ВТОРЖЕНИЕ.
(битва за нефть)

Перед началом боевых действий внимательно изучите поле и правила игры. Вырежьте карточки и отделите друг от друга армию «красных» (в дальнейшем «К») и армию «зелёных» (в дальнейшем «З»). К армии «К» относятся все карточки красного цвета с изображением танков, пушек, тягачей, надолбов и карточка командного пункта – «КП» в красно - белую полосу.К армии «З» - все карточки зелёного цвета с изображением танков, пушек, тягачей, надолбов (бетонные пирамиды преграждающие путь танкам и тягачам).К «З» относятся все пять карточек с изображением нефтехранилищ – «Н-Х»; карточка нефтеперерабатывающего завода - «НПЗ»; карточка транспортной станции - «ТС»; карточка командного пункта «КП» - флаг с ромбом и буквой.

«Н-Х», «НПЗ», «ТС» - расставляются произвольно внутри государства «З», но обязательно компактно (на расстоянии 1-ого - 2-х квадратов) друг от друга. Запрещено ставить выше указанные карточки в лесных массивах (только на равнине).

Все танковые части у «К» и «З» разделены на три дивизии. Первая дивизия состоит из лёгких танков– «Л–Т», вторая из средних танков– «С-Т», третья из тяжелых– «Т-Т».

В свою очередь все дивизии разделены на полки. У «К» пять полков «Л-Т», пять полков «С-Т» и четыре полка «Т-Т». Каждый полк у «К» и «З» поделён на два батальона. У «З» количество полков в дивизиях меньше,чем у противника: «Л-Т»-четыре, «С-Т» - -четыре, «Т-Т» -три. Это вызвано обычной военной стратегией – у нападающей армии должен быть перевес в технике. Количество пушек и тягачей у армий одинаковое, три карточки «тягач»,три карточки «орудие».Орудия к танковым дивизиям не приписаны На поле сражения у них одна задача – уничтожать танки противника. Задача тягачей вывозить подбитые танки с поля битвы на ремонтный завод- «Р-З». Запомните! -тягач «Л Т - Ч» не имеет права вывозить « С-Т » и « Т-Т ».Тягач «С Т - Ч » – может вывозить только « Л-Т » и « С-Т », а тягач « Т Т - Ч » – вывозит на ремонт все виды танков.

«Л Т - Ч» - лёгкий тягач. «С Т - Ч» - средний тягач. «Т Т - Ч» - тяжёлый тягач.

Игровое поле разделено на два государства.В верхнем левом углу проходит их граница. Она выделена красным цветом. Все квадраты, что выше границы- это страна «К», что ниже - «З». В первую очередь игроки определяют место нахождения своего командного пункта– выставляя на своей территории карточку «КП».Только после этого выставляются все танковые дивизии. На этом этапе игры главная задача для «К» - правильно расположить свою технику для стремительного вторжения на чужую территорию; создать резервные части (для прикрытия «КП»). Организовать подъезд тягачей к «Р-З». Так установить свою артиллерию, что бы она не мешала боевым действиям танковых дивизий, но в то же время поддерживала их своим огнём, нанося урон противнику. Стратегическая -основная задача «К» в игре– преодолев сопротивление «З» захватить: «Н-Х», «НПЗ», «Т С». В случае захвата «красными» «КП» «зелёных» все боевые действия прекращаются – армия «З» капитулирует.

Для «З» главная задача в данной игре – угадать направление главного удара «К» и так расположить свои танки и артиллерию, что бы помешать быстрому продвижению сил противника по своей территории. Измотать его в оборонительных боях и перейдя в решительное контрнаступление захватить «КП» «красных».

Передвижения танков и тягачей происходят согласно их скорости. Скорость танков, орудий и тягачей указанна в карточках под буквой «С».Именно на столько клеток вперёд, вправо, влево, назад и по диагоналям можно передвинуть карточки. На одну клетку нельзя ставить:карточки «орудие» и «танк»; «орудие» и «тягач» из любых армий. В том случае, если это произойдёт карточка «орудие» тут- же снимается с игры (пушка

считается раздавленной). Особенность продвижения танков, орудий и тягачей в том, что совсем не обязательно полностью использовать всё количество клеток за ход. Если необходимо, то можно продвигать карточку или карточки на меньшее количество клеток. Разрешается умышленно пропустить ход.

Второй цифрой в карточках «танк», «орудие» стоит дальность стрельбы – буква «В». Именно на это расстояние (количество клеток) могут «стрелять» танки и артиллерия. Например: от танка "З", до танка "К" четыре клетки -танк "З"стоит на четвёртой от "К" клетке. С этого растояния можно поразить танк противника. Для этого надо: бросить кубик; найти выпавшую на нём цифру в таблице «стрельба танков и орудий». Допустим выпало 4, а стреляет «Т-Т» «З». Результат– «П». «П» - одно попадание, под танк «К» кладётся карточка с цифрой «1». Если в этой же ситуации на кубике выпадет «3» - результат «М»- мимо. Если «6» или «2» результат «У»- танк «К» уничтожен, карточка снимается с игры. Стрельбу по танкам, пушкам и тягачам противника можно вести во всех направлениях: вперёд, назад,вправо,влево и по всем диагоналям, не зависимо от положения танка и орудия внутри квадрат.Танки могут стрелять через реку, а орудия, через реку и лес.

Третья буква на карточках– «Ж»– это жизнь. Столько попаданий может выдержать танк или орудие до полного уничтожения.На «Р-З» можно отправлять танки после первого же попадания. Особое внимание надо уделять «Л-Т», у них живучесть всего«2п». Если в ходе боя играющий за «З» поставит свою карточку «танк» сверху «танка» «К» (или наоборот), то это таран одного танка другим. Бросайте кубик. Результат указан в таблице «таран». Если выпало «Зу»– танк зелёных уничтожен, а танк «К» продолжает бой; если выпало «Ку»- танк красных уничтожен,а танк «З» продолжает бой. Если выпало «ЗКу»- уничтожены оба танка. На «Р-З» танки доставляют «Т-Ч». Тягач обязан: подойти к повреждённому танку, положить свою карточку поверх танка и со скоростью «С» =10 доставить его на ремонтный завод. Если на «Р-З» первый квадрат «Р-З-1» не занят, то смело ставьте на него карточку повреждённого танка. Если этот квадрат занят, ставьте танк на «О -1»- ожидание ремонта. Если и он занят – на «О -2». Если в ходе войны все эти квадраты заняты, то повреждённые танки продолжают боевые действия. Ваша задача следить за освобождающимися квадратами на «Р-З» и вовремя доставлять туда танки. При попадании на «Р-З-1», в свой ход, бросайте кубик и передвигайте карточку по «Р-З» на количество выпавших очков.Если вам повезёт, то вы сразу пройдёте ремонт, если нет, то остановитесь внутри«Р-З». После ремонта все карточки лежащие под танком кладутся в общую стопку. Если в сражении у вас подбиты все тягачи, то танки сами должны добираться до «Р-З».

Карточки «надолбы» можно ставить где угодно, но только в границах своего государства. Через квадраты, где они установлены, никому движения нет. Армия «З» ставит мины, только на своей территории.Через минное поле можно пройти всем танкам, орудиям и тягачам. Для этого надо положить карточку поверх мины,бросить кубик и посмотреть на результат в таблице «мины». Если после взрыва - «П» - ваша карточка не исчерпала все жизни, продвигайте её дальше. «М»-мимо. После выполнения всех этих требований мина снимается с игры.

Главное в этой игре – очерёдность хода. ПЕРВЫМИ игру начинают «красные» и только, когда играющий за «К» скажет, что все его ходы сделаны, ход переходит к «З». Стрелять в противника разрешается, только в свой ход и с ограничением - один танк, один выстрел.Если ваш танк сделал выстрел,то его нельзя передвигать- ждите очередного хода.То же относится и к орудиям– выстрел за счёт продвижения. Если вы не произвели стрельбы, когда дистанция до противника позволяла это сделать- вините, только себя. В игре побеждает тот, кот первым захватит флаг противника - «КП».

Карточку «КП» передвигать, после её установки на поле, запрещено.