступают на 1-3 гекса (по выбору) и становятся дезорганизованными. Атакующий получает ограниченное продвижение (14.2.2). Если обороняющиеся части будут уничтожены в результате отступления, рассматривайте результат D как провал — удалите один уровень и снова бросьте кубик. Если в этой же отчаянной обороне снова выпадает D, рассматривайте второй бросок как 1H.

ЕСЛИ ЗАЩИТНИК ОТСТУПАЕТ НА ОДИН ГЕКС: соблюдайте все правила отступления — часть/стек не может закончить отступление в ВЗК, если только дружественная не отступавшая часть не занимает гекс.



(11.6.2) Частичный успех/городской бой: если защитник находился в городском гексе, поместите туда маркер боя в городе на стороне "1" и отмените отступление. Если на городском гексе уже есть такой маркер, все дальнейшие результаты P рассматривайте как D (11.6.1).



ПРИМЕР: в гексе A результат D заставляет оборонявшегося отступить и стать дезорганизованным; союзные части могут продвинуться на 1 гекс в любом направлении. В гексе B (город) при частичном успехе добавляется маркер городского боя.

(11.6.3) Удаление маркеров городского боя: эти маркеры удаляются, когда обороняющийся покидает городской гекс, или если рядом с городом нет вражеских частей.

ПРИМ. АВТОРА: части больше не находятся в одном и том же городском гексе, как в Stalingrad '42.

12.0 ОТСТУПЛЕНИЯ

12.1 Процедура отступления

(12.1.1) Дальность отступления: когда ТРБ или Авто DS требует отступления, обороняющиеся части должны покинуть гекс и отступить по выбору владельца. Количество гексов определяется результатом таблицы. См. 12.1.5 «Прекращение отступления» о способе уменьшения длины отступления.

(12.1.2) Стеки: стек отступающих частей может разделиться и отступить в разные гексы. Части могут отступать через дружественные части без каких-либо ограничений.

(12.1.3) Направление отступления: все отступления должны проводиться в соответствии с рекомендациями ниже. Они перечислены в порядке приоритета (#1 имеет приоритет над #2, и т.д.).

1. Отступайте в любые гексы, где после отступления не будете уничтожены (12.2).
2. Если возможно, каждый гекс отступления должен находиться дальше от гекса, который занимала часть в момент проведения боя.
3. Первым гексом отступления может быть свободный гекс в ВЗК до тех пор, пока отступающая часть не перейдет или не войдет во вражескую связку ЗК. Все последующие гексы отступления должны быть свободны от ВЗК. Дружественные части, не участвующие в текущем отступлении, могут отменять ВЗК в гексе, который они занимают, для этой цели.
4. Если возможно, отступайте в такой гекс, где часть будет в снабжении (16.3).
5. Если возможно, избегайте отступления через горную сторону гекса, кроме как по дороге или через перевал.

(12.1.4) Превышение предела стекирования: части могут закончить свое отступление с нарушением предела стекирования. Однако это превышение должно быть устранено до окончания следующей фазы движения игрока-владельца, иначе все части, свыше предела, будут уничтожены (4.4).

(12.1.5) Прекращение отступления: любое отступление, которое происходит через дружественный городской гекс, или любая союзная часть, входящая в гекс с частью плацдарма (18.1.1) имеет возможность остановиться и прекратить отступление без дополнительных штрафов (часть по-прежнему дезорганизована или в полном отступлении согласно результату по ТРБ).

12.2 Уничтожение из-за отступления

Части уничтожаются, если они отступают:

- В гекс, занятый вражеской частью
- В/через вражескую связку ЗК
- Через два свободных гекса в ВЗК подряд
- Остановившись в ВЗК. Дружественные части, которые не отступали в текущей фазе, отменяют ВЗК в гексе, который они занимают. Часть может отступить на один дополнительный гекс, если это спасет ее от уничтожения, но это не позволяет части, отступившей через два гекса в ВЗК подряд, выжить.
- За пределы карты, если она не находится в дружественной зоне входа (21.3.2).

(При отступлении в дружественную зону входа автоматически выполняется количество гексов, необходимых для отступления)

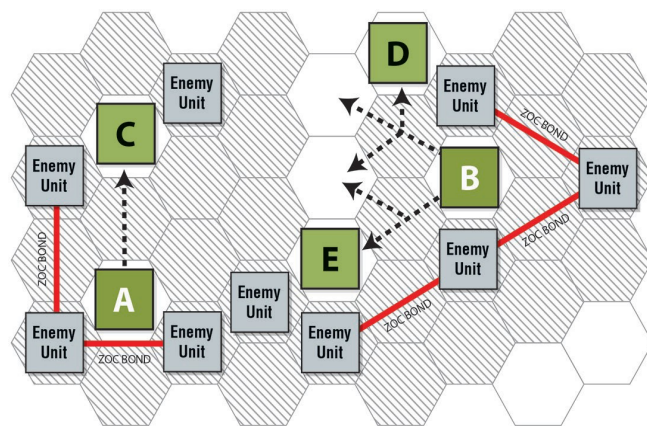
- В гекс или через сторону гекса, в которые им запрещено входить или пересекать во время фазы движения
- Части с НД 0 уничтожаются, если вынуждены отступать
- См. дополнительные ограничения в разделе «Отступление и рельеф» (12.3).

12.3 Отступление и рельеф

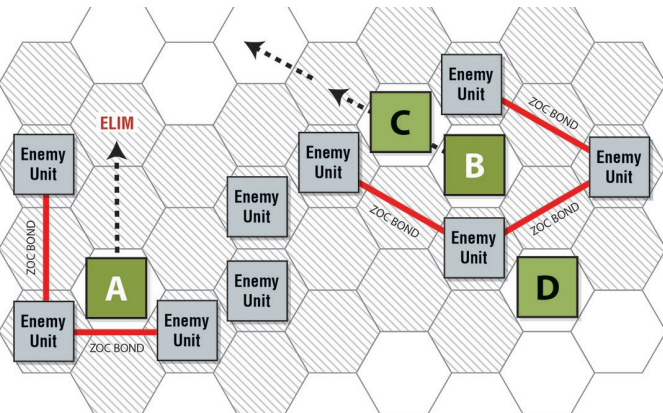
(12.3.1) Реки и отступление: технические части уничтожаются, если отступают через речную сторону гекса без моста. Реки не влияют на другие части.

(12.3.2) Горные гексы и отступление: технические части уничтожаются, если они отступают через горную сторону гекса без дороги и перевала. Все остальные части помечаются маркером ½ Eff. Любая часть, вынужденная отступить через две горные стороны гекса без дорог и перевалов в одном отступлении, уничтожается.

ПРИМЕРЫ ОТСТУПЛЕНИЙ



ПРИМЕР #1: заштрихованные гексы представляют ВЗК. Части A и B должны отступить на 2 гекса. У части A только один путь отступления—в гекс с частью "C". Это разрешено, т.к. часть C отменяет ВЗК в занимаемом ей гексе для отступления. Часть B имеет выбор из четырех гексов для отступления из-за частей D и E.



ПРИМЕР #2: части A и B должны отступить на два гекса. Часть A уничтожается, т.к. она входит в два гекса в ВЗК подряд. Часть B избегает уничтожения, отступая через часть C, а затем отступая на дополнительный гекс (12.2, п.4).

12.4 Уничтожение не отменяет продвижения

Если защитник уничтожен, атакующий все равно получает возможность полного продвижения после боя без ограничений.

12.5 Бой против ранее отступавших частей

Если часть или стек отступают в дружественный занятый гекс, и этот гекс подвергается атаке (не бою прорыва) в той же фазе боя, отступившие части не добавляют свою силу защиты в бой, не могут быть ведущей частью, не могут быть выбраны для применения потери уровня, и, если требуется отступить снова, уничтожаются. Это правило не применяется во время боя прорыва (15.3).

13.0 Деорганизация и восстановление

13.1 Деорганизация, полное отступление и порядок

(13.1.1) В целом: боевые части всегда находятся в одном из трех состояний: деорганизация, полное отступление и порядок. Часть, которая не находится в состоянии деорганизации или полного отступления, находится в порядке. Части, которые находятся в состоянии деорганизации или полного отступления, могут стекироваться с частями, находящимися в порядке, не влияя на их статус.

(13.1.2) Как части становятся дезорганизованными: любая боевая часть, получившая результат Dis по ТРБ, или отступившая из-за результата D1, A1/D1, DR2, A1/DR2, или DRX, становится дезорганизованной.

(13.1.3) Как части переходят в полное отступление:

- Любая боевая часть, получившая результат DR4 или DS по ТРБ, переходит в полное отступление.
- Любая дезорганизованная часть, вынужденная отступить еще раз, переходит в полное отступление.
- Добровольный переход (13.3.4)

13.2 Штрафы за дезорганизацию

(13.2.1) Дезорганизованная часть:

- ДВИЖЕНИЕ:** может использовать только тактическое движение. Если она находится в зоне входа, она не может ее покинуть.
- СВЯЗКИ ЗК:** имеет ЗК, но не может формировать связки ЗК.
- БОЙ:** не может атаковать. Сила защиты дезорганизованных частей уменьшается вдвое (с округлением вверх), и они не могут быть ведущими частями при упорной обороне (11.2.3).
- ЧАП:** не могут быть перевернутыми на сторону готовности.
- ПОПОЛНЕНИЯ:** не могут получить пополнения (20.0).

(13.2.2) Сохраненные возможности: дезорганизованные части сохраняют возможность проецировать ЗК и использовать танковый сдвиг.

(13.2.3) Не влияют на другие части: другие части могут свободно входить или проходить через гексы с дружественными дезорганизованными частями, не становясь дезорганизованными.

13.3 Эффекты полного отступления

(13.3.1) Преимущество полного отступления: части в полном отступлении могут использовать свою НД и использовать расширенное движение.

(13.3.2) Штрафы за полное отступление: части, находящиеся в полном отступлении, страдают от всех штрафов за дезорганизацию (кроме движения) плюс следующие дополнительные штрафы:

- ЗК:** части в полном отступлении не имеют ЗК.
- ВЗК:** могут находиться или двигаться рядом с вражескими частями только в том случае, если в гексе есть дружественные боевые части, не находящиеся в состоянии полного отступления.
- ДВИЖЕНИЕ:** они не могут входить в городские гексы, контролируемые врагом. Они не замедляют движение противника (иск: 13.3.3).
- АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ:** если вражеская боевая часть перемещается, продвигается или отступает рядом с частью, находящейся в полном отступлении, и она не находится вместе с дружественными боевыми частями, не находящимися в полном отступлении, то часть в полном отступлении должна немедленно отступить на 2 гекса по желанию игрока-владельца, а вражеская часть может движение/продвижение/отступление.
- УНИЧТОЖЕНИЕ:** любые части, находящиеся в полном отступлении, уничтожаются в начале любой фазы движения или боя, которую они начинают рядом с вражеской частью, если только часть в полном отступлении не находится в гексе с дружественными частями, не находящимися в полном отступлении.
- БОЙ:** их сила защиты равна 0. Если они стекируются с другими частями, они не добавляют свою силу в бой (включая танковые сдвиги и упорную оборону).
- ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** они восстанавливаются дольше (13.4).
- ПОВТОРНЫЕ ОТСТУПЛЕНИЯ:** нет дополнительного штрафа, если части в полном отступлении отступают снова.

ПРИМЕЧАНИЕ: как только часть переходит в полное отступление, ее трудно уничтожить, поскольку она автоматически отступает на 2 гекса, если вражеская часть движется рядом.

(13.3.3) Сохраненные возможности: они по-прежнему препятствуют вражеским частям использовать расширенное движение рядом с ними.

(13.3.4) Добровольное полное отступление: во время дружественной фазы движения игрок может перевести любую из своих частей в полное отступление. Он может сделать это, чтобы дезорганизованная часть могла использовать всю свою НД, или чтобы часть автоматически отступала, если рядом с ней был враг. Части, добровольно переведенные в полное отступление, могут быть перемещены на полную НД в ту же фазу движения. Если они начинают рядом с вражеской частью, им не нужно платить +2 ОД для выхода из ВЗК.

13.4 Фаза восстановления

Во время фазы восстановления все дружественные дезорганизованные или находящиеся в полном отступлении части, которые не находятся в ВЗК, могут восстановить один уровень – маркеры Disrupted удаляются, а Full Retreat переворачиваются на сторону Disrupted. Если часть находится в ВЗК, то восстановление определяется броском кубика по таблице сбора.

13.5 Таблица сбора

Бросок	Результат
1-4	Часть остается в текущем состоянии
5-6	Часть восстанавливает один уровень

МОДИФИКАТОРЫ:

- +2 Часть занимает гекс плацдарма или города
- +1 Часть является элитной
- 1 Часть низкого качества

Рассматривайте результаты меньше 1 как 1, и больше 6 как 6.



14.0 Продвижение после боя

14.1 Основы

Если обороняющийся был уничтожен или отступил, то все части, участвовавшие в атаке (кроме ЧАП, которые обеспечили сдвиг по ТРБ), могут продвигаться после боя. Продвижение после боя не требует затрат ОД, вы просто считаете гексы. Пределы стекирования должны соблюдаться в конце каждого продвижения.

14.2 Длина продвижения

(14.2.1) В целом: число гексов, на которое часть может “продвинуться после боя”, определяется результатом по ТРБ (т.е., “Adv 4” допускает продвижение на 4 гекса). Однако немеханизированные части никогда не могут продвигаться более чем на 2 гекса.

(14.2.2) Ограниченное продвижение: это происходит при результате D, или когда защитник уничтожен по результату EX или при успешной упорной обороне — атакующий может занять только освободившийся гекс защитника.

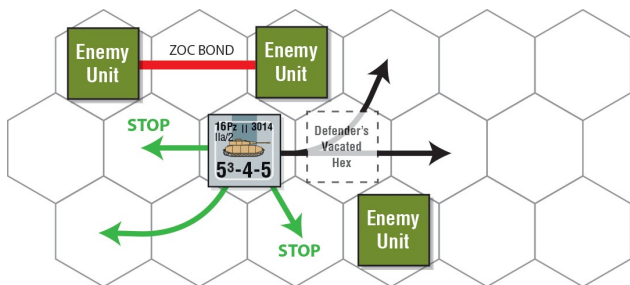
14.3 Продвижение в любом направлении

Части могут продвигаться в любом направлении (кроме ограниченного продвижения) и не обязаны входить в освободившийся гекс оборонявшегося.

14.4 Продвижение и ВЗК

(14.4.1) ВЗК: ни одна часть не может продвигаться из одной ВЗК напрямую в другую ВЗК той же вражеской части, если только она не входит или не выходит из освободившегося гекса оборонявшегося. Части должны остановиться при входе в ВЗК (даже если гекс содержит дружественную часть) с одним исключением: части могут игнорировать ВЗК в освободившемся гексе оборонявшегося.

(14.4.2) Вражеские связки ВЗК: в них нельзя входить или пересекать их во время продвижения после боя, за исключением входа в освободившийся гекс оборонявшегося.

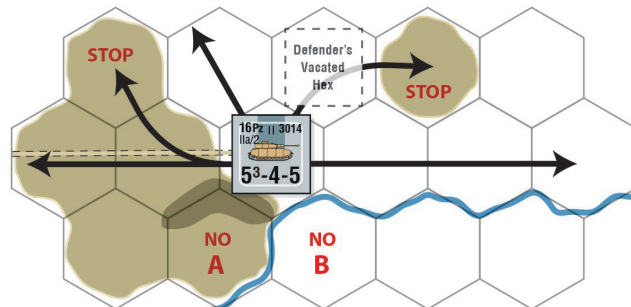


ПРИМЕР: танковая часть может продвинуться на два гекса, игнорируя ВЗК в освободившемся гексе защитника. Зеленые пути показаны для демонстрации того, что части могут продвигаться в любом направлении.

14.5 Местность и продвижение

- Ни одна часть не может продвигаться в гекс или через сторону гекса, которые запрещены ей для обычного движения.
- РЕКИ:** части могут пересекать речные стороны гекса без мостов только в том случае, если это первый гекс их продвижения, и они атаковали гекс, в который они входят.
- ХОЛМЫ:** части должны остановиться и закончить свое продвижение, если они входят в холмистый, если только они не вошли в этот гекс по дороге и не выйдут из того же гекса по дороге.

- ГОРНЫЕ СТОРОНЫ ГЕКСОВ:** техническим частям запрещено пересекать горные стороны гексов без дорог и без перевалов. Все остальные части могут пересекать сторону только в том случае, если это первый гекс их продвижения, и они атаковали гекс, в который они входят. Все части, пересекающие горную сторону гекса, получают штраф $\frac{1}{2}$ Eff — поместите на них соответствующий маркер.



ПРИМЕР: варианты продвижения танковой части показаны черным. Она не может войти в гекс A из-за горной стороны гекса. Она не может войти в гекс B потому что части не могут пересекать речную сторону гекса без моста, если они не атаковали через эту сторону гекса.

15.0 Бой прорыва

15.1 Основа

Любой бой, в котором достигается продвижение на два и более гекса, позволяет атакующему провести бой прорыва. Бой прорыва позволяет частям проводить атаку во время продвижения после боя. Бой прорыва разрешается как обычный бой с использованием ТРБ.

15.2 Процедура

(15.2.1) Последовательность:

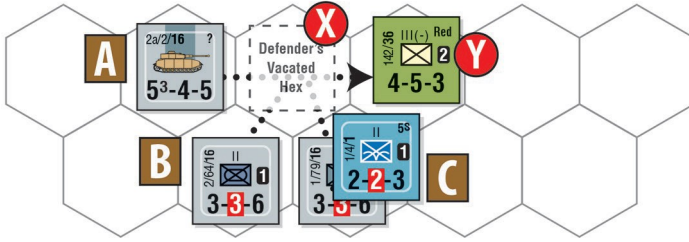
Шаг 1: Объявите, какой стек будет группой прорыва (15.2.2). Если группа прорыва будет сформирована в освободившемся гексе, сделайте это сразу (15.2.3).

Шаг 2: Проведите продвижение после боя группы прорыва и разрешите любые бои прорыва, которые проводит стек. Правила ведущего соединения (8.4) и ограничения взаимодействия союзников (8.5) по-прежнему применяются. Если после этого боя прорыва обороняющийся уничтожен или вынужден отступить, группа прорыва может либо продвигнуться в освободившийся гекс защитника и остановиться, либо остаться в гексе, из которого она атаковала. Однако, если в результате боя прорыва достигнут результат **DR4** или **DS**, то у группы прорыва есть те же два варианта, описанные выше, но не требуется останавливаться — она может продолжить свое продвижение (и даже атаковать снова) до предела своего продвижения (14.2).

Шаг 3: Проведите продвижение после боя для других частей, которые принимали участие в атаке, но не были частью группы прорыва. Эти части не могут вести бой прорыва.

(15.2.2) Группа прорыва: в каждой атаке только один стек может проводить бой прорыва. Этот стек называется группой прорыва. Группа прорыва должна завершить свое продвижение после боя и бой прорыва до того, как другие части, участвовавшие в атаке, могут продвинуться вперед. Любая часть, участвовавшая в бою (включая части, не входящие в состав ведущего соединения), может быть частью группы прорыва.

(15.2.3) Формирование группы прорыва: группа прорыва может быть сформирована в освобожденном гексе защитника из частей, которые участвовали в атаке (до предела стека этой стороны). Это движение в освобожденный гекс защитника стоит один гекс из их нормы продвижения после боя.

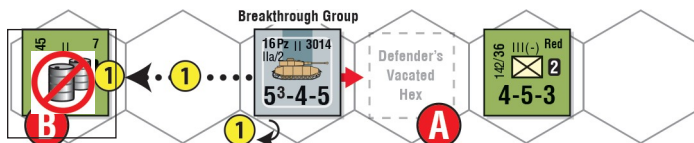


ПРИМЕР: четыре немецких части в гексах A, B и C формируют группу прорыва, продвигаясь в освобожденный гекс защитника. Их второй гекс продвижения они могут потратить, чтобы провести бой прорыва против гекса Y. В случае успеха они могут продвинуться в гекс Y и остановиться.

(15.2.4) Стоимость действия: количество гексов, на которое группа прорыва может продвинуться, определяет количество действий, которые она может выполнить. Стоимость каждого действия приведена ниже:

Действие	Стоимость в гексах
Отказ от продвижения в освобожденный гекс защитника (изменение направления).*	1
Продвижение на один гекс	1
Проведение бой прорыва против соседнего гекса	1**

*Эта стоимость применяется только к начальному гексу защитника, а не к гексам, атакованным во время боя прорыва.
 **Если атака успешна, продвижение в освобожденный гекс бесплатно.



ПРИМЕР: немецкая танковая часть получила “Продвижение 3” за атаку в гексе A. Вместо того, чтобы продвигаться в освобожденный гекс защитника, она разворачивается, продвигается на один гекс, а затем проводит бой прорыва в гексе B (5 к 2 с танковым сдвигом = 3-1). Показана стоимость каждого действия. Если атака против B успешна, танковая часть может продвинуться в гекс B бесплатно.

(15.2.5) Никаких дополнительных гексов: группа прорыва никогда не получает дополнительные гексы к своему продвижению в бое прорыва – она всегда использует норму продвижения после боя от своей первоначальной атаки.

ПРИМЕР: если атака приносит продвижение на два гекса, группа прорыва может продвинуться на один гекс и затем атаковать. Игнорируйте любое продвижение после боя после этой второй атаки.

(15.2.6) Подходящие цели: бой прорыва может быть нацелен на любые вражеские части, рядом с которыми продвигается группа прорыва (включая вражеские части, которых она только что заставила отступить) со следующими ограничениями:

- **МЕСТНОСТЬ:** бой прорыва не возможен в гексе, если часть (и) не может легально продвинуться в этот гекс (14.5).
- **ГОРЫ И РЕКИ:** бой прорыва не разрешен через горные и речные стороны гекса, кроме как по дорогам.

(15.2.7) Разрешение боя прорыва: рассчитайте соотношение и используйте ТРБ так же, как и в любом бою, за исключением того, что атакующий не может использовать ЧАП, авиационные и морские сдвиги. Все остальные сдвиги (включая танковый сдвиг и сдвиг за мораль) допускаются.

(15.2.8) Неудачный бой прорыва: если по результатам боя прорыва обороняющийся не уничтожен или не вынужден был отступить, то группа прорыва должна прекратить свое продвижение.

(15.2.9) Разделение группы прорыва: группа прорыва может делиться, но не подбирать части по мере продвижения. Отделившиеся части должны остановиться и прекратить свое продвижение.

15.3 Бой прорыва против ранее отступавших частей

В отличие от отступлений в обычном бою (12.5), части, которые уже отступили (уже отмеченные маркером дезорганизации) могут обороняться (сила защиты уменьшена вдвое) в бою прорыва и не уничтожаются, если вынуждены отступить снова. Если в гексе обороняющегося был превышен предел стека (12.1.4), то все части, превышающие предел стекирования (по выбору защитника), ничего не добавляют к защите.

15.4 Бой прорыва и авто DS

Каждое Авто DS, полученное в фазе движения, может создать только одну группу прорыва.

ПРИМ. АВТОРА: часто один «Авто DS» может быть результатом того, что части в 2-4 гексах получают маркер Auto DS – будьте осторожны, чтобы из этих стеков не было сформировано более одной группы прорыва

16.0 Снабжение и изоляция

16.1 Фаза снабжения



Части проверяются на предмет снабжения и изоляции (16.5) во время фазы снабжения активного игрока. Части, способные проследить линию снабжения (16.3) до источника снабжения (16.2) считаются снабженными. Если какая-либо часть или стек не может проследить линию снабжения, она получает маркер «Без снабжения». Если часть уже была отмечена маркером «Без снабжения», дополнительного штрафа нет. Если какая-либо дружественная часть или стек, имеющая маркер «Без снабжения», может проследить линию снабжения, маркер удаляется.

16.2 Источники снабжения

(16.2.1) Немецкие источники снабжения: две северные зоны входа плюс любая дружественная южная или восточная зона входа (21.2).

(16.2.2) Союзные источники снабжения: любой дружественный плацдарм или порт. Начиная с 11 хода зоны входа на юге карты становятся источниками снабжения, так же как и зоны входа на востоке карты, как только они захвачены (21.2.2). Чтобы дружественный порт стал источником снабжения, он должен либо содержать дружественную часть, либо быть свободным от ВЗК.

16.3 Линия снабжения

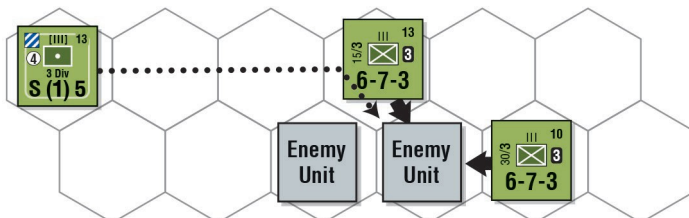
- **СТЕКИРОВАНИЕ:** у них нет очков стекирования и их может быть сколько угодно в одном гексе.
- **УРОВНИ:** у них только один уровень.
- **ЗК:** они могут проецировать ЗК, но не могут создавать связи ЗК.
- **ПРОДВИЖЕНИЯ ПОСЛЕ БОЯ:** они *не могут* продвигаться после боя.
- **ПОПОЛНЕНИЕ:** в случае уничтожения могут быть восстановлены специальным пополнением. При восстановлении всегда прибывают на стороне Fired.
- Корпусные ЧАП дают МБК по таблице истощения в изоляции (16.5.5).
- ЧАП не могут быть ведущей частью при упорной обороне (11.2.3).
- Корпусные и дивизионные ЧАП являются точкой входа для частей, прибывающих из поля уничтоженных частей после получения пополнения (20.3.1).

17.3 Движение ЧАП

ЧАП считаются техническими частями. ЧАП, которые переместились только на **один гекс**, могут обеспечить сдвиг. ЧАП, которые переместились более чем на один гекс, становятся дезорганизованными. Дезорганизация, вероятно, будет устранена в фазе восстановления, но она препятствует обеспечению поддержки ЧАП в фазе боя.

17.4 Радиус

На фишке каждой ЧАП напечатан радиус. Это максимальное расстояние (измеряемое в гексах), на котором ЧАП может находиться от целевого гекса. Радиус может быть прослежен в любой местности или через нее, включая гексы, содержащие вражеские боевые части. Если вы поддерживаете атаку или упорную оборону, дальность всегда отсчитывается от гекса обороняющегося.



ПРИМЕР: целевой гекс находится в пределах радиуса штаба 3-й дивизии

17.5 Стороны Ready и Fired



У ЧАП только один уровень; обратная сторона используется для обозначения использования части. ЧАП на использованной стороне больше не могут обеспечивать сдвиги в бою или МБК при упорной обороне. Они могут вернуться на сторону готовности во время дружественной начальной фазы или фазы снабжения, потратив очки снабжения. Только те ЧАП, которые находятся в порядке и в данный момент считаются снабженными, могут быть перевернуты.

17.6 Артиллерийская поддержка

(17.6.1) Поддержка в атаке: одна артиллерийская часть, обеспечивающая поддержку, дает атакующему благоприятный сдвиг на столбец вправо по ТРБ. Игроки могут получить два сдвига, если они используют вместе дивизионную и корпусную ЧАП.

ПРИМ. АВТОРА: корпусная ЧАП представляет собой корпусную артиллерию, планирование на уровне корпуса и части корпуса, которые не представлены в игре.

(17.6.2) Поддержка в защите: одна артиллерийская часть может быть перевернута, чтобы обеспечить +1 МБК к броску при упорной обороне (11.3). Не более одной ЧАП можно использовать при броске.

(17.6.3) Ограничение артиллерийской поддержки:

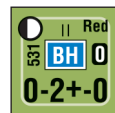
- Только те части, которые находятся в пределах радиуса, на стороне готовности, без маркера ½ Eff, и в порядке, могут оказывать артиллерийскую поддержку. ЧАП могут оказывать артиллерийскую поддержку в своем гексе. ЧАП может оказывать артиллерийскую поддержку, даже если она примыкает к вражеской части или стекирована с частью, получившей пополнение.
- Дивизионные ЧАП могут поддерживать атаку или упорную оборону только в том случае, если в бою участвует часть из этой дивизии. Корпусные ЧАП и Nebelwerfer могут поддерживать любой бой, в котором участвуют части их национальности.

17.7 Артиллерия в наземном бою

У ЧАП нет силы атаки, они могут только оказывать огневую поддержку (17.6) в атаке. Их сила защиты указана в скобках, поэтому они не добавляют свою силу в обороне, если только не являются единственной частью в гексе (8.4.6). Если единственными частями в обороняемом гексе являются две или более ЧАП, можно использовать только одну. ЧАП может оказывать оборонительную артиллерийскую поддержку после атаки, если она все еще находится в порядке и в состоянии готовности.

18.0 Плацдармы, порты и морской транспорт

18.1 Плацдармы



(18.1.1) Береговые части: все береговые части прибывают в ход 1 вместе с частями вторжения союзников. Они размещаются на своем гексе пляжа и не могут двигаться. Они вообще не имеют значения стекирования.

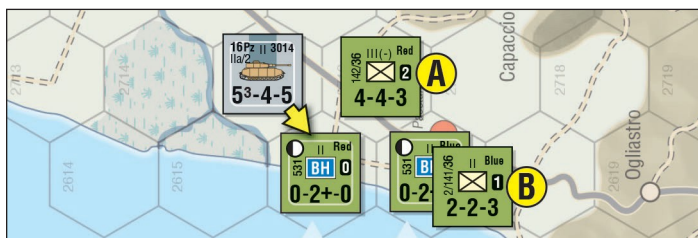
Их присутствие указывает на то, что пляж открыт и может использоваться для снабжения и военно-морского транспорта.

(18.1.2) Источник снабжения: каждая береговая часть является источником снабжения для всех союзных частей.

(18.1.3) Береговые части и бой: береговые части всегда находятся в порядке и не могут быть дезорганизованы. Береговая часть может быть ведущей частью при упорной обороне. Береговая часть уничтожается, если теряет уровень или вынуждена отступить. В случае уничтожения береговая часть не подложит восстановлению. В сценарии «Лавина» (S1) это дает -1 ПО.

(18.1.4) Сила защиты береговых частей в гексе равна 2 плюс сила любых союзных частей, стекированных с береговой частью плюс ПОЛОВИНА силы защиты (округление вниз) всех союзных частей в порядке, *не являющихся береговыми частями*, которые примыкают к береговой части и хотя бы к одной немецкой части, атакующей береговую часть. Части союзников в соседних гексах, которые добавляли силу защиты, не подвержены никаким неблагоприятным результатам в гексе плацдарма, не могут быть выбраны для потери уровня, не обеспечивают и не отменяют танковые сдвиги и не могут быть выбраны в качестве ведущей части при упорной обороне.

ПРИМ. АВТОРА: части в соседних гексах, которые добавляют силу защиты, также могут защищать свой гекс (в полную силу) в той же фазе боя. Немецкий игрок, атакующий оба гекса, должен сначала атаковать соседний гекс, чтобы заставить отступить или уничтожить части в этом гексе.



ПРИМЕР: часть A прилегает как к атакующей немецкой части, так и к береговой части, она может добавить половину своей силы защиты от 4 в бой. Часть B не может. Соотношение 5 к 4 с танковым сдвигом = 2-1.

18.2 Порты

(18.2.1) В целом: порты, контролируемые союзниками, действуют также, как и плацдармы, за исключением того, что не могут быть уничтожены. Союзный игрок может использовать порт для морского транспорта только в том случае, если он находился под контролем игрока-союзника в начале его фазы движения.

(18.2.2) Сорренто и Торре-Аннунциата: из-за морских мин в Неаполитанском заливе эти два порта не могут использоваться для каких-либо целей (транспортировки и снабжения). Для обозначения этого их значение ОВ указано в скобках.

18.3 Поле резерва флота

Это поле используется для хранения союзных частей, ожидающих высадки или эвакуации. Нет ограничения на количество частей, которые могут находиться в этом поле.

18.4 Морской транспорт

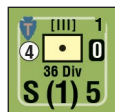
(18.4.1) В целом: только союзный игрок может использовать морской транспорт. Морской транспорт используется в фазе движения союзников. Морской транспорт используется для трех целей:

- Десантное подкрепление (21.1.2).
- Переброска союзных частей с одного плацдарма/порта на другой плацдарм/порт или обратно в резерв флота (18.4.5).



(18.4.2) Процедура морского движения: части, использующие морской транспорт, должны быть в порядке и использовать тактическое движение. За исключением рейнджеров и командос, у частей, использующих морской транспорт, сила атаки уменьшена вдвое и продвижение после боя ограничено одним гексом в том ходу, в котором они высаживаются. Поместите маркер 1/2 Eff (5.7) на такие части в качестве напоминания. Боевые части США могут использовать плацдармы Содружества, а части Содружества могут использовать плацдармы США, однако такие части становятся дезорганизованными, а не теряют половину эффективности, когда используют плацдарм другой национальности.

ЧАП могут использоваться для обеспечения поддержки в атаке в тот же ход, в котором они высаживаются, если они перемещаются только на один гекс и их гекс высадки не находится в ВЗК.



(18.4.3) Очки высадки: морской транспорт измеряется в очках высадки (ОВ). Игрок-союзник имеет возможность высаживать части на 12 ОВ каждый ход из своего резерва флота или подкреплений. Значение стекирования определяет, сколько ОВ она использует. Свободно стекируемые части равны 1 ОВ:

Очки стекирования	Стоимость ОВ
0, 1	1
2	2
3	3

ПРИМЕР: высадка танкового батальона (1 ОВ), ЧАП(1 ОВ), и остатков 1-3-3 (1 ОВ) будет стоить 3 ОВ.

(18.4.4) Вместимость порта и плацдарма: вместимость порта — это белое число рядом с символом порта. Это количество ОВ, которое он может либо отправить, либо принять каждый ход (но не все сразу). Вместимость всех береговых частей равна 3. Вместимость Салерно уменьшается до 1, если немецкая часть находится в пределах 2 гексов от гекса города.

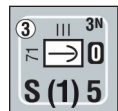


2-ходовая высадка: полк/бригада со значением 2 или 3 ОВ может высадиться в порту с вместимостью 1, но это займет два хода. Обозначьте это, поместив часть в море рядом с портом назначения и отметив его маркером «2-Turn Naval Transport». На следующем ходу часть может нормально высадиться.

(18.4.5) Морское движение с суши: союзный игрок может перемещать части, находящиеся в порядке, из одного порта/береговой части в другой порт/береговой части или из порта/ береговой части обратно в резерв флота. Применяются правила вместимости форта. Части могут начинать в ВЗК и по-прежнему использовать морское движение. Морское движение стоит один гекс из 2-х гексовой НД, поэтому другой гекс может быть использован до или после того, как часть переместится по морю. Морское движение никогда не может быть использовано во время фазы боя для отступления. Не более 3 ОВ за ход может быть использовано для морского движения из порта/ береговой части в другой порт/ береговую часть.

19.0 ОСОБЫЕ ЧАСТИ

19.1 71-й полк Nebelwerfer



Эта часть обеспечивает артиллерийские сдвиги и поддержку в обороне так же, как и корпусная ЧАП, но не требует для переворота очков снабжения. Каждый раз, когда 71-й полк обеспечивает сдвиг или МБК, переверните фишку на сторону Fired — ее можно использовать только один раз за ход. Полк может бесплатно перевернут на сторону «Ready» каждую немецкую начальную фазу, если он в состоянии в этот момент проследить линию снабжения.

19.2 Гарнизон Торре-Аннунциаты



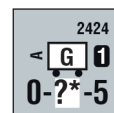
Немецкая часть, которая начинает игру в гексе 2202 (Торре-Аннунциата) не может двигаться, до тех пор пока не будет высвобождена. Она высвобождается, если союзная часть находится в пределах 3 гексов от нее или на 3 ходу, в зависимости от того, что произойдет раньше. После высвобождения она функционирует как обычно.

19.3 Части со случайной силой

Эти части имеют те же свойства, что и боевые части (имеют ЗК, могут образовывать связки ЗК и т.д.) но обладают следующими особыми свойствами:

- Не могут участвовать в атаке.
- СИЛА ЗАЩИТЫ: их сила защиты не известна. Когда они атакуют, немецкий игрок бросает кубик, чтобы определить силу защиты:

Бросок:	1	2	3	4	5	6
Сила защиты:	0	0	0	1	1	2



Если сила равна 0, часть немедленно уничтожается. Если это была единственная часть в гексе, то рассматривайте это как результат DS. Если такая часть выживает в бою, она не сохраняет свое значение силы, а вместо этого бросает заново каждый раз, когда участвует в бою.

- Их сила защиты никогда не удваивается (звездочка рядом с их силой защиты напоминает об этом).
- Может быть выбрана для потери уровня, как и любая другая часть.
- Может быть ведущей частью при упорной обороне.
- Такие части с НД, равной 0, уничтожаются, если они отступают.

19.4 Линкоры Valiant и Warspite



Эти два линкора обозначены одним маркером. Они были отправлены в залив Салерно, чтобы помочь остановить немецкую контратаку, но не имели достаточно фугасных снарядов, чтобы оставаться там надолго.

Начиная с 8 хода, союзный игрок может усилить использование своего маркера морской поддержки (Содружества или США) маркером «Valiant and Warspite». При этом он изменяет свой бросок кубика (либо по ТРБ, либо по таблице упорной обороны) на +1. Игрок-союзник должен объявить об использовании маркера до броска кубика. По ТРБ результат броска не может быть выше 6. По таблице упорной обороны результат броска не может быть выше 7. При использовании маркера «Valiant and Warspite» по таблице упорной обороны возможно +3. Переверните маркер после первого использования и удалите его из игры после второго. Маркер остается у союзного игрока до тех пор, пока он не использует его дважды.

20.0 ПОПОЛНЕНИЯ

20.1 Основы

(20.1.1) В целом: каждое пополнение может восстановить ослабленную боевую часть на один уровень или восстановить часть из поля уничтоженных частей на самом низком уровне. Пополнения приходят и используются во время начальной фазы каждого игрока. Пополнения указаны на треке записи хода. Игроки не могут сохранять пополнения — неиспользованные пополнения сгорают.

(20.1.2) Типы пополнений:

- **Танк/Panzer:** используются для танковых частей (2.3.3).
- **Пехота:** используются для любых пехотных, гарнизонных, мотопехотных или панцергренадерских частей.
- **Специальные:** используются для командос, рейнджеров, десантников, планерной пехоты, ЧАП, Reconnaissance и инженеров.

20.2 Ограничение пополнений

- Чтобы часть на карте получила пополнение, она должна быть:
 - ◊ в снабжении (в этот момент)
 - ◊ в порядке (13.1.1).
- Ни одна часть не может получить более одного пополнения за ход.

20.3 Части, возвращающиеся из поля уничтоженных частей.

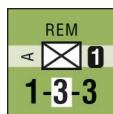
(20.3.1) Подходящие локации: части, вернувшиеся из поля уничтоженных частей, должны быть размещены в одном из следующих мест:

- Дружественная зона входа — только немецкие части и части 8-й армии.
- Резерв флота — только части 5-й армии союзников.
- Гекс, содержащий дружественную корпусную ЧАП, или гекс, содержащий дивизионную ЧАП возвращающейся части. Гекс должен быть в снабжении (в этот момент).
- **ОГРАНИЧЕНИЕ:** части не могут быть размещены в гексе, смежном с вражеской боевой частью, даже если гекс размещения содержит другую дружественную боевую часть.

(20.3.2) Превышение предела стекирования допускается в начальной фазе, но должно быть устранено в конце фазы движения игрока.

(20.3.3) ЧАП возвращаются в игру на стороне «Fired».

(20.3.4) 3-уровневые части: когда 3-уровневая часть возвращается из поля уничтоженных частей, поместите ее на планшет остатков и поместите остатки на карту в соответствии с указанными выше ограничениями.



(20.3.5) Остатки: если остатки получают пополнение, остатки помещаются на планшет остатков (10.4), и часть, которую они представляли, возвращается в игру на своей ослабленной стороне.

ПРИМ.: пожалуйста, следите за тем, чтобы 3-уровневая часть и остатки не были задействованы одновременно — всегда должна быть фишка на планшете остатков, либо остатки, либо часть, которую они представляют.

20.4 Маркер пополнения



Отметьте каждую часть, получившую пополнение (включая те, что возвращаются из поля уничтоженных частей) маркером пополнения. Эта часть может перемещаться максимум на один гекс в фазе движения и не может перемещаться между зонами входа или использовать морской транспорт. Она не может атаковать, продвигаться после боя или выходить из боя в фазе боя. Части с маркером пополнения предотвращают ВСЕ атаки из этого гекса, а не только атаку части, получившей пополнение, но помните, что ЧАП не затрагиваются (17.6.3).

ПРИМ. АВТОРА: это правило позволяет частям оставаться на передовой и получать пополнения до тех пор, пока в этом гексе нет боя.

УДАЛЕНИЕ: все маркеры пополнения удаляются во время фазы восстановления.

21.0 ПОДКРЕПЛЕНИЯ И ЗОНЫ ВХОДА

21.1 Подкрепления

(21.1.1) Локации прибытия: подкрепления размещаются во время начальной фазы игрока-владельца. Подкрепления 5-й армии союзников размещаются в резерве флота. Подкрепления 8-й армии и все немецкие части размещаются в зоне входа в соответствии с их кодом входа: N — северный край карты (технически северо-запад, но для краткости он будет называться северным), S — южный край карты, E — восточный край карты. Немецкие подкрепления могут прибыть в любую зону входа, соответствующую коду входа. Подкрепления 8-й армии союзников должны прибыть в зону входа, указанные в графике подкреплений.

(21.1.2) Подкрепления, прибывающие по морю: союзные части в резерве флота (включая только что прибывшие части 5-й армии) могут высадиться в любом дружественном гексе порта/береговой час-

ти во время фазы движения с использованием морского транспорта (18.4). Части должны использовать тактическое движение при высадке, потратив первый гекс для входа в гекс порта/береговой части. Если гекс высадки находится в ВЗК, часть должна остановиться в гексе высадки. Предел стекирования может быть превышен в этот момент, но превышение должно быть устранено в конце фазы движения.

(21.1.3) Подкрепления, прибывающие с края карты: во время фазы движения они могут войти на карту со своей полной НД (включая расширенное движение) из зоны входа, заплатив стоимость местности первого гекса. Вместо входа на карту часть может оставаться в зоне входа или переместиться в соседнюю зону входа.

21.2 Дружественные и вражеские зоны входа

(21.2.1) В целом: все зоны входа на краю карты дружественны для немецкого игрока до прибытия 8-й армии во время хода союзников на 11 ходу. В этот момент зоны входа S1-S3 становятся дружественными для союзников, и любые немецкие части, все еще находящиеся в этих зонах входа, уничтожаются. Зоны входа вдоль восточного края карты (E1-E5) становятся дружественными для союзного игрока, как только союзная часть входит в эти зоны входа. Любые немецкие части в этих захваченных зонах входа немедленно уничтожаются – никаких боевых действий не происходит. Немецкие части не могут входить в зону входа или использовать ее в качестве источника снабжения, если она становится дружественной для союзного игрока.

(21.2.2) Восточные зоны входа: единственные союзные части, которые могут использовать восточные зоны входа (E1-E5), – это части 8-й армии.

(21.2.3) Северные зоны входа: N1 и N2 всегда дружественны для немецкого игрока, даже если союзные части входят в эти области для выполнения своих условий победы (21.3.4). Немецкие и союзные части могут сосуществовать в двух северных зонах входа.

21.3 Свойства зон входа

(21.3.1) Стекирование: нет ограничений на стекирование, за исключением частей, атакующих из зоны входа (21.3.4).

(21.3.2) Движение в зону и из нее: в зону входа можно войти во время движения, отступления или продвижения после боя. Во время фазы движения стоимость входа в зону составляет 1 ОД (или 1 гекс, если используется тактическое движение). При входе часть должна остановиться и оставаться там до следующего хода. Стоимость повторного входа на карту всегда равна стоимости гекса, в который часть первым входит из зоны; части могут использовать дорожную ставку, если это возможно. Части должны быть в порядке, чтобы повторно войти на карту.

(21.3.3) ЗК: ЗК не проецируются в зоны входа или из них. Части могут входить на карту непосредственно в ВЗК, но не могут входить или пересекать вражескую связку ЗК при входе. Часть может сформировать связку ЗК через сторону гекса (не через гекс) с дружественной зоной входа.

(21.3.4) Зоны входа и бой: части нельзя атаковать, пока они находятся в зоне входа. Части, которые начали фазу движения и не двигались, могут атаковать из зоны входа во время дружественной фазы боя вражеские части, прилегающие к зоне входа. Части, атакующие из зоны входа, должны соблюдать предел стекирования (предположим, что гексы находятся в зоне входа). Части, атакующие из зоны входа, могут атаковать вместе с другими частями на карте и получать преимущества от ЧАП и авиационной поддержки (если доступна). Если оборонявшиеся части уничтожены

или вынуждены отступить, часть может продвигаться на карту, но не обязана делать этого. Если в ходе атаки обороняющиеся не были уничтожены или не отступили, части остаются в зоне входа. ЧАП в зоне входа могут оказывать поддержку в атаке или в обороне только в гексах, прилегающих к их зоне входа (т.е. они не могут оказывать поддержку на всем радиусе).

21.4 Отступление за пределы карты

Часть, которая отступает за пределы карты во вражескую зону входа, уничтожается. Часть, которая отступает за пределы карты в дружественную зону входа, помещается в нее и помечается маркером «Disrupted» или «Full Retreat» (в зависимости от ситуации).

21.5 Движение между зонами входа

В рамках нижеприведенных ограничений части могут перемещаться из одной зоны входа в соседнюю зону входа, это будет стоить части всех ее ОД. Только части, находящиеся в порядке, могут перемещаться между зонами входа. Нет ограничений на количество частей, которые могут перемещаться между зонами входа. Части не могут атаковать или оказывать артиллерийскую поддержку в тот же ход, в котором они переместились в зону входа или между ними. На перемещение между зонами входа действуют следующие ограничения:

- Единственные союзные части, которые могут входить в зоны входа восточного края – это части 8-й армии (21.2.2).
- Только немецкие части могут перемещаться между зонами N1 и N2.
- Перемещение между зонами N2 и E5 запрещено.

21.6 Десантные подкрепления союзников



(21.6.1) В целом: три подкрепления союзников прибывают с воздуха: одно на 5 ходу и два других на 6 ходу. Их прибытие не может быть отложено. 504 и 505 батальоны 82 дивизии ВДВ могут приземлиться в пределах 3 гексов от частей плацдарма. 2-й батальон 509 полка может приземлиться где угодно в секторе 5-й армии (исторически он высадился возле Авеллино). Они высаживаются во время начальной фазы союзников и могут двигаться в фазе движения. Они могут приземлиться на любом типе местности, кроме городских гексов и морской зоны без гексов. Они не могут приземлиться в гексе, занятом врагом, или в гексе непосредственно между двумя вражескими частями (вражеская связка ЗК через гекс). Бросьте кубик за каждую часть, чтобы проверить, благополучно ли они высадились:

Бросок	Результат
≤ -2	Часть уничтожена
0, -1	-1 уровень + дезорганизация
1, 2	Дезорганизация
3, 4	½ Eff
5, 6	Высадка успешна

(21.6.2) Модификаторы высадки: примените нижеперечисленные МБК к броску. Модификаторы суммируются.

–2 при высадке в гекс горы, города или болота.

–2 при высадке в ВЗК (нет эффекта, если ВЗК несколько).

(21.6.3) Снабжение десанта: части ВДВ считаются снабженными в тот ход, в котором они десантируются, и не проверяют снабжение в этот ход. Начиная со следующего хода после высадки, они проверяют снабжение как любая другая часть.

(21.6.4) Высадка и погода: погода не влияет на десантирование.

22.0 Фаза погоды

22.1 Трек погоды и таблица

Маркер погоды начитает игру в делении А (ясно) трека погоды. Во время каждой фазы погоды, начиная со 2 хода, определяйте, перемещается ли маркер погоды, бросив кубик и сверившись с таблицей погоды, расположенной рядом с треком погоды. Переместите маркер погоды вправо, в зависимости от результата, на 0, 1 или 2 деления. Если маркер погоды перемещается правее деления F, он возвращается в деление А (А следует за F).

22.2 Регулировка маркеров авиационной и морской поддержки

(22.2.1) В целом: деление на треке погоды, куда кладется маркер погоды, определяет погоду и наличие маркеров авиации и флота. Если они доступны, они переворачиваются на сторону готовности.

(22.2.2) Luftwaffe: немецкий маркер авиационной поддержки доступен, если союзники не могут использовать аэродром Монтекорвино (22.2.3) и маркер погоды находится на делении С.

(22.2.3) Аэродром Монтекорвино: если игрок-союзник контролирует этот аэродром (гекс 2811) и в пределах 3 гексов от него нет немецких частей, то немецкий игрок не может получить свою авиационную часть.

ПРИМ. АВТОРА: этот аэродром использовался истребителями прикрытия союзников, однако его нельзя использовать до тех пор, пока немцы не будут оттеснены от него достаточно, чтобы их артиллерия не обстреливала аэродром.

22.3 Регулировка маркеров очков снабжения

(22.3.1) В целом: трек погоды также определяет количество очков снабжения, которое игрок получает в этот ход. Отметьте накопленные очки снабжения маркерами армейского снабжения на General's Records Track. Каждый игрок может накопить максимум 19 очков снабжения

(22.3.2) Порт Салерно: как только союзники захватывают Салерно, и в пределах **двух гексов** от города нет немецких частей, союзный игрок получает 1 дополнительное очко снабжения по результатам погоды, отмеченным звездочкой.

22.4 Дождь

Следующие эффекты применяются в ходы с дождем:

- Все бои проходят со смещением на один столбец влево по ТРБ.
- Технические части не могут двигаться и атаковать через речную сторону гекса без моста.

22.5 Ясно и облачно

За исключением модификатора «Ясная погода» в таблице источника в изоляции, «Clear» и «Cloudy» не имеют особых эффектов.

23.0 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ И АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

23.1 Победные очки (ПО)

(23.1.1) В целом: только игрок-союзник получает ПО и отмечает их на General Records Track. ПО присуждаются за захват гексов и за потерю критических частей (23.1.2). На каждом победном гексе есть красный круг с количеством ПО, которое он приносит. Только контролируемые союзниками гексы ПО, которые имеют линию снабжения до контролируемого союзниками порта, береговой части или

дружественной зоны входа во время фазы проверки победы.

(23.1.2) ПО за критические части: отрегулируйте маркер ПО союзников, если любая из нижеуказанных частей уходит в поле уничтоженных частей. Эти ПО являются временными и могут быть потеряны, если часть получит пополнения и снова войдет в игру.

–1 ПО за каждый десантный или планерный полк в поле уничтоженных частей. Не вычитывайте ПО за 1-уровневый десантный батальон и за полки на планшете остатков.

–1 ПО за каждую союзную ЧАП в поле уничтоженных частей.

+1 ПО за каждую немецкую ЧАП в поле уничтоженных частей.

(23.1.3) Союзные береговые части: для целей автоматической победы (23.2) и сценария «Лавина», союзники теряют 1 ПО за каждую уничтоженную береговую часть. Это не относится к условиям победы в конце кампании (S2.4).

(23.1.4) ПО на северном краю карты: союзный игрок получает 5 ПО в тот момент, когда 2 или более боевых частей 5-й армии, совокупная сила атаки которых равна или больше 6, входят в N1; и 4 ПО если 2 или более боевых частей 5-й армии, совокупная сила атаки которых равна или больше 6, входят в N2. Немецкие части в N1 или N2 не блокируют вход союзным частям в эти зоны входа. И союзные, и немецкие части могут сосуществовать в этих двух зонах входа – боя не происходит. Вход союзников в северные зоны входа не мешает им быть источниками снабжения Германии. Пока союзные части находятся в зоне входа, немецкие части могут выходить из этой зоны входа только в гекс, который не входит в ВЗК. Союзные части никогда не могут покинуть северные зоны входа после входа в них. ПО за эти зоны входа зарабатываются только в том случае, если линия снабжения союзников может прослежена до зоны входа.

23.2 Автоматическая победа

Союзный игрок находится под давлением необходимости добиться скорейшего успеха, в то время как немецкий игрок находится под давлением необходимости удерживать свои позиции как можно дольше. Начиная с 4 хода, каждое деление трека записи хода имеет контрольную отметку (числа в цветных полосах снизу), указывающую количество ПО, которое союзный игрок должен был получить к этому ходу. Если количество ПО союзников на **5 или больше** очков выше контрольной отметки или достигает **20 или больше ПО**, союзный игрок автоматически побеждает (в фазе проверки победы). Немецкий игрок автоматически побеждает, если союзный игрок набирает на **5 или больше** очков ниже контрольной отметки в конце любого игрового хода. Игра продолжается, если никто из игроков не одержал автоматическую победу.

24.0 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА 1 ХОДА

24.1 Последовательность 1 хода

На первом ходу игры используется специальная одноразовая фаза вторжения. Следуйте этой последовательности для 1 хода:

А. Фаза вторжения: союзный игрок проводит все бои при вторжении (24.2) и продвигает свои части на один или два гекса. Фаза вторжения заменяет фазу погоды.

В. Ход немецкого игрока: рассматривайте этот ход как обычный ход немецкого игрока, за исключением ограничения движения 24.3.

С. Ход союзного игрока: рассматривайте этот ход как обычный ход союзного игрока с исключениями, перечисленными в 24.4.

24.2 Фаза вторжения

(24.2.1) Процедура: в каждом гексе высадки на берег союзный игрок использует штурмовые части из карты «Allied At Start» для начального штурма. Соотношение не вычисляется, вместо этого используется ТРБ вторжения.

(24.2.2) Результаты ТРБ: результат ТРБ вторжения определяет любые потери уровней и то, как далеко части могут продвинуться. Потери уровней могут быть понесены любой союзной частью, участвующей в атаке на берег.

(24.2.3) Продвижение после боя: атакующие союзные части могут продвинуться на 1-2 гекса, в зависимости от результата по ТРБ вторжения. Первый гекс продвижения должен быть гексом пляжа.

(24.2.4) Бой прорыва: единственный бой прорыва, который может произойти – если один или оба отряда командос атакуют часть со случайной силой в Салерно (что настоятельно рекомендуется!). Никакие сдвиги не допускаются, кроме сдвига за мораль. Части со случайной силой не удваивают силу защиты (19.3).

24.3 Ограничение движения Германии на 1 ходу

На 1 ходу НД всех немецких частей уменьшена вдвое (округление вверх). Расширенное и тактическое движение не затрагивается.

ПРИМЕР: часть с НД 5 (уменьшена до 3), которая использует расширенное движение (+3 ОД) может переместиться на 6 ОД.

24.4 Ход 1 союзного игрока

(24.4.1) В целом: игрок-союзник теперь проводит свой ход по следующим правилам:

- Союзные части могут использовать только тактическое движение.
- Союзные подкрепления на 1 ходу – это последующая волна.

(24.4.2) Последующая волна: части в полях Follow-up высаживаются в фазе движения союзников в качестве подкрепления и должны использовать тактическое движение. Считайте плацдарм как первый гекс их движения на два гекса. Все части в последующей волне, которые заканчивают свой ход рядом с немецкими частями, отмечаются маркером ½ Eff.

(24.4.3) Пляж Sugar: этот пляж может использоваться для высадки десанта (3 ОВ), но этот пляж считается закрытым в конце 1 хода. В это время открыты только пляжи Uncle и Roger.

ПРИМ. АВТОРА: поскольку я хотел включить только две британские береговые части, этот пляж разделен на два других.

25.0 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

25.1 Выход из боя

(25.1.1) Цель: способ отступления активного игрока во время фазы боя.

(25.1.2) Таблица выхода из боя

Бросок	Результат
1, 2	Нет
3	Да (–1 уровень)
4-6	Да

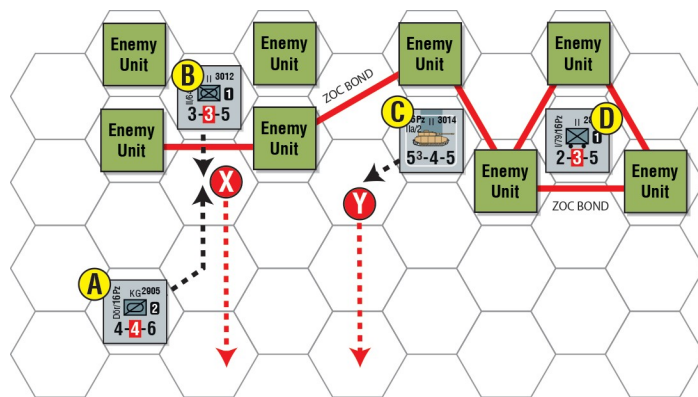
Рассматривайте результат меньше 1 как 1, и больше 6 как 6.

Модификатор броска кубика:

+1 если часть механизированная (при выходе из боя стека этот модификатор применяется только в том случае, если все части в стеке механизированные)

(25.1.3) Процедура: любые части (включая дезорганизованные), которые не атакуют в фазе боя, могут попытаться выйти из боя. Часть может либо атаковать, либо делать бросок на выход из боя – она не может и то, и другое. Выход из боя может быть завершен в любой момент во время дружественной фазы боя – до, во время или после всех боев. Чтобы разрешить попытку, воспользуйтесь таблицей выхода из боя. Игрок-владелец может сделать один бросок за каждую часть в стеке или один бросок за весь стек (по своему выбору). Активный игрок может увидеть результат каждой попытки, прежде чем принять решение о следующей попытке выхода из боя.

(25.1.4) Объяснение результатов: результат “Нет” означает, что выход из боя не удался и часть остается на месте. Результат “Да” позволяет части отступить на 1 или 2 гекса и стать дезорганизованной (или перейти в полное отступление, если часть уже была дезорганизованной). Соблюдайте все правила отступления, за исключением того, что часть, выходящая из боя, не может отступать в ВЗК, если гекс в ней не содержит дружественной части. Если результат “Да –1”, то часть или стек теряет уровень (по выбору игрока) перед выходом из боя.



ПРИМ.: части, выходящие из боя, восстанавливаются, как и любые другие части, в фазе восстановления

ПРИМЕР: пытаюсь высвободить части В и С, немецкий игрок двигает часть А в гекс Х и разрушает вражескую связку ЗК, позволяя части В переместиться в гекс Х. Часть С двигается в гекс Y. Во время фазы боя все три части (А, В и С) проводят попытки выхода из боя. Часть D заперта вражескими связками ЗК и не может не двигаться, не пытаться выйти из боя.

25.2 Разведывательные части

Разведывательные части, находящиеся в одиночку в гексе и подвергшиеся атаке, игнорируют требование потери уровня (но не отступление) при результатах D1 или DS. Все потери уровня при результатах EX, DRX, и A1/D1 применяются как обычно. Разведывательные части не могут проводить упорную оборону в той же фазе боя, в которой они пользуются этим правилом.

25.3 Ограниченное снабжение из портов

Вместо того чтобы снабжать неограниченное количество частей из одного небольшого порта, игроки могут использовать следующее правило.

Союзные части, неспособные проследить линию снабжения до плацдарма, могут получать ограниченное количество припасов из порта. Значение очков высадки, умноженное на 10 (x10) опре-

деляет, какое количество ОВ порт может снабжать. Например, Амальфи со значением 1 может снабжать целую дивизию из трех полков полной численности и дивизионную ЧАП (3+3+3+1=10). Любая часть, не полностью снабженная, помечается маркером «Out of Supply».

СЦЕНАРИИ

S1. ЛАВИНА

S1.1 Расстановка и общие данные

- **Продолжительность игры:** 8 ходов. Начинается на 1 ходу и заканчивается фазой проверки победы на 8 ходу.
- **Расстановка:** используйте карту «Campaign Game At Start». Игрок-союзник получает все четыре маркера авиационной и морской поддержки на стороне готовности.
- **Начальные очки снабжения:** 5-я армия союзников: 0, немецкая 10-я армия: 3.
- **Маркеры:** поместите маркер погоды на деление А трека погоды. Поместите маркер хода на деление 1 трека записи хода, поместите маркер фазы на трек фаз. Отложите все остальные маркеры в сторону.

S1.2 Условия победы

Союзный игрок побеждает, если в конце 8 хода у него есть не менее 8 ПО. В противном случае побеждает немецкий игрок. В этом сценарии каждая уничтоженная береговая снижает ПО союзников на 1.

S1.3 Особые правила

См. Особые правила 1 хода (24.0).

S1.4 Турнирные правила

Если вы играете турнир, начните игру с хода немецкого игрока и союзниками, уже находящимися на берегу. Используйте обратную сторону карты «Allied At Start» для этой версии.

S2. КАМПАНИЯ

S2.1 Расстановка и общие данные

То же самое, что в S1.1.

S2.2 Вывод 16-й танковой дивизии

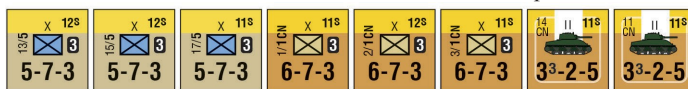
В начале немецкой начальной фазы **14 хода**, немецкий игрок должен удалить из игры немецкие боевые части, общая текущая сила защиты которых равна 12. Выведенные части не считаются уничтоженными и не могут быть восстановлены. При определении частей, которые должны быть выведены, приоритет должен быть отдан частям 16-й танковой дивизии, которые на тот момент находятся в снабжении (оцениваются в тот момент). Если таких частей недостаточно, то немецкий игрок должен удалить подходящие, а затем выбрать оставшиеся из других немецких частей, находящихся в снабжении. ЧАП 16-й танковой дивизии автоматически удаляется и учитывается при подсчете 12 очков силы.

ПРИМ. АВТОРА: 16-я танковая дивизия отошла в район Неаполя, чтобы обезопасить тылы, разграбить экономическое имущество и захватить квалифицированных рабочих. Затем она боролась с восстанием и уничтожила все что можно, уходя из Неаполя. Она готовилась защищать сектор вдоль реки Вольтурно близ Каццо,

но 2 октября была спешно переброшена к Адриатическому морю после того, как англичане атаковали Термоли.

S2.3 Части 8-й армии

Части 8-й армии обозначены желтой полосой сверху. Все части частей союзников без желтой полосы – это части 5-й армии.



(S2.3.1) Бой: части 5-й и 8-й армий никогда не могут участвовать в одной атаке. Однако они могут стекироваться вместе, обороняться вместе и могут образовывать связки ЗК.

(S2.3.2) Нет очков снабжения: у 8-й армии нет ЧАП, поэтому эта армия не получает очков снабжения.

(S2.3.3) Линия разграничения армий: эта линия (от гексов 2425/2426 до 4100/4201) разделяет 5-ю армию США и 8-ю армию Британии. Не более одной части 8-й армии может закончить свое движение за линией разграничения – нет ограничения на то, как далеко от линии она может действовать. Если в конце фазы движения союзников линию пересекло больше одной части 8-й армии, то все части 8-й армии, превышающие предел, уничтожаются (по выбору союзного игрока). Эта линия влияет только на части 8-й армии – части 5-й армии могут игнорировать эту линию.

ПРИМ. АВТОРА: 5-я дивизия остановилась в Аулетте до 1 октября, чтобы защитить местный опорный пункт от непогоды и организовать следующее наступление. Но немцы не знали, что они будут делать это, поэтому мы позволили им выйти за рамки этого, чтобы заставить немцев отступить по графику.

(S2.3.4) Дороги в секторе 8-й армии: чтобы представить длинную линию снабжения до Мессины и немецкую тактику подвижной обороны, все дороги в секторе 8-й армии стоят 1 ОД (вместо 1/2 или 1/3) для всех союзных механизированных частей (США и Содружества). Это правило не влияет на немецкие части и не распространяется на немеханизированные части союзников.

(S2.3.5) Зоны входа восточного края: только немецкие части и части 8-й армии могут использовать зоны входа на восточном краю (21.2.2).

(S2.3.6) Нет остатков: у частей 8-й нет остатков, см. правило 10.4.2.

(S2.3.7) Удаление 8-й армии: во время фазы снабжения любого хода немецкого игрока после 16 хода он может объявить, что покидает сектор 8-й армии. В это время происходит следующее: немецким частям запрещается входить в сектор 8-й армии до конца игры, немецкие части, находящиеся в данный момент или входящие в сектор 8-й армии, немедленно уничтожаются, а все зоны входа на восточном краю карты переходят под контроль союзников. Удалите из игры все части 8-й армии. Части 5-й армии все еще могут входить в сектор 8-й армии. Разместите маркеры контроля союзников в трех гексах ПО в секторе 8-й армии (если они еще не находятся под контролем союзников).

ПРИМ.: немецкий игрок захочет сделать это ближе к концу игры, когда он будет защищать только Авеллино и северный край карты и больше не заботиться о секторе 8-й армии.

S2.4 Победа

Союзный игрок побеждает, если в конце игры у него будет не менее 20 ПО. Если нет, побеждает немецкий игрок. Только для победы в конце игры союзный игрок может подсчитывать гексы ПО, которые все еще контролируются Германией, но в настоящий момент изолированы (16.5.1). Не считайте ПО за уничтоженные части в этот момент.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

СОЮЗНЫЙ ИГРОК

1. РЕЙНЖДЕРЫ: используйте эти три элитные части чтобы удерживать перевал Чиунзи.
2. КОММАНДОС: если возможно, введите оба отряда командос в Салерно на 1 ходу.
3. БЕРЕГОВЫЕ ЧАСТИ: обязательно используйте их особенность для увеличения силы защиты из соседних гексов. Это может быть критично на 1 ходу.
4. БРИТАНСКИЕ ПЛЯЖИ: отправьте 46-ю дивизию в Салерно и 56-ю дивизию в Баттипалью.
5. АМЕРИКАНСКИЕ ПЛЯЖИ: отправьте 36-ю дивизию в Альтавиллу-Силентину. Рассмотрите возможность отправки 45-й дивизии к северу от реки Селе на помощь британцам.
6. КАМПАНИЯ: если немцы попытаются удержаться на юге, пошлите канадскую дивизию через гексы восточных зон входа, чтобы обойти их линию. Это должно заставить немцев отступить.

НЕМЕЦКИЙ ИГРОК

1. Ваш лучший шанс нанести урон союзникам – это 1 ход, но будьте осторожны, чтобы вас не окружили.
2. Если вы можете взять Салерно - берите. У вас должно получиться удержать город до конца короткого сценария.
3. Если вы не можете взять Салерно, запугайте рейнджеров и попытайтесь взять порт Майори.
4. Старайтесь держать соединения вместе в соответствии с правилом ведущего соединения.
5. Не дайте союзникам взять Баттипалью. Атакуйте агрессивно на 5-7 ходах, чтобы он не смог сосредоточиться на взятии этого города.
6. КАМПАНИЯ: около 9 хода начните отступление на север. Из-за того, что 8-я армия может использовать гексы зон входа восточного края, чтобы обойти вас с фланга, удерживать оборону к югу от Авеллино практически невозможно.
7. Критическая область вашей линии находится на севере – вам может потребоваться перебросить несколько ваших частей из южной группы, чтобы помочь там. Вы должны сдерживать британцев как можно дольше.
8. Контратаки с соотношением 2-1 или 3-1 могут быть полезны для того, чтобы украсть инициативу у союзного игрока. Даже результат Disrupt может дать вам передышку.
9. Используйте свои мобильные части со случайной силой, чтобы угрожать южному флангу союзников.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА

Salerno '43 возникла из-за желания больше узнать об итальянской кампании. Попробовав различные масштабы карты, я остановился на том же масштабе, что и в *Normandy '44*. Это позволило бы мне лучше показать долины и горы Италии, и это было бы прекрасным способом сравнить эти два вторжения. После изнурительного проекта *Stalingrad '42* я решил сделать игру небольшого размера, чтобы закончить ее в разумные сроки. В результате получилась красивая компактная игра, которая, я надеюсь, развлечет и расскажет об истории первого месяца итальянской кампании.

Ниже приведены некоторые примечания и пояснения к некоторым правилам игры.

Общность с другими играми 19XX:

Основная система *Salerno '43* тесно связана со *Stalingrad '42* с хорошей дозой *Normandy '44*.

Маркеры 1/2 Eff

Это правило было добавлено для предотвращения пересечения частями более одной горной стороны гекса за один ход. Как только мы начали его использовать, я увидел, что оно будет хорошо работать с частями, движущимися по морю, и техническими частями, пересекающими реки без моста. Оказалось, дополнительная сложность того стоила. Обратите внимание, что маркеры 1/2 Eff влияют только на бой, поэтому если часть не заканчивает свое движение рядом с врагом, нет необходимости размещать маркер.

Горная местность

Чтобы помочь игрокам понять правила горной стороны гекса, думайте о них как о крупных реках, потому что они бы использовали большинство тех правил, если бы в игре были какие-либо крупные реки. Их трудно пересечь, технические части могут их только по дорогам и перевалам, а при атаке сила уменьшается вдвое.

Пополнения

Каждая сторона получает в игре одинаковое количество пополнений: 18 уровней. Это сделано намеренно, чтобы можно было четко увидеть фактическое соотношение сил в сентябре 1943 года.

Пределы силы боя

В *Salerno '43* ни у одной из сторон сила атаки или защиты не может быть больше 20. Это правило мало влияет на атакующего, которому большую часть времени будет трудно получить 20 очков силы, но есть правило: он не тратит 5 минут на поиски одного или двух дополнительных очков — я хочу, чтобы игроки сконцентрировались на стратегии, а не на подсчете силы. Аналогичное правило есть в *Normandy '44* (18 очков силы).

Почему нет дороги на побережье Амальфи

Я не включил прибрежную дорогу, которая проходит между городами Амальфи и Сорренто, потому что некоторые тестеры использовали ее для снабжения большой группировки, чтобы устремиться к западному побережью. Эта знаменитая живописная дорога, идущая вдоль скал и через туннели, никогда бы не использовалась для снабжения даже одного полка — она была слишком уязвима для диверсий и завалов.

Береговые части

Береговые части получают особую способность добавлять дружественную силу защиты из соседнего гекса, если стек также находится рядом с немецкими частями, атакующими плацдарм. Это правило дает им немного больше защиты и отражает идею о том, что все ближайшие силы союзников знают, что защита плацдарма всегда является главным приоритетом.

Новая ТРБ

В ранних тестовых играх я заметил, что скорость истощения была слишком высокой, поэтому был добавлен результат “Disruption”, чтобы немного ее уменьшить. Мы также тестировали результат “Engage”, но посчитали, что он не очень впечатляющий. Дезорганизация защитника мешает ему контратаковать и может быть очень вредной, если часть не восстанавливается в фазе восстановления.

Отсутствие грузовиков у союзников

Части союзников столкнулись с проблемами снабжения, продвигаясь вглубь страны из-за отсутствия поблизости крупного порта и плохих дорог в центральной Италии. Поэтому вместо того, чтобы усложнять правила снабжения, я просто убрал их маркеры грузовиков и установил, что все дороги в секторе 8-й армии стоят 1 ОД.

8-я армия и восточный фланг

Поскольку 8-я британская армия может использовать зоны входа на восточном краю карты, чтобы продвинуться вверх по восточному краю карты, немецкий игрок мало что может сделать, чтобы их остановить. Задача немецкого игрока — вернуться на северный край карты, не попав в ловушку 8-й армии, и сделать это как можно медленнее. Однако, поскольку 8-я уходит к концу игры, немецкому игроку не следует зря тратить войска на бессмысленные атаки. Не удивляйтесь, если 8-я армия вообще не сражается, а просто пугает немецкого игрока, заставляя его отступить.

Линии снабжения и мулы

Чтобы поддерживать реалистичность игры, я запретил линиям снабжения пересекать горные стороны гексов без дороги и перевалов. Однако в следующей игре - «The Gustav Line» - я добавлю маркеры мулов или абстрактные правила, чтобы игроки могли снабжать части на вершинах гор или через горные стороны гексов.

Части со случайной силой

Эти части позволяют немецкому игроку оказать небольшое давление на южный фланг союзников без необходимости размещать там какие-либо хорошие части. Они также являются хорошим способом добавить в игру туман войны — игрок-союзник не должен знать, что в Салерно или Авеллино нет немецких войск. Часть со случайной силой, начинающая возле Сорренто, должна оказать небольшое давление на союзного игрока, поэтому он должен охранять порт Майори, чтобы обеспечить снабжение своих рейнджеров.

На первом ходу командос атакуют часть со случайной силой в Салерно. Есть 50% шанс, что сила будет 0. Общий шанс, что командос захватят Салерно, если они атакуют двумя отрядами на первом ходу, составляет 87%. Если KG Dörnemann войдет в Салерно на 1 ходу, ее трудно будет оттуда выбить.

—Mark Simonitch

Заметки об участвующих соединениях

СОЮЗНИКИ



2/509 ВДВ США: Этот батальон был высажен ночью за немецкими позициями около Авеллино, чтобы задержать немецкие резервы, направлявшиеся на юг. Десантники были рассеяны, и те, кто все же перегруппировались, вскоре были уничтожены, взяты в плен или загнаны в горы. Многие вернулись на позиции союзников, но сама идея принести в жертву элитный батальон для выполнения такой сомнительной цели показалась мне очень странной. Об этом инциденте написано очень мало, но 509-й стал одним из лучших воздушно-десантных батальонов в армии США и экспертами по поиску пути в ночное время во время высадки с воздуха.

3-я дивизия США: эта дивизия была хорошо подготовлена и под руководством генерал-майора Лусиана К. Траскотта-младшего была ветераном кампаний в Северной Африке и Сицилии и, вероятно, лучшей американской пехотной дивизией на Средиземноморском театре военных действий. В этой дивизии служил самый награждаемый американский солдат Второй мировой войны Оди Мерфи.



34-я дивизия США: Первоначальный план предусматривал высадку этой дивизии в Неаполе после его захвата, но из-за трудностей во время вторжения было принято решение высадить 34-ю дивизию на пляжах Салерно. Этой дивизии был придан батальон, состоящий из американцев японского происхождения второго поколения (100-й батальон). Его служба в сентябре прошла без происшествий, но эта часть стала самой награждаемым батальоном в армии США.

36-я дивизия национальной гвардии Техаса: Это была хорошо подготовленная дивизия, которой не повезло. Салерно был ее боевым крещением, и ее сильно потрепали ветераны немецких частей. Спустя 4 месяца она снова потерпела серьезное поражение на переправе через реку Рапидо. Интересный комментарий к американской системе пополнений: когда дивизия вступила в бой, почти у всех солдат был текасский акцент, но после 4-5 месяцев принятия пополнений со всех концов США дивизия потеряла свою уникальность.

45-я дивизия национальной гвардии Оклахомы: это дивизия была ветераном Сицилийской кампании. Наряду с 3-й дивизии США она стала одной из самых опытных десантно-штурмовых соединений союзников в Европе. Она сыграла ведущую роль в высадке на Сицилию, высадились в Д+1 в Салерно, была подкреплена на плацдарме у Анцио и была частью сил вторжения в южную Францию. Билл Молдин, создатель героев мультфильмов Вилли и Джо, служил в 45-й дивизии.

82-я воздушно-десантная дивизия: у этой дивизии нет ЧАП, чтобы отобразить, что она была введена в битву за Салерно в спешке и недостаточно подготовленной. После того, как она помогла 36-й дивизии захватить Альтавиллу, ее на короткое время отправили в резерв 5-й армии. Затем она отправилась на корабле в порт Майори, чтобы усилить рейнджеров и помочь британцам в их наступлении на Неаполь.

Канадская 1-я бронетанковая бригада: 11-й бронетанковый полк поддерживал 5-ю британскую пехотную дивизию, а 14-й бронетанковый полк – 1-ю канадскую пехотную дивизию. 12-й-й бронетанковый полк направился в район Таранто, так что его нет в игре (бронетанковые полки Содружества на самом деле были эквивалентны батальону, поэтому на их фишках есть символы батальонов).

Британская 56-я пехотная дивизия: дивизия служила в Ираке и Палестине до переброски в Тунис в апреле 1943 года, чтобы принять участие в заключительном этапе этой кампании. Она не участвовала в кампании на Сицилии. Она передала свою 168-ю бригаду ослабленной 50-й дивизии, которая потеряла свою 150-ю бригаду в битве при Газале. Для высадки в Салерно ей была передана 201-я гвардейская бригада, чтобы довести ее до штатной численности.

ГЕРМАНИЯ

15-я дивизия панцергренадеров: эта дивизия была сформирована на Сицилии на базе остатков 15-й танковой дивизии Африканского корпуса. Два ее панцергренадерских полка (104-й и 328-й) защищали побережье между Неаполем и Римом и так и не вошли на карту.

16-я танковая дивизия: эта дивизия была почти штатной численности. Первый батальон танкового полка проходил обучение в Германии на танках Pz. V «Пантера». Второй батальон был укомплектован 87 танками, но ему не хватало опыта. Батальон StuG также был укомплектован 37 штурмовыми орудиями. В игре предполагается, что дивизион штурмовых орудий находится в Kampfgruppe Dörnemann (разведывательная часть 4-4-6), поэтому батальон сократился до 2-2-5.

26-я танковая дивизия: обратите внимание на то, что части этой дивизии прибывают как с северного, так и с южного края карты – это не ошибка на их фишках. В дивизии было два танковых батальона, но один находился во Франции на перевооружении танками «Пантера», а другой прикрывал Рим. Лишь одна рота танков действительно пошла на юг в район Салерно.

1-я воздушно-десантная дивизия: батальоны этой дивизии были разбросаны по всей южной Италии. Некоторые были отправлены противостоять британцам на восточном побережье, а некоторые – против каннадцев, поэтому в эту игру попали только пять батальонов.

3-я дивизия панцергренадеров: лишь небольшая часть этой дивизии находилась в Салерно. 103-й разведывательный батальон дивизии был отправлен в Неаполь и поэтому его нет на карте. 1 батальон 29-го полка был отправлен на юг из Рима, но не вошел на карту. 3 батальон, весь 8-й полк панцергренадеров и одна рота 103-го танкового полка оставались в районе Рима во время игры.

71-й полк Nebelwerfer: 71-й полк имел только два батальона: II и III. II и III были уничтожены в Тунисе, а IV впоследствии был переименован во II. У него также была 22-я батарея полугусеничных бронетранспортеров.

Танковая дивизия «Герман Геринг»: эта дивизия все еще восстанавливалась после того, как потеряла некоторые части после капитуляции в Тунисе. Она воевала на Сицилии и эвакуировалась, не понеся тяжелых потерь. В Италии она удерживала побережье к северу от Неаполя и после высадки союзников большая часть сил дивизии отправилась на юг, в Салерно.

—Fred Thomas and Mark Simonitch

Источники

Atkinson, R. (2007). *The Day of Battle: The War in Sicily and Italy, 1943–1944*.

Blumenson, M. (1969). *Salerno to Cassino*.

Graham, D. and Bidwell, S. (1986). *Tug of War: The Battle for Italy: 1943–45*.

Headquarters Fifth Army (1944). *Fifth Army History: Part I, From Activation to the Fall of Naples*.

Konstam, A. (2007). *Salerno 1943: The Allied Invasion of Italy*.

Konstam, A. (2013). *Salerno 1943: The Allies Invade Southern Italy*.

Molony, C. J. C. (1973). *The Mediterranean and Middle East, Volume V*.

Morris, E. (1983). *Salerno: A Military Fiasco*.

National Archives Collection of Foreign Records Seized, Record Group 242, Records of German Field Commands, Microfilm Publications T312 rolls 85-87; T314 rolls 540-541 and 1572; and T315 rolls 173, 681, and 827.

U.S. War Department Historical Division (1944). *Salerno: American Operations From the Beaches to the Volturno 9 September–6 October 1943*.

РАСШИРЕННЫЙ ПРИМЕР ИГРЫ



ХОД 1 (ВТОРЖЕНИЕ)

Фаза вторжения

Игра начинается с фазы вторжения. Во время этой фазы союзный игрок бросает по одному кубику за пляж высадки и сверяется с ТРБ вторжения. Результатом будет потеря уровня стека (обычно потерь нет, т.к. на пляжах сопротивление было незначительное) и любое продвижение после боя. Союзный игрок может проводить бои в любом порядке, но решает двигаться с севера на юг.

1. РЕЙНДЖЕРЫ: используя столбцы «Rangers and Commandos» в таблице, союзный игрок выбрасывает 3, что позволяет рейнджерам продвинуться после боя на 2 гекса. Первый гекс находится в Майори, где игрок высаживает один батальон, а второй гекс находится вверх по долине к перевалу Чиунзи. В начале хода основная задача рейнджеров – удерживать проход.

2. КОММАНДОС: игрок-союзник выбрасывает 4, что позволяет коммандос продвинуться на 2 гекса. Первый гекс – порт Виетри-суль-Маре, а второй гекс используется для проведения боя прорыва против части со случайной силой в Салерно. Немецкий игрок

бросает кубик, чтобы определить силу защиты части. Он выбрасывает 6, что означает 2. Соотношение 4 против 2 со сдвигом за мораль (3-1). Части со случайной силой никогда не удваивают свою силу защиты в городах. Используя ТРБ, союзный игрок бросает кубик и сверяется со столбцом 3-1. Поскольку это бой прорыва, ему не разрешается использовать поддержку с воздуха или моря. Результат – 3 = DR – защитник отступает на два гекса. Немецкий игрок делает бросок по таблице упорной обороны, используя столбец City, и применяет МБК -1 за часть низкого качества. Результатом будет 2, что является ошибкой – поскольку НД части 0, она уничтожается. Два отряда коммандос входят в Салерно.



Два отряда коммандос атакуют Салерно.

3. ПЛЯЖ UNCLE: это единственный пляж, где союзники встретили серьезное сопротивление. Игрок-союзник использует столбец Uncle Beach по ТРБ вторжения и выбрасывает 3, что позволяет частям продвинуться только на 1 гекс. К счастью, без потерь.

4. ПЛЯЖ SUGAR: бросок 5 = продвижение на 2 гекса.

5. ПЛЯЖ ROGER: бросок 3 = продвижение на 2 гекса.



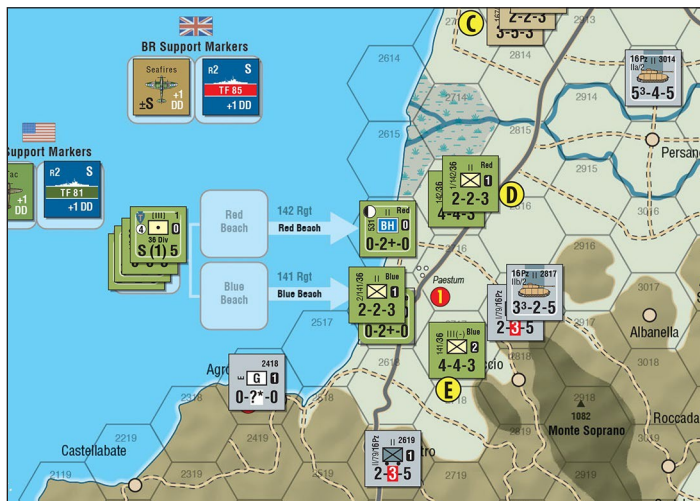
Ситуация после высадки англичан. В точке А, с продвижением на 1 гекс 128-я должна остановиться в первом гексе. В точке В, 169-я бригада продвигается вглубь суши и захватывает аэродром. В точке С, 167-я бригада и танковый батальон продвигаются вглубь суши.

АМЕРИКАНСКИЕ ПЛЯЖИ

6. ПЛЯЖ RED: бросок 6 = продвижение на 2 гекса.

7. ПЛЯЖ BLUE: бросок 4 = продвижение на 2 гекса.

ПРИМ.: мы продемонстрировали высадку союзников лучше средней, чтобы показать некоторые варианты, доступные при продвижении на 2 гекса..



Ситуация после высадки американцев. 142-й полк (D) продвигается вглубь суши, в то время как 141-й полк (E) оставляет батальон, чтобы помочь оборонять пляж, и продвигается вглубь суши с одной частью.

БЕРЕГОВЫЕ ЧАСТИ: у этих четырех частей НД = 0. Они должны остановиться после высадки на пляж и обозначить, что пляж теперь открыт. Если они когда-либо отступят из гекса или будут

уничтожены, пляж считается закрытым и больше не может использоваться для каких-либо целей. Союзный игрок должен охранять эти драгоценные части.

На этом заканчивается фаза вторжения, и с этого момента игра следует стандартной последовательности игры. Обратите внимание, что фаза погоды перед вторжением была пропущена.

ХОД НЕМЕЦКОГО ИГРОКА

Немецкая начальная фаза

Эта фаза всегда состоит из трех частей, которые можно проводить в любом порядке: размещение подкреплений в зонах входа, использовать подкрепления и переворачивать ЧАП, используя ОС.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ: у немецкого игрока два подкрепления. Он помещает северную часть в зону N1, а южную – в зону S2.

ПОПОЛНЕНИЯ: на этом ходу их нет.

ПЕРЕВОРОТ ЧАП: на карте в этот момент находится только одна ЧАП, и она уже перевернута. Так что эта фаза пропускается.

Немецкая фаза движения

ОСОБОЕ ПРАВИЛО 1 ХОДА: НД всех немецких частей уменьшено вдвое. Расширенное и тактическое движение не затронуты.

Немецкий игрок может в это время перемещать все свои части на карте. У него есть много вариантов – атаковать британские пляжи, атаковать американские пляжи, атаковать все пляжи или отступить. В этом примере немецкий игрок будет сдерживать британцев и атаковать американские пляжи. Это рискованный шаг, но он продемонстрирует некоторые важные правила.



Немецкие перемещения в секторе Салерно.

А) Разведывательный батальон HG прибывает в качестве подкрепления с севера и перемещается в Ночера-Инферьоре. KG Dbtmann перемещается на 2 гекса, чтобы перекрыть дорогу, ведущую на север.

В) Вместо того, чтобы сдерживать всю 46-ю дивизию, этот батальон 16-й танковой дивизии отступает.

С) Батальон панцергренадеров остается на месте.

Д, и Е) Батальон Sturmgeschütz и ЧАП 16-й танковой дивизии объединяются в гексе 3113. Из этого гекса ЧАП может поддерживать атаку в G. Поскольку она переместилась только на 1 гекс, она не дезорганизована.

Г) Батальон десантников, пришедший на 1 ходу, получает маркер «Truck», что позволяет им переместиться на 6 ОД (3+3=6). Они перемещаются в Эболи.



Ситуация после всех немецких перемещений

Г) Эти три части идут в атаку на 142-й американский полк.

Н) Этот батальон 79-го панцергренадерского полка покидает южный фланг и движется к центральной долине. Хотя есть преимущества в удержании юга, немецкому игроку, вероятно, понадобятся дополнительные части в центре. НД части равна 3 (половина от 5) и еще 3 ОД за расширенное движение. Второстепенная дорога стоит $\frac{1}{2}$ ОД.

И) Часть со случайной силой движется вперед, но старается не попасть в зону атаки американцев.

Немецкая фаза боя

Ж) Есть только одна атака. У трех немецких частей с силой атаки 10 против двух американских частей с силой защиты 6 начальное соотношение равно 1-1, но со сдвигом на два столбца вправо, т.к. у немецкого игрока участвуют танковые и элитные части, а у американского – нет. Немецкий игрок также решает применить ЧАП 16й танковой дивизии для еще одного сдвига – теперь соотношение 4-1.

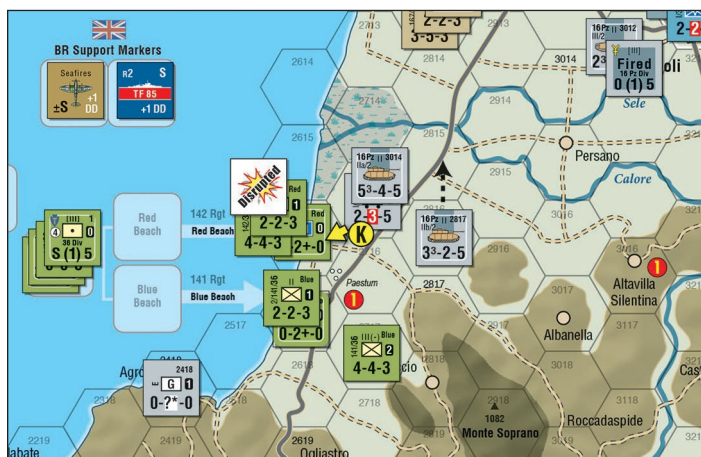
Осознавая опасность атаки, союзный игрок использует свой маркер американской авиационной поддержки, чтобы снизить соотношение до 3-1. Бросок кубика равен 4 = DR2, обороняющийся должен либо отступить, либо провести упорную оборону. Союзный игрок объявляет, что будет проводить упорную оборону, и выбирает свой батальон 2-2-3 в качестве ведущей части. Он объявляет об использовании своего маркера американской морской поддержки для МБК +1 (17.6.2). Он бросает по столбцу Clear таблицы упорной обороны и выбрасывает 2, которая превращается в 3 = провал. Союзные части отступают на два гекса в соответствии с результатом DR2 и становятся дезорганизованными.

Союзный игрок отводит свои части к части плацдарма на пляже Red. Эта часть позволяет частям прекратить свое отступление в гексе (12.1.5), но они все еще дезорганизованы.

Маркеры авиации и флота союзников возвращаются в свои поля и переворачиваются на сторону Used.

Продвижение после боя: немецкий игрок теперь может провести продвижение после боя тремя частями, участвовавшими в атаке.

К) Немецкий игрок выбирает только две части для формирования группы прорыва. По результатам боя она может продвинуться на два гекса. Она использует первый гекс для входа в освободившийся гекс оборонявшегося, а второй гекс – для проведения боя прорыва против гекса плацдарма. Сила защиты гекса равна 5 (2 береговой части и 3 дезорганизованных частей, сила защиты которых уменьшена вдвое). Соотношение 7 к 5 с танковым и элитным сдвигами = 3-1. Бросок 1= EX. Приемлемый бросок для немецкого игрока, т.к. он может выбрать часть плацдарма, которая дает ему ПО (если это сценарий «Лавина») и закрывает этот пляж. Союзный игрок выбирает немецкую танковую часть для потери уровня, и она переворачивается на ослабленную сторону. Нет никакого отступления и продвижения, поэтому группа прорыва прекращает продвижение. Другая немецкая часть, участвовавшая в атаке, теперь продвигается на один гекс к северу, чтобы защитить фланг. На этом немецкая фаза боя завершена.



Ситуация непосредственно перед боем прорыва

Немецкая фаза восстановления

Все немецкие части находятся в порядке, поэтому восстановление не требуется. Маркер грузовика удален.

Немецкая фаза снабжения

Немецкий игрок использует одно из своих накопленных очков снабжения, чтобы перевернуть ЧАП 16-й танковой дивизии. Он перемещает свой маркер снабжения 10-й армии на треке снабжения на одно деление назад и переворачивает свою ЧАП на сторону «Ready».

Ход союзного игрока

Начальная фаза союзников

ПОДКРЕПЛЕНИЯ: подкрепления союзников на 1 ходу – это те, которые находятся в полях Follow-up рядом с пляжами – это единственные подкрепления союзников, доступные на первом ходу. Начиная со 2 хода союзный игрок может использовать эти поля вторжения в качестве зон входа для частей, прибывающих из резерва флота.

ПОПОЛНЕНИЯ: на этом ходу их нет

ПЕРЕВОРОТ ЧАП: у союзного игрока нет очков снабжения, поэтому эта фаза пропускается.

Фаза движения союзников

ОСОБОЕ ПРАВИЛО 1 ХОДА: союзные части могут использовать только тактическое движение. Все остальные правила остаются прежними.

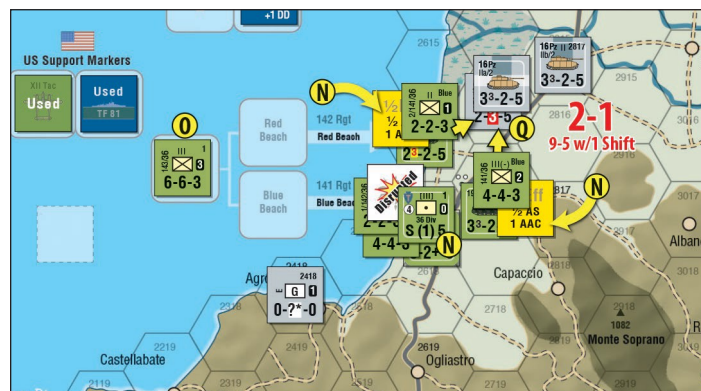
Союзный игрок вводит свои части последующей волны, которые тратят свой первый гекс на вход с гекса плацдарма, а второй гекс – на движение вглубь суши. Части, прибывающие по морю, отмечаются маркером 1/2 Eff. Действующая вместимость портов – 3 ОВ у частей плацдарма, или 1 ОВ у малого порта. Союзные части, уже находящиеся на берегу, могут использовать только тактическое движение. Конечное расположение союзных частей показано на следующих диаграммах.



Союзные перемещения и бои в британском секторе.

Л) 46-Я ДИВИЗИЯ: части двигаются вглубь суши. Задача 46-й дивизии – оборонять Салерно от немецких контратак.

М) 56-Я ДИВИЗИЯ: основная задача этой части – захватить Баттипалью. Пять частей этой дивизии направляются к этому городу.



Союзные перемещения и бои в американском секторе.

Н) Поскольку одна из береговых частей была уничтожена, американцы могут высадить части только на 3 ОВ. Таким образом, он может высадить либо 143-й полк, либо ЧАП и два танковых батальона. Он решает сделать это позже. Прибывшие подкрепления помечаются маркером ½ Eff. Американские части, использующие тактическое движение, идут в решительную атаку с целью отбросить немцев.

О) 143-й полк остается в море и может быть помещен обратно в резерв флота – он может войти на 2 ходу. Обратите внимание, что союзный игрок может высадить американские части на частях плацдарма Содружества, но они будут дезорганизованы вместо ½ Eff.

Фаза боя союзников

Р) 56-я дивизия является ведущим соединением с отдельным танковым батальоном. Соотношение: 13 к 6 = 2-1. Союзный игрок использует свой маркер авиационной поддержки Содружества, чтобы увеличить соотношение до 3-1. Бросок кубика равен 3 = DR. Немецкий игрок решает провести упорную оборону, выбрав свою элитную часть как ведущую, и использует свою ближайшую ЧАП. Общий МБК +2. Бросок кубика равен 3, которая превращается в 5 = A1 Hold или P. Немецкий игрок может поместить маркер City Battle 1 на гекс, либо потерять уровень и удержать свои позиции. Он решает перевернуть часть и удержать Баттипалью.

Q) 36-я дивизия является ведущим соединением и атакует в полную силу. У батальонов танков и истребителей танков, которые только что высадились и отмечены маркером ½ Eff, сила атаки уменьшена вдвое. Соотношение 9 к 5 со сдвигом за ЧАП = 2-1. Бросок кубика равен 6 = A1/D1. Немецкие защитники теряют один уровень и отступают на два гекса – немецкий игрок решает не проводить упорную оборону. Американские части теряют потерю уровня, и те части, которые не помечены маркером ½ Eff, могут продвинуться до двух гексов, в то время как части с маркером ½ Eff могут продвинуться только на один гекс. ЧАП 36-й дивизии переворачивается.



Ситуация в британском секторе после фаз боя и восстановления.

Фаза восстановления союзников

Две американские дезорганизованные части автоматически восстанавливаются, т.к. они не находятся рядом с вражескими частями. Все маркеры ½ Eff удаляются.



Ситуация в американском секторе после отступления, продвижения после боя и фазы восстановления.

Фаза снабжения союзников

Все союзные части получают снабжение через их части плацдарма и гексы портов, поэтому маркеры «Без снабжения» не размещаются. У союзного игрока нет накопленных очков снабжения, поэтому он не может перевернуть свои ЧАП.

На этом заканчивается ход союзного игрока и 1 ход. На моменте, когда союзники укрепились на берегу, мы и остановимся. Однако, наращивание немецких подкреплений скоро превзойдет подкрепления союзников, и немецкий игрок должен иметь возможность провести несколько контратак на 3 и 4 ходах.

АВТОРЫ

GAME DESIGN: Mark Simonitch

DEVELOPER: Christian Diedler

ADVISORY BOARD: Jim Lauffenburger, Henrik Reschreiter, and Fred Thomas

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas and Mark Simonitch

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch
PLAYTESTING: Gene Buksa, Krzysztof Chadaj, Leonardo Ciccarello, John Clarke, John Collis, Christian Diedler, Doran Ingalls, Jim Lauffenburger, John Nolan, and Henrik Reschreiter

PROOFREADING: Jim McFetridge, Fred Thomas, Leonardo A. Ciccarello, and David Wilkinson

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

RUSSIAN TRANSLATION: Alexander Yepifanov