



UP FRONT

1. ВВЕДЕНИЕ

Данные правила представлены в формате Обучающего Пособия, чтобы игрокам не требовалось прочитывать правила целиком перед тем, как начать играть. В ряде мест в правилах вам будет сказано прекратить чтение и сыграть конкретный сценарий, в котором используются правила, прочитанные вами к этому моменту. Сыграв этот сценарий в достаточной степени для того, чтобы комфортно познакомиться с игровыми механиками, представленными к этому моменту, вы должны продолжить чтение дальше, чтобы больше узнать об игровой системе. Смело возвращайтесь к исходным сценариям и играйте их по более углубленным правилам. Даже первый сценарий играется совершенно по-другому, когда играется по полным правилам всей игровой системы. В ходе чтения этих правил в первый раз вы будете часто встречать ссылки в скобках на пронумерованные разделы правил или термины, которым еще не были даны определения. По большей части эти ссылки должны игнорироваться во время первоначального чтения, если только у

читателя нет конкретного вопроса относительно утверждения, сделанного в данном предложении. Они часто будут ссылаться на правила или термины, определения которых читатель еще не получил. На большинство вопросов ответит быстрая справка с глоссарием/индексом, но все это появится в любом случае позднее и на настоящем вашем уровне для игры не требуется. Только после прочтения всех правил целиком вы полностью поймете значение каждого правила.

Демонстрация нацистских и фашистских символов не является пропагандой идей фашизма и преследует только информационные и образовательные цели.

Перевод: [Андрей Шлепов](#)

Оформление: [Роман Резниченко](#)

Редакция от (12.06.18):

13.25: добавлен общий модификатор для примера «С»

13.6: добавлен общий модификатор для примера «В»

ГЛОССАРИЙ

А			
Артиллерия.....	40	Ночь.....	38
Атака Огнем.....	6.1	О	
Б		Обмен Вооружением.....	18.21
Базука.....	30.2	Овраг.....	8.2
Бегство.....	6.531	Огневая мощь (FP).....	6.2
Безоружный.....	19.4	Огнемёт.....	22
Берсерк.....	20.9 , 28.81-82	Огонь с Возвышенности.....	8.31
Блокирующая Позиция.....	5.7	Огонь на Ходу.....	12 , 22.1 , 33.2
Боковой Перевод Группы.....	17.7 , 20.56	Окопы.....	16.42 , 36
Боковой Фланкирующий Огонь.....	17.1	Окружение.....	17.6
Боком.....	5.4	Окруженный.....	8.9
Болото.....	8.4	Определение результатов Огневого Боя.....	6.5
Больше (>)		Отвержение Местности.....	7.32
Больше или Равно (≥)		Открытое Пространство.....	5.2 , 8.1 , 20.37
В		Отступление.....	5.4
Величина Руки.....	3.5	Отход.....	42.6
Ветер.....	13.243	Ошеломление.....	28.45
Вооружения, Обслуживаемые Расчетом.....	11	П	
Восполнение Руки.....	4.5	Паника (PAN).....	6.53
Второй Номер Расчета.....	11.4 , 18.22	Парашютисты.....	39.4
Вход в СС.....	20.52	Партизаны.....	37
Выполнение Условия Победы.....	16.42	Пас.....	4.6
Выстрел С Фланга.....	28.46	Перевод Группы.....	17.7
Г		Переправа Вброд.....	8.53
Гвардейцы.....	39.2	Пленный.....	32
Герой.....	10.4 , 28.421 , 29.42 , 33.9	Победные Очки.....	16.4
Горизонтальная Дистанция.....	5.61	Повышение в звании.....	42.46
Д		Под Огнем (Бойцы).....	6.52
Движение.....	5.1	Под Огнем (AFV).....	28.42
Добровольная Паника.....	10.3	Подготовка к игре.....	3
ДОТ.....	20.36 , 23	Подкрепления.....	35
Дым.....	3.6 , 13.2 , 16.42 , 25.7-8	Подрывной Заряд.....	21.2
Е		Поломка.....	19
Естественный Фланкирующий Огонь.....	17.3	Помещение Местности.....	5.1
З		Помещение Местности Оппонентом.....	7.3
Завладение Вооружением.....	18	Пополнение.....	42.41
Засада.....	37.5	Последовательность Игры.....	4
Застревание.....	28.52-53	Потеря Вооружения.....	18.1
Захват (Вооружений).....	20.74	Преследование.....	42.7
Захват (Местности).....	20.8	Призывники.....	39.1
Здания.....	8.6	Прилегающий.....	5.61
И		Пристрелка, Цель.....	27
Игра-Кампания.....	42	Проверка Морального состояния.....	20.21
Игровой Баланс.....	43.1	Проверка Снайпера.....	14.4
Инвентарный Номер.....	2.2	Проволока.....	3.6 , 13.3 , 16.42
Индивидуальный Перевод.....	17.8 , 20.8	Процедура на Попадание.....	25.3
Исходная Местность.....	3.6	Прямо Противоположный.....	5.61
К		Р	
Карта Укрывания.....	2.22	Радио.....	41.7 , 40.3
Карты.....	2	Разбитое отделение.....	16.5
Карты Действия.....	2.2	Раздельные Действия.....	2.21
Карты Искусственной Местности.....	3.6 , 13	Ранения.....	33
Карты Личностей.....	2.1 , 2.3	Расстрел.....	15.53
Колода.....	16.2	Реальное время.....	16.31
Колода Действия.....	16.1	Ретирада.....	5.51
Колода Сброса.....	3.5	Ручей.....	8.5
Колода Сдачи.....	3.5	С	
Командир Убит.....	28.431	Сбор.....	10.2
Командная Игра.....	41	Сила Огня.....	6.4
Командный Контроль.....	15	Скрытность.....	9
Конвоир.....	32.2	Скрытый Корпус.....	28.9
Критическое Попадание.....	26.5	Случайные Номера Позиций.....	2.2
Кустарник.....	8.8	Снайпер.....	14
Л		Создание Группы.....	17.9
Лес.....	8.7	Способность Действия.....	4.2
Лимиты Времени.....	16.3	Способность Сброса.....	4.3
М		Стены.....	8.9
Меньше (<)		Сценарии.....	2.4
Меньше или Равно (≤)		Т	
Мина-Ловушка.....	37.6	Типы войск.....	39
Минное поле.....	3.6 , 24	Тяжелое вооружение.....	25
Миномет.....	26	Ф	
Модификаторы Огня за Местность и Движение..	7 , 22.1	Фолькстренадеры.....	39.5
Н		Х	
Наблюдение.....	38.2	Холм.....	8.3 , 16.42
Нагрузка Отделения.....	21.11	Ч	
Наступление.....	5.4	Частота на Попадание (ТН).....	25.6
Несбалансированная позиция.....	15.6	Ш	
Неопытные.....	39.3	Штурмовые Орудия.....	28.2

A		
AFV(Боевая Бронетехника).....	28	
ASL (Заместитель командира отделения).....	15.1	
ATMM (Противотанковая магнитная мина).....	31	
ATR (Противотанковое ружье).....	30.6	
B		
BU (С Закрытыми Люками).....	28.43	
C		
CC (Ближний Бой).....	20.1	
CC Vs AFV.....	28.8	
CCV (Величина Ближнего Боя).....	20.6	
CE (с Открытыми Люками).....	28.431	
COM Комиссар).....	15.5	
E		
EX (Пример)		
EXC (Исключение)		
F		
FF (Фланкирующий Огонь).....	17, 22.6	
I		
IG (Пехотное Орудие).....	34	
IM (Обездвижить).....	28.44	
INF(Просачивание).....	20.2, 28.4312	
K		
KIA (Погиб В Бою).....	6.51	
L		
LATW (Легкое Противотанковое Средство).....	30	
LOS (Линия Видимости).....	41.3	
N		
NA (Не Допускается или Не Применяется)		
O		
"OT AFV" (AFV с Открытым Верхом).....	29.41, 28.4	
OVR (Наезд).....	29	
P		
PF (Фаустпатрон).....	30.3	
PSK (Панцершрек).....	30.2	
R		
R (Починка).....	19.3	
R# (Номер Расстояния).....	19.3	
RNC (Карта со Случайным Числом).....	2.2	
RPC (Карта со Случайной Позицией).....	14.6	
RR (Относительное Расстояние).....	5.6	
S		
SL (Командир Отделения).....	15.1	
SS.....	39.6	
SW (Дополнительное Вооружение).....	21.1	
T		
TEM (Модификатор Влияния Местности).....	8	
V		
Vs (Против)		
X		
x# (Поломка на красную RNC На Попадание или первоначальное определение результата, равную #).....	19.5	
X# (Поломка на любую красную RNC определения результата, равную #).....	19.5	

2. КАРТЫ

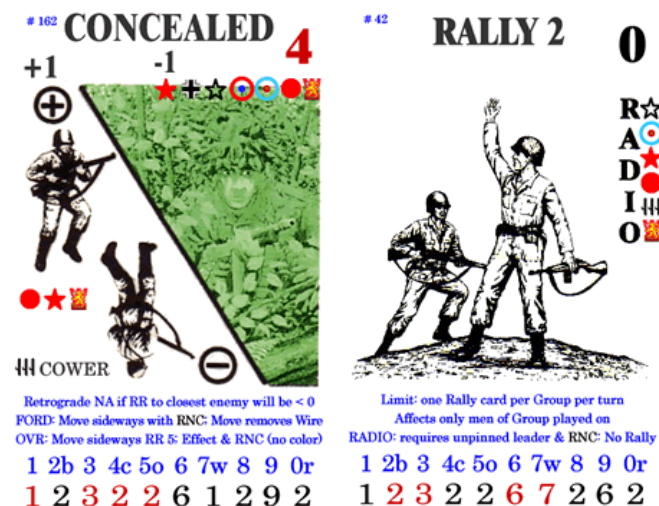
2.1 В этой игре имеется два типа карт. Игральные карты обычного размера, задающие течение игры, называются **картами Действия**. Другие карты представляют собой репрезентативную выборку из реальных бойцов и единиц бронетехники, участвовавших в боях второй мировой войны, и называются **картами Личностей**. Силы игрока состоят из определенных карт Личностей, которые принимают участие в бою и маневре посредством карт Действия.

2.2 Каждая карта Действия содержит иллюстрацию и наименование ее функции, количественный модификатор или силу, а также короткие примечания относительно основных способов ее использования. В дополнение каждая карта Действия содержит большое **черное** или **красное** число в диапазоне от 0-6 в правом верхнем углу. Это **Случайное Число**, которое используется для определения исхода вероятностных ситуаций, когда те случаются, и не имеет ничего общего с фактической игрой карты Действия. В дополнение каждая карта имеет ряд из 10 черных или красных номеров, напечатанных снизу, которые случайным образом указывают на определенную пронумерованную позицию (называясь **Случайными Номерами Позиций**) в пределах группы, которая должна получить определенное действие. Синие номера, напечатанные непосредственно над Случайными Номерами Позиций, используются только для того, чтобы без труда определить Случайные Номера Позиций по отношению друг к другу. Как Случайное Число, так и Случайные Номера Позиций игнорируются за исключением тех случаев, когда берут карту из Колоды Сдачи исключительно с целью генерирования Случайного Числа или Случайной Позиции (см. [14.6](#)). Наконец, каждая карта Действия имеет в левом верхнем углу маленький синий номер, который называется Инвентарным Номером и служит исключительно для придания каждой карте Действия отличительного признака на тот случай, если владельцу придется искать пропавшую карту. Каждый тип карты Действия проиллюстрирован в конкретном разделе правил, который определяет ее использование.

[ПРИМЕЧАНИЕ: запасные карты и другие компоненты игры можно заказать напрямую у Авалон Хилл, 4517 Harford Rd, Baltimore, MD 21214. Пришлите почтовый конверт с обратным адресом и соответствующей франкировкой с заявкой на получение преysкуранта на запасные компоненты. При замене карт Действия минимальный заказ составляет колоду из 54 карт, в которой появляется карта.]

2.21 РАЗДЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ: некоторые карты действия разделены по диагонали черной

линией, отделяющей два различных действия по национальности. Игрок может использовать эту карту только для действия, указанного на его стороне диагональной линии карты, как показано символом (символами) национальности, напечатанным на этой стороне карты. Если одна и та же национальность указана по обе стороны от диагональной линии, карта может использоваться для любого действия из двух, но не для обоих.



[EX: Карта Действия #162 может использоваться как карта Скрытности - 1 всеми тремя национальностями, но как карта Движения только Русскими. Карта Действия #42 не имеет диагональной линии, поэтому может использоваться как карта Сбора 2 всеми тремя национальностями, но она может использоваться как карта Радио только Американским или Русским игроком. Карта Действия #52 может использоваться как карта Сбора 3 или Радио только Американским и Немецким игроком, а как карта Скрытности -2 только Русским игроком]

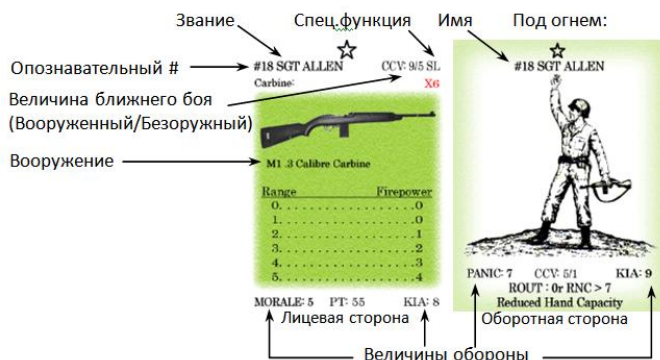


2.22 КАРТА УКРЫВАНИЯ: любая карта, определяемая в сценарии как непригодная для использования одним или обоими игроками, считается для этого игрока картой Укрывания. Карта Укрывания не имеет никакой ценности для своего владельца (кроме использования обратной стороны как карты Местности Открытого Пространства; см. [8.1](#)). Она тем не менее должна считаться частью руки владельца до тех пор, пока ее нельзя сбросить по правилам ([4.3](#)) согласно способности сброса этого игрока.

[EX: Карта Действия #130 всегда является картой Укрывания для Русского игрока, но может использоваться как карта Дыма Немецким и Американским игроками]



2.3 Существуют многочисленные типы карт Личностей, но в Базовой Игре мы ограничимся теми, что представляют одиночных бойцов. Пример в виде иллюстрации приведен ниже.



2.4 СЦЕНАРИИ: все сценарии состоят из семи основных составляющих частей: Тип, Силы, Состав Колоды Действия, Специальные Правила, Условия Победы, Лимит Времени и объявление игрока, который должен первым сформировать свои группы, поместить местность и начать игру. Игроки должны помнить, что, хотя в большинстве сценариев перечислены силы для каждой из трех национальностей в игре, каждый сценарий обычно играется только двумя национальностями в каждом случае — Немецкий игрок либо против Русского, либо Американского игрока. В дополнение, все сценарии, которые не изображают некий тип встречного боя, перечисляют по двое сил для каждого игрока; одни используются, если этот игрок играет наступательную роль, а другие должны использоваться, если он играет оборонительную роль. Обороняющиеся силы перечислены внутри прямоугольника из спутанной колючей проволоки. Игрок никогда не использует обе силы в одном сценарии. Сценарии с заданными наступающими и обороняющимися силами фактически имеют четыре различные вариации одной темы;

сценарии встречного боя только две. Корректировки колоды карт Действия перечислены после символа (в виде колоды карт). Игрок, который должен первым сформировать свои группы, поместить местность и начать игру, показан после символа "1st". Штык после символа "1st" означает, что сторона с наступательной ролью должна играть первой; спутанная колючая проволока символизирует обороняющуюся сторону. Число вслед за символом песочных часов означает число полных прогонов Колоды Действия, что составляет Лимит Времени сценария.

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

3.1 Игроки начинают игру, выбрав сценарий из имеющихся или создав таковой самостоятельно согласно разделу правил [43](#). Выбираются стороны, каждый игрок берет указанные карты Личностей и откладывает остальные в сторону. Маркер Времени помещается (стороной "Колода 1" вверх) на лоток Сброса.

[A] XXXX [B] XXXXXX [C] XXXX
[A] XXXXX [B] XXX

3.2 Игрок, указанный в сценарии как начинающий игру первым, теперь садится напротив оппонента и помещает свои карты Личностей лицом вверх перед собой группами в количестве от двух до четырех, в каждой из которых может быть от двух до десяти карт (**EXC: AFV и IG, см. [28.11](#)**). Группы нужно несколько разнести, чтобы можно было легко отличать одну от другой. Каждая группа обозначается слева направо от игрока как Группа А, В, С и D. Теперь расставляет свои группы противоположный игрок, пытаясь поместить их прямо напротив групп своего оппонента в максимально возможной степени. Игрок не может оставлять пробелы в своей расстановке; его первая группа должна быть Группой А, его вторая должна быть Группой В, и т.д. Например, если Немецкий игрок решает выставить две группы, а Американский игрок три, Американские Группы А и В должны быть выставлены прямо напротив Немецких групп с такими же обозначениями, а Американская группа С расставляется рядом со своей группой В, и прямо напротив нет Немецкой группы. Когда игра началась, эти группы могут изменяться только из-за потерь вследствие боя и индивидуальных переводов из одной группы в другую ([17.8](#), [20.8](#)), хотя обозначение группы может измениться (см. [17.7](#)). В ходе игры каждая группа будет действовать независимо от любой другой группы, и карты Действия, помещенные на группу, будут

влиять только на карты Личностей фактически в этой группе. Держа в уме это и Условия Победы сценария, игроки должны с самого начала тщательно выбрать состав каждой группы, а также общее число и размер групп.

3.3 Каждый боец внутри группы аналогично занимает позицию относительно других внутри этой группы. Левофланговая Личность в каждой группе занимает позицию "1". Карта Личности справа занимает позицию "2", и далее до "10" в группе из десяти бойцов. Эта позиция внутри группы изменяется всякий раз, когда уничтожен боец, занимающий позицию с меньшим номером внутри этой группы. Например, если уничтожен второй боец в группе из пяти бойцов, третий боец занимает позицию 2, четвертый боец позицию 3, а пятый боец позицию 4. Бойцы могут менять позиции внутри группы во время хода их игрока, но должны делать это в качестве единственного действия их группы в тот ход. Такая смена позиции включена как составная часть в успешное завладение вооружением (18.2) или назначение второго номера расчета (11.12).

3.4 Поместите маркер расстояния 0 во главе каждой группы, чтобы обозначить ее Относительное Расстояние до групп противника.

3.5 Колода Действия тасуется, и каждому игроку сдается полная рука лицом вниз. Немецкий игрок получает **пять** карт. Его оппонент получает **шесть** карт, если он командует Американскими силами, или **четыре** карты, если он командует Русскими силами. Поместите остаток Колоды Действия лицом вниз в лоток для карт, чтобы служить Колодой Сдачи. По мере того, как Карты Действия используются и/или сбрасываются, они помещаются лицом вниз в Колоду Сброса лотка для карт. Карты каждого игрока держатся в секрете от его оппонента до тех пор, пока не сыграны (во избежание возможной путаницы следует сделать наклейку для обозначения отделения лотка, используемого для сброса).

3.6 ИСХОДНАЯ МЕСТНОСТЬ: игрок, указанный в сценарии как начинающий игру первым, теперь имеет возможность поместить одну карту Местности из имеющихся у него на одну из своих групп или групп своего оппонента.

Примечание: оппонент не может отвергнуть карту Местности (7.32) во время Подготовки к игре.

Противоположный игрок теперь имеет возможность сыграть одну карту Местности из имеющихся у него подобным же образом за исключением того, что он не может поместить свою карту Местности на группу, которая уже имеет таковую в игре. Первый игрок теперь может сыграть еще одну карту Местности (если она у него

имеется) на любую из своих групп или групп своего оппонента, еще не содержащую таковую. Игроки продолжают чередовать помещение местности этим образом, по одной карте за раз, до тех пор, пока у каждого из игроков не останется карт Местности или желания использовать их. Все оставшиеся группы без карт Местности начинают игру на Открытом Пространстве. Затем каждый игрок по очереди набирает столько карт, сколько он только что сыграл, чтобы снова иметь полную руку (вплоть до лимита своей национальности). Карты Искусственной Местности (Проволока, Дым) и/или перевернутые карты, используемые как карты Открытого Пространства, и определенные сценарием карты Укрывания не могут помещаться до игры. Игра теперь готова начаться.

4. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

4.1 Игра начинается с игрока, указанного в сценарии как играющего первым [в сценариях Собственного Сочинения (далее сокращенно именуемых DYO) игрок, потративший меньше очков на создание своих сил, ходит первым, ничьи разрешаются взятием RNC]. Когда он закончил, свой ход совершает противоположный игрок. Ходы игроков чередуются до тех пор, пока один из участников не достигнет своих Условий Победы, которые требуются в играемом сценарии, или не истечет Лимит Времени.

4.2 СПОСОБНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ: ход игрока состоит из того, что игрок выполняет максимум одно действие в каждой группе карт Личностей, которые он контролирует. Он не обязан заранее объявлять эти действия; т.е. он может дожидаться результатов атаки одной группы перед тем, как решить, какое действие предпринять или не предпринимать с другой группой. Есть пять типов возможных действий.

4.21 Выполнить **движение**, сыграв карту Местности или Движения на группу (5.1). Только одна карта может быть сыграна на каждую группу (EXC: 35.4).

4.22 Произвести **атаку огнем**, сыграв одну или более карт Огня, и выбрав группу, которая ведет огонь, и группу, которая является ее целью (6.1).

4.23 Изменить положение бойцов под огнем, сыграв карту **Сбора** на их группу (10.2). Только одна такая карта может быть сыграна как одно действие на группу в ход.

4.24 Попытаться **просочиться на вражескую позицию** или вступить в Ближний Бой (20).

4.25 Изменить **состав группы**, выполнив одно из следующих действий: попытка починки вооружения (19.3), попытка завладения

вооружением ([18.2](#)), изменить назначение второго номера расчета ([11.13](#)), поставить дым ([13.2](#)), попытаться окопаться ([36.1](#)), предпринять индивидуальный перевод ([17.8](#)), снять проволоку ([13.33](#)) или снять мины ([24.5](#)).

4.3 СПОСОБНОСТЬ СБРОСА: вслед за выполнением всех действий игрок должен сбросить все использованные карты, а также помещенные карты уничтоженной группы. В дополнение, в зависимости от своей национальности и того факта, выполнял он или нет какое-либо действие во время этого хода, он может также сбросить одну или более из неиспользованных карт из своей руки.

4.31 Немецкий игрок всегда может сбросить одну (но никогда не более чем одну) неиспользованную карту из своей руки, независимо от числа действий, которые он выполнил во время своего хода.

4.32 Американский игрок может сбросить до двух неиспользованных карт из своей руки, но только если он не выполнял другое действие во время своего хода игрока.

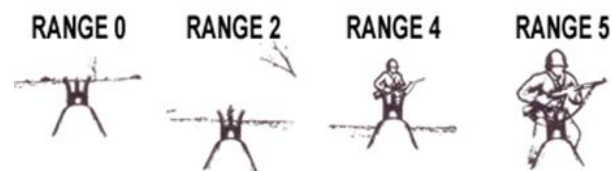
4.33 Русский игрок может сбросить любое число неиспользованных карт из своей руки, но только если он не выполнял другое действие во время своего хода игрока ([EXC: 36.5](#)).

4.4 Все карты, используемые для того, чтобы выполнить действие кроме движения, открываются и помещаются в лоток Сброса лицом вниз. Карты Движения и Местности остаются лицом вверх на столе перед своими соответствующими группами. Карты, которые сбрасываются из руки игрока, не будучи сыгранными, не обязаны открываться перед тем, как помещаться лицом вниз в лоток Сброса. Карта (карты), сброшенные на группу (группы) противника, открываются и остаются поверх группы противника или помещаются в лоток Сброса, как требуется.

4.5 ВОСПОЛНЕНИЕ РУКИ: игрок теперь может набрать по своему выбору столько карт из колоды Сдачи, сколько необходимо для того, чтобы довести общее число карт в его руке до своего допустимого числа ([EXC: 15.2](#)). Теперь следует ход противоположного игрока.

4.6 Повторяйте шаги 4.2-4.5 до тех пор, пока игрок не достигнет своих Условий Победы или не истечет Лимит Времени сценария. Обратите внимание на то, что игрок не обязан совершать действие или сброс в свой ход, если только его оппонент не пасовал подобным же образом в

непосредственно предшествовавший ход игрока.



5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ И РАССТОЯНИЯ

5.1 Движение достигается игрой карт Движения и, в меньшей степени, карт Местности. Любая группа может поместить карту Движения при условии, что группа в настоящий момент не содержит карту Личности под огнем. Карта Местности может быть помещена на любую группу (даже на такую, которая содержит карты Личностей под огнем) при условии, что группа уже имеет у себя карту Движения какого-либо типа, которая еще не была закрыта другой картой Местности или Проволоки.



5.2 Предполагается, что каждая группа занимает местность, показанную на последней карте Местности, помещенной на эту группу, если только она не имеет две карты Движения в игре (в каком-либо случае группа находится на Открытом Пространстве). Если никакой карты Местности не имеется налицо (что может случиться только в начале игры или при входе подкреплений), предполагается, что занимаемая местность представляет собой Открытое Пространство. Местность, которую занимает группа в данный момент, фигурирует при определении результатов атак огнем, производимых против этой группы ([6.42](#)), а также может время от времени влиять на атаки ([6.41](#)) и движение ([8.42](#), [8.53](#)) этой группы. См. также [7.4](#).

5.3 Изменение теперешней карты Местности, которую занимает группа (включая помещение карты Местности на группу без таковой), требует первым делом наличия карты Движения, помещенной над последней занимаемой картой Местности. Поскольку только одна карта Движения или Местности может быть сыграна на одну группу в ход игрока ([EXC: 35.4](#)), потребуется по меньшей мере два хода для того, чтобы игрок изменил местность группы, когда игра началась (предполагая наличие необходимых карт

Местности и Движения, а также невмешательство оппонента).

5.4 Карты Движения также используются для того, чтобы изменить относительную дистанцию между противоположными группами. Каждая карта Движения может быть помещена с обведенным кружком "+" сверху иллюстрации, чтобы представлять Наступление (движение вперед), или перевернута вверх ногами, показывая обведенный кружком "-" сверху перевернутой иллюстрации, чтобы представлять Отступление (движение назад), или боком, чтобы представлять боковое движение. Сыграв карту Движения в направлении вперед ("+"), группа движется в относительном направлении к противоположному игроку и наращивает свой маркер расстояния, в то же время зачастую сокращая фактическую дистанцию между собой и группами оппонента. Игра карты Движения в направлении назад ("-") означает, что группа движется в направлении от противоположного игрока, сокращая свой маркер расстояния, в то же время зачастую увеличивая фактическую дистанцию между собой и противоположными группами. Игра карты боком означает, что группа движется в боковом направлении по отношению к противоположному игроку, не меняя фактически свой маркер расстояния. Обратите внимание на то, что боковое движение подобным образом не изменяет позицию какой-либо группы относительно другой или их Относительные Расстояния, за возможным исключением в случае Бокового Перевода Группы (см. [5.61](#), [17.7](#)).

5.41 Как только карта Местности сыграна и принята на группу, она удаляет все карты под ней из дальнейшего рассмотрения до тех пор, пока они не взяты снова и не сыграны позднее в ходе партии ([16.2](#)). Даже если группа использует карту Движения, чтобы отступить, та местность, на которую она отступает, будет определяться следующей картой Местности, сыгранной поверх этой карты Движения. Все карты под принятой, сыгранной картой Местности удаляются и помещаются в колоду Сброса.

5.5 Все группы начинают на Относительном Расстоянии 0 от всех противоположных групп. Это обозначается помещением маркера расстояния 0 на группу перед началом игры. Каждый раз, когда группа играет карту Движения для Наступления, она наращивает свой маркер расстояния на один (маркер расстояния 0 переворачивается на обратную сторону, становясь маркером расстояния 1, маркер расстояния 1 обменивается на маркер расстояния 2, и т.д.). Если группа играет карту Движения для Отступления, маркер

расстояния подобным же образом сокращается на один.

5.51 РЕТИРАДА: группа не может отступить, если при этом она сократит Относительное Расстояние между ней и ближайшей вражеской группой до < 0 . Однако, даже если вражеская группа находится достаточно близко, чтобы допустить Отступление, группа, которая уже находится на маркере расстояния 0 (или меньше), может сыграть карту Движения для Отступления, только если эта карта Движения также является **красной RNC**. При этом ее маркер Расстояния заменяется на красный маркер Расстояния **-1**. Впоследствии любое дальнейшее отступление (которое снова достигается картой Движения, являющейся **красной RNC**) достигнет изменения красного маркера Расстояния на **-2**, затем **-3**, и т.д. Все красные маркеры Расстояния читаются как отрицательные числа. Поэтому, если две противоположные группы имеют соответственно маркеры расстояния 3 и -2, они находятся на Относительном Расстоянии 1 ($3 + -2 = 1$), а не 5. Относительное Расстояние меньше 0 считается за 0 в целях огневой мощи и На Попадание.

[EX: группа на маркере расстояния -1 может пострелять по группе на маркере расстояния 0 со всей огневой мощью, какую она может сосредоточить на Относительном Расстоянии 0.]

5.6 ОТНОСИТЕЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: фактическая дистанция между любыми двумя противоположными группами определяется суммированием их соответствующих маркеров расстояния. Если сумма их маркеров расстояния > 5 , эта сумма вычитается из 10, чтобы получить верное Относительное Расстояние между группами. Маркер расстояния 5 может быть превышен по желанию, помещая дополнительные маркеры Расстояния рядом с маркером Расстояния 5. Для игроков, испытывающих затруднения в понимании концепции Относительного Расстояния, дана следующая таблица.

Таблица относительных расстояний

Группа X												(5+1)	
на:		5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6
Группа Y:	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4
	1	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3
	2	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2
	3	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1
	4	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0
	5	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0	0
(5+1)	6	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0	0	0

5.61 БОКОВАЯ ДИСТАНЦИЯ: Относительное Расстояние сокращается еще на один (до минимума в 0), если рассматриваемые группы не являются ни прямо противоположными (группы с одной буквой), ни прилегающими (В прилегает к А и С; А не прилегает к С, D или E).

5.62 Имея дело с маркерами расстояния > 5 или < 0, игроки по обоюдному согласию могут откорректировать маркеры расстояния каждой группы в конце каждой колоды во время имеющего место тасования. Откорректируйте, сократив положительные маркеры расстояния и нарастив отрицательные маркеры расстояния на равную величину так, чтобы сохранить то же самое Относительное Расстояние между группами.

[EX: Черная Группа А находится на маркере расстояния 6, Черная Группа В находится на маркере расстояния 3, а Черная Группа С находится на маркере расстояния 0. Красная Группа А находится на маркере расстояния -2, а Красная Группа В находится на маркере расстояния -3. Маркеры расстояния нужно откорректировать на два, чтобы стало так: (Черные) А:4, В: 1, С:-2; (Красные) А:0, В:- 1.]

5.7 БЛОКИРУЮЩИЕ ПОЗИЦИИ: группа не может двигаться вперед, если при этом Относительное Расстояние между ней и (прямо противоположной) противоположной группой с таким же обозначением превысит 5 (EXC: AFV, 29.5). Чтобы двигаться дальше вперед, противоположная группа, чей маркер Расстояния блокирует дальнейшее наступление, должна отступить или быть уничтожена.

(A) [1] (A) [-1]

(B) [5] [1]

(C) [2] (C) [3]

[EX: Черная Группа А и Красная Группа А находятся на Относительном Расстоянии 0, а Красная Группа В была уничтожена. Черная Группа В достигла маркера расстояния 5, но все еще не находится на Относительном Расстоянии 5 с Красной Группой А, поэтому она передвигается на маркер расстояния 6, поместив маркер расстояния 1 рядом со своим маркером расстояния 5. Теперь они находятся на Относительном Расстоянии 5 (6 + -1 = 5). Обратите внимание на то, что Черная Группа В прошла мимо Красной Группы С (т.е. Красная Группа С находится между Черными Группами В и С). Ни одна из Групп С не может двигаться вперед до тех пор, пока другая не отступит или не будет уничтожена. Относительное Расстояние между Черной Группой А и Красной Группой С фактически 3, а не 4, потому что две группы не являются прямо противоположными или непосредственно прилегающими. Относительное Расстояние между Черной Группой В и Красной Группой С равно 1 (6 + 3 = 9; 10 - 9 = 1).]

6. АТАКИ ОГНЕМ

6.1 Игрок должен иметь по меньшей мере одну карту Огня в своей руке, чтобы выполнить атаку огнем. В дополнение, группа, выполняющая атаку, должна иметь в общем итоге по меньшей

мере минимальное число факторов огневой мощи, которое требуется для того, чтобы использовать эту карту. На каждой карте Огня в левом верхнем углу над иллюстрацией имеется обведенное кружком число, которое является минимальным числом факторов огневой мощи, требуемых для использования этой карты Огня. Отдельные группы не могут



объединять свои факторы огневой мощи для того, чтобы суметь использовать карту Огня. Группа может вести огонь по любой противоположной группе при условии, что имеет достаточную огневую мощь на своем теперешнем Относительном Расстоянии до этой группы, чтобы использовать свою карту Огня.

6.2 ОГНЕВАЯ МОЩЬ: число факторов огневой мощи, которые группа имеет в распоряжении, определяется суммированием факторов огневой мощи каждого бойца, не находящегося под огнем, с действующим вооружением в группе, ведущей огонь. Обратите внимание на то, что каждый боец имеет фактор огневой мощи для каждого из шести различных Относительных Расстояний. Используется только рейтинг огневой мощи для теперешнего Относительного Расстояния между группами, ведущей огонь и являющейся целью.

6.3 Более чем одна карта Огня может быть использована одной группой в одном действии атаки огнем до тех пор, пока группа, ведущая огонь, имеет по меньшей мере сумму всех требуемых факторов огневой мощи для всех используемых карт Огня. Однако Сила Огня всех карт Огня, используемых этой группой во время этого хода, должна суммироваться вместе, чтобы образовать объединенную атаку.



[EX: чтобы использовать обе эти карты Огня в одной атаке огнем, группе, ведущей огонь, потребуется восемь факторов огневой мощи. Немодифицированная Сила Огня атаки будет тогда равна 4.]

6.4 СИЛА ОГНЯ: как только было определено, что карту (карты) Огня можно использовать, определите итоговую Силу Огня атаки. Если атакующая группа в данный момент движется (сыграла карту Движения, которая не была еще покрыта картой Местности), Сила Огня ее карты (карт) Огня делится пополам ([12.1](#)).

6.41 Модифицируйте Силу Огня, прибавив модификаторы за позицию атакующего (см. примеры модификаций Силы Огня за позицию атакующего в разделах Проволока [13.32](#), Ручей [8.52](#), Болото [8.41](#), Дым [13.22](#) и Огонь с Возвышенности [8.31](#)).

6.42 Модифицируйте получившуюся в результате Силу Огня, прибавив модификаторы за местность, занятую обороняющимся, включая применимые карты Дыма и/или Проволоки.

6.43 Модифицируйте получившуюся в результате Силу Огня, прибавив модификаторы, вызванные положением движения обороняющейся группы.

6.44 В этот момент обороняющийся может решить сыграть карту Скрытности из своей руки, чтобы еще модифицировать Силу Огня атаки. Если он это делает, отрицательные модификаторы карты Скрытности вычитаются из Силы Огня, чтобы получить итоговую Силу Огня атаки.

6.5 ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ОГНЕВОГО БОЯ: увидев итоговую модифицированную Силу Огня любой атаки, атакующий имеет выбор, определять или нет результат этой атаки или просто сбросить свою сыгранную карту (карты) Огня (что по-прежнему считается предпринятым Действием). Чтобы определить результат атаки, повторите следующую процедуру для каждого бойца в группе, являющейся целью, по порядку. Возьмите верхнюю карту из колоды Сдачи и прибавьте итоговую Силу Огня атаки к RNC. Если **RNC черная**, прибавьте ее к модифицированной силе атаки, чтобы получить Итоговое Число Определения результатов Боя. Если **RNC красная**, вычтите ее из модифицированной силы атаки, чтобы получить Итоговое Число Определения результатов Боя. Сопоставьте это Итоговое Число Определения результатов Боя с величинами обороны карты Личности под атакой. Итоговое Число Определения результатов Боя сопоставляется только с величиной (величинами) обороны, которые в данный момент видны на карте, т.е. лицом вверх.

6.51 KIA: если карта Личности имеет видимую величину KIA $\leq$ Итоговому Числу Определения результатов Боя, карта Личности уничтожена и удаляется из игры (см. также [18.1](#)).

6.52 Под Огнем: если карта Личности имеет видимую величину Морального состояния $\leq$ Итоговому Числу Определения результатов Боя, карта Личности находится под огнем, если не уничтожена согласно [6.51](#). Карта Личности под огнем переворачивается на ее черно-белую сторону так, чтобы были видны только ее Величины Паники, KIA и Ближнего Боя на обратной стороне.

6.53 Паника: если карта Личности имеет видимую величину Паники $\leq$ Итоговому Числу Определения результатов Боя, карта Личности удаляется из игры вследствие Паники, но считается KIA относительно Победных Очков ([16.4](#)), Завладения Вооружением ([18.1](#)) и Игры-Кампании ([41.4](#)) только в том случае, если Случайный Номер Позиции (игнорируя его цвет) под столбцом "Or" RNC, вызвавшей панику бойца, $\leq$ его величине Паники, как определено на стороне Под Огнем его карты.

6.531 Бегство: если Случайный Номер Позиции в столбце Or RNC, вызвавшей Панику бойца, $>$ величины Паники бойца, боец не убит, но удаляется из игры из-за Бегства с соответствующими последствиями для вооружения и Победных Очков.

6.54 Если все видимые величины обороны Личности под атакой $>$ Итогового Числа Определения результатов Боя, атака закончилась безрезультатно.

6.6 Обороняющаяся группа может быть атакована больше одного раза за ход. Возможно, что карта Личности окажется Под Огнем из-за огня одной атакующей группы, а затем запаникует из-за огня другой атакующей группы. Единственное ограничение состоит в том, что каждая группа может атаковать только один раз в ход, и каждая группа, которая атакует, должна делать это только своей картой (картами) Огня, для использования которой у нее есть достаточная огневая мощь.

☆ #18 SGT ALLEN Carbine:		CCV: 9/5 SL X6	☆ #9 PVT MYERS Semi-Automatic Rifle:		CCV: 10/5 X6
					
M1 .3 Calibre Carbine			M1 Garand		
Range		Firepower	Range		Firepower
0.		0	0.		0
1.		0	1.		1
2.		1	2.		1
3.		2	3.		2
4.		3	4.		2
5.		4	5.		3
MORALE: 5		PT: 55	MORALE: 5		PT: 24
		KIA: 8			KIA: 8



[EX: американская группа, изображенная выше, атакована с итоговой модифицированной Силой Огня 5. Изображенные факсимиле карт Действия — это RNC, взятые для определения результатов боя против трех обороняющихся. С сержантом Алленом все благополучно ($5 + -1 = 4 < 5$). Рядовой Майерс уничтожен ($5 + 4 = 9 \geq 8$). Рядовой Деги паникует и удаляется ($5 + 0 = 5 \geq 3$). Однако рядовой Деги не является KIA, поскольку Случайный Номер Позиции под столбцом "0r" третьей RNC > 3, что означает его успешное бегство из-под огня.]

7. МОДИФИКАТОРЫ АТАК ОГНЕМ ЗА МЕСТНОСТЬ И ДВИЖЕНИЕ

7.1 Каждая карта Местности и Движения содержит под наименованием карты модификатор Силы Огня. Если знак модификатора "+" или "-" обведен кружком, он относится к атакам, которые производятся из этой местности. Если модификатор не обведен кружком, он относится к атакам, которые производятся против групп, обороняющихся в этой местности.

7.2 Модификатор Силы Огня последней карты Местности или Движения, помещенной на обороняющуюся группу, используется при определении результатов атак огнем против этой группы. Если последняя карта Местности или Движения, сыгранная на обороняющуюся группу, — это карта Движения, тогда также используется последняя сыгранная карта Местности или Движения, помещенная перед этим на эту группу (а также модификаторы за карты Дыма/Проволоки над ней).

А) Кустарник	Движение	В) Движение	Движение
-1	+1	+1	+1
$(-1) + (+1) = 0$		$(+1) + (+1) = +2$	
С) Движение	Лес	Движение	
+1	-2	+1	
$(-2) + (+1) = -1$			

Д) Холм	Дым	Движение
-1	-1	+1
(-1) + (-1) + (+1) = -1		
Е) Кустарник	Движение	Дым
-1	+1	-1
(+1) + (-1) + (+1) = +1		

[Примеры сочетаний модификаторов за Местность и Движение: В примере С первая карта Движения не считается, потому что она отменена помещением карты Местности поверх нее (фактически ее нужно было немедленно вернуть в колоду Сброса еще перед тем, как сыграна другая карта Движения). В примере Е карта Кустарника не считается, потому что игра второй карты Движения отменяет любое влияние, которое она могла иметь — по сути дела, оставляя группу на Открытом Пространстве.]

7.3 ПОМЕЩЕНИЕ МЕСТНОСТИ ОППОНЕНТОМ:

любая карта Местности, кроме Открытого Пространства, может быть помещена на противоположную группу вместо сброса (имейте в виду национальные ограничения на сброс; 4.3). Чтобы поместить карту Местности на противоположную группу, эта группа в данный момент должна быть пригодной для получения карты Местности (т.е. она должна иметь в игре карту Движения, которая не покрыта картой Местности и не требует помещения второй карты Движения перед тем, как группа может покинуть свою теперешнюю местность). Игрок, против которого только что была сыграна карта Местности, затем должен решить, принять или отвергнуть помещение карты Местности (EXC: карты Ручья или Минного поля никогда нельзя отвергать), перед тем, как начать свой ход.

7.31 Если он принимает помещение карты Местности на свою группу его оппонентом, игра продолжается как обычно, и он может совершить действие с этой группой в свой предстоящий ход.

7.32 ОТВЕРЖЕНИЕ МЕСТНОСТИ: однако, если он отвергает помещение карты Местности на свою группу его оппонентом, он должен немедленно изменить направление Наступления/Отступления карты Движения, в котором она была сыграна, на направление Боком. Маркер расстояния группы при этом меняется обратно на исходный, но при этом она не получает бонус за Фланкирующий Огонь или Боковой Перевод Группы, которые могли бы применяться в ином случае. Если карта Местности, сыгранная на свою группу его оппонентом, была сыграна на карту Движения, которая уже лежит в направлении Боком, эта карта Движения должна быть помещена в колоду Сброса (тем самым утратив бонус за Фланкирующий Огонь или изменение обозначения группы, которое та могла получить). Всякий раз, когда помещение карты Местности отвергнуто любым способом, эта

карта Местности помещается в колоду Сброса перед тем, как игрок начинает свой ход.

7.33 Игрок должен отвергнуть карту Местности, сыгранную на его группу оппонентом, если группа, на которую та сыграна, содержит карту Личности, которая не допускается в местности этого типа.

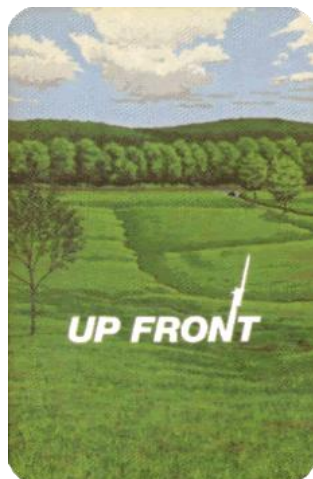
7.34 Всякий раз, когда карта Местности сыграна на группу (и принята), все карты Действия под этой картой Местности помещаются в колоду Сброса.

7.4 Обратите внимание на то, что группа на единственной карте Движения поверх карты Местности по-прежнему подвержена влиянию этой карты Местности и поэтому ограничена ее требованиями, а также защищена ее преимуществами.

8. ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ

8.1 ОТКРЫТОЕ ПРОСТРАНСТВО: на обороте каждой карты Действия изображено Открытое Пространство.

Все группы, начинающие сценарий без преимуществ помещенной карты Местности, считаются находящимися на Открытом Пространстве до тех пор, пока на них не сыграна карта Местности. Игрок, который хочет передвинуться на Открытое Пространство, может это сделать,



сыграв любую карту лицом вниз поверх уже сыгранной карты Движения. (EXC: карта Открытого Пространства не может быть помещена поверх первой карты Движения, сыгранной поверх какой-либо группы, которой требуется игра двух карт Движения, чтобы покинуть ее теперешнюю местность; т.е. Болото, Минное поле или 34.3).

8.11 Группа, занимающая Открытое Пространство, не получает модификаций к силе атак, производимых ею или против нее, за нахождение на этой местности.

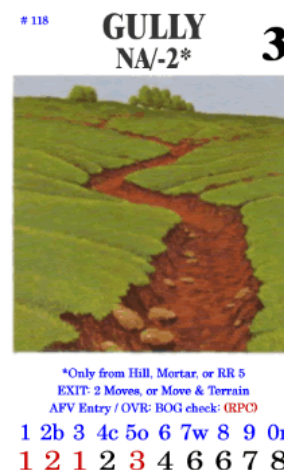
8.12 Боец, который делает попытку просочиться с местности Открытого Пространства, подвергается сдвигу на два столбца вправо, проверяя положение Просачивания (20.37).

8.2 ОВРАГ: группа, занимающая местность Оврага, не может атаковать или быть атакованной, кроме как Снайпером, минометным огнем,

группой на Холме, в Ближнем Бою (далее сокращенно СС) или на Относительном Расстоянии 5.

8.21

Обороняющаяся группа в Овраге может вычесть два из Силы Огня любой группы, которая атакует ее.



8.22 Группа в Овраге по-прежнему считается

находящейся в этом Овраге, даже после помещения карты Движения поверх карты Оврага. Только путем помещения еще одной карты Движения или карты Местности поверх первой карты Движения эта группа покидает Овраг и может подвергаться и проводить атаки Огнем, помимо перечисленных в 8.2. Обратите внимание на то, что, покидая Овраг путем помещения двух карт Движения, к атакам против этой группы будет применяться только модификатор Силы Огня + 1 второй карты Движения, если только атака не была одной из перечисленных в 8.2. Однако каждая карта Движения, сыгранная в направлении Наступления или Отступления, влияет на маркер расстояния группы, а боковое движение в Овраге может в результате открыть возможности Фланкирующего Огня и/или Перевода Группы.

[EX: в примерах ниже предположим, что огонь ведется из источника, кроме перечисленных в 8.2.]

Движение	Овраг
+1	NA/-2
Огонь не допускается	

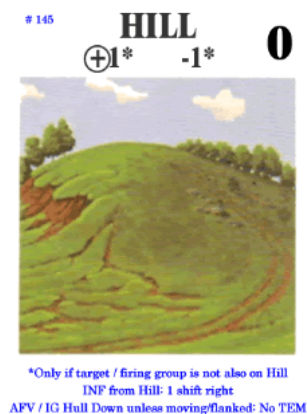
Движение	Овраг	Движение
+1	NA/-2	+1
Огонь не допускается		

Движение	Овраг	Движение	Кустарник
+1	NA/-2	+1	-1
Огонь допускается; -1 за местность			

Овраг	Движение	Движение
NA/-2	+1	+1
Огонь допускается; + 1 за движение		

8.23 AFV, входящая в Овраг, должна пройти проверку на Застревание (28.53).

8.3 ХОЛМ: группа, занимающая Холм, может вести огонь по группе в Овраге на Относительном Расстоянии кроме 5 из любого вооружения.



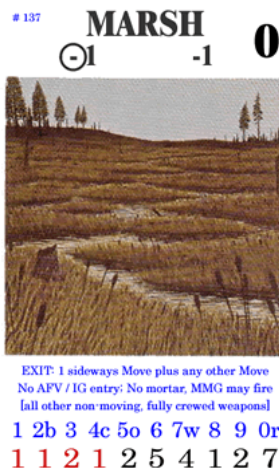
8.31 Группа, занимающая Холм, может использовать Огонь с Возвышенности (6.41), чтобы прибавить один к Силе Огня любой атаки, которую она производит против любой группы, являющейся целью, не занимающей другой Холм или ДОТ (включая огонь по AFV в квадратных скобках, а также последствия попадания по небронированным целям; 25.4).

8.32 Группа, занимающая Холм, получает модификатор -1 к Силе Огня любой атаки, производимой против нее, которая исходит из любой местности, кроме другого Холма.

8.33 AFV/IG, обороняющаяся на Холме, считается со Скрытым Корпусом (28.9) по отношению к группе, ведущей огонь, если только группа, ведущая огонь, не находится также на Холме.

8.4 БОЛОТО:

обороняющаяся группа, занимающая местность Болота, может вычесть один из Силы Огня группы, атакующей ее.



8.41 Группа, атакующая из Болота, должна вычесть один из своей общей Силы Огня. Средний пулемет или миномет не может вести огонь из Болота. Легкий пулемет, базука или танкершрек должны иметь полный расчет и не двигаться, и даже тогда могут использовать только свою огневую мощь или частоту На Попадание в квадратных скобках, ведя огонь из Болота. Фаустпатрон, ведущий огонь из Болота, должен вычесть один из своей частоты На Попадание (25.33).

8.42 Новая карта Местности не может быть помещена поверх карты Болота до тех пор, пока две карты Движения (одна в ход) не были уже помещены поверх нее. Первая карта Движения, помещенная поверх карты Болота, должна быть сыграна в направлении боком и не получает право

на бонус за Фланкирующий Огонь (хотя карта Флангового Движения, сыгранная боком как второе Движение поверх карты Болота, получает). Направление движения (наступление, отступление, боковое), и соответственно расстояние, определяется исключительно образом, которым помещена вторая карта Движения. Подобно этому, боец в местности Болота не может просачиваться (20.24), если две карты Движения в данный момент не покрывают эту карту Болота.

8.43 Ни AFV, ни Пехотное Орудие никогда не могут входить в местность Болота.

8.44 Боец в Болоте не может пытаться починить неисправное вооружение.

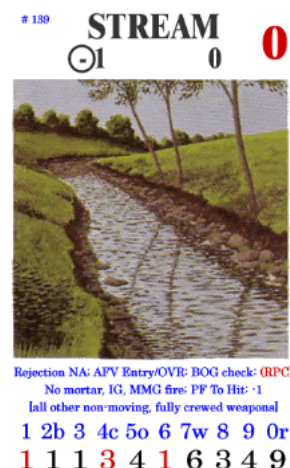
А. Болото Движение >
-1 +1

[ЕХ: группа на местности в ситуации, показанной выше в А, еще не может получить карту Местности (8.42). Если по ней будет открыт огонь, группа не будет модифицировать Силу Огня атаки, поскольку модификаторы Местности и Движения аннулируют друг друга ([-1] + [+1] = 0). Маркер расстояния группы еще не меняется.]

В. Болото Движение > Движение >
-1 +1 +1

[ЕХ: группа на местности в ситуации, показанной выше в В, может теперь получить карту Местности в будущие ходы игрока. Если по ней будет открыт огонь, группа будет модифицировать силу атаки на +2 ([+1] + [+1] = +2). Маркер расстояния группы не меняется, поскольку она двигалась боком — ни по направлению к врагу, ни от него. Если бы вторая карта Движения была помещена в направлении Наступления или Отступления, маркер Расстояния изменился бы соответственно.]

8.5 РУЧЕЙ: в отличие от большинства других карт Местности, Ручей обычно помещается на противоположную группу. Группа, на которую он был сброшен, должна принять Ручей; она не может двинуться вокруг Ручья или отказаться от своей карты Движения, как можно сделать при большинстве отвержений других карт Местности (7.32).



8.51 Ручей не модифицирует Силу Огня атаки оппонента в этот Ручей.

8.52 Средний пулемет, миномет или Пехотное Орудие не могут вести огонь из Ручья, хотя вооружения, установленные на AFV, могут вести огонь из Ручья без всякой помехи. Другие вооружения, обслуживаемые расчетом, могут

вести огонь из Ручья только в том случае, если они имеют полный расчет и не двигаются, и даже тогда они должны использовать свою Огневую мощь или частоту На Попадание в квадратных скобках. Сила Огня любой другой группы, атакующей из Ручья, используя вооружения, не являющиеся тяжелыми, уменьшается на один. Фаустпатрон, ведущий огонь из Ручья, должен уменьшить свою частоту На Попадание на один.

8.53 ПЕРЕПРАВА ВБРОД: из Ручья можно выйти только посредством переправы вброд. Переправа Вброд — это единственное действие группы на этот ход игрока и заключается в игре карты Движения боком. Переправа Вброд автоматически успешна только в том случае, если осуществляется посредством игры карты Движения Вброд. Если переправа вброд предпринимается любой другой картой Движения, она успешна только в случае взятия **черной RNC**, когда она играет. Если карта Движения Вброд успешна, она остается в игре в направлении Боком поверх карты Ручья. Считается, что группа двигается в Ручье и может сыграть либо другую карту Движения, либо карту Местности в последующий ход. Если попытка была безуспешной, карта Движения должна быть взамен помещена в лоток Сброса, хотя она по-прежнему считается за действие, совершенное этой группой в этот ход. Пехотное Орудие, пытающееся покинуть Ручей, должно сыграть боком две карты Движения (по одной в ход), но только вторая карта Движения должна тянуть RNC (или быть картой Движения Вброд), и теряется, если терпит неудачу.

8.531 Может получиться возможный бонус за Фланкирование, если переправа вброд успешно осуществлена картой Флангового Движения.

8.532 Переправа Вброд никогда не может сочетаться с Боковым Переводом Группы, использующим ту же самую карту Движения.

8.54 Боец в Ручье не может пытаться починить неисправное вооружение.

8.6 ЗДАНИЯ: обороняющаяся группа на карте Зданий может вычестить 3 (или 2, если так указано на этой карте Зданий) из Силы Огня группы, атакующей ее.

8.61 Группа в местности Зданий не может вести огонь из Миномета (26.2).

8.62 AFV, пытающаяся Наехать на группу в местности Зданий, подвергается неблагоприятным воздействиям (29.4).

143 **BUILDINGS** **1**
-3



No outgoing mortar fire
OVR: OT APV: 6 IM, 5 EL; Others: 6 IM

1 2b 3 4c 5o 6 7w 8 9 Or
1 1 2 3 3 5 3 7 8 3

146 **WOODS** **1**
-2*



*NA to Mortar fire: INF from: 1 shift left
AFV Entry/OVR: BOG check: (RPC); Exit: sideways
OVR: OT APV: 6 IM, 5 EL; Others: 6 IM

1 2b 3 4c 5o 6 7w 8 9 Or
1 2 2 2 1 2 6 2 2 6

8.7 ЛЕС: обороняющаяся группа на карте Леса может вычестить два из Силы Огня группы, атакующей ее. ЕХС: Лес не вычитает из Силы Огня атаки Миномета или артиллерии.

8.71 AFV должна пройти проверку на Застревание, входя в Лес.

8.72 AFV, пытающаяся наехать на цель в местности Леса, подвергается неблагоприятным воздействиям (29.4).

8.73 ВЫХОД AFV: AFV должна выходить из местности Леса, сыграв карту Движения в направлении Боком; это требование не предотвращает преимущество Фланкирующего Огня, появляющееся в результате этого движения.

8.74 Боец, пытающийся просочиться из местности Леса, сдвигается на один столбец влево по RPC, проверяя положение Просачивания (20.34).

8.8 КУСТАРНИК: местность Кустарника считается живыми изгородями в городском сценарии. Обороняющаяся группа на карте Кустарника может вычестить один из Силы Огня группы, атакующей ее.

157 **BRUSH** **1**
-1



OVR: OT APV: 6 IM, 5 EL; Others: 6 IM
INF from: 2 shifts left

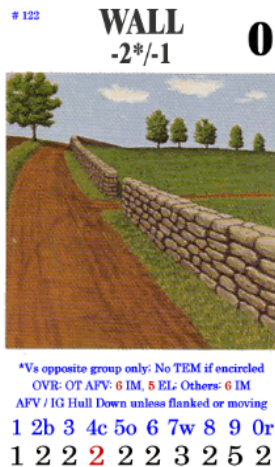
1 2b 3 4c 5o 6 7w 8 9 Or
1 1 1 1 2 1 3 5 4 7

8.81 AFV, пытающаяся Наехать на группу, занимающую местность Кустарника, подвергается неблагоприятным воздействиям (29.4).

8.82 Боец в местность Кустарника, пытающийся просочиться, получает сдвиг на два столбца влево по RPC, проверяя положение Просачивания (20.33).

8.9 СТЕНЫ:

обороняющаяся группа на карте Стен может вычесть два из Силы Огня противоположной группы, прямо противоположной ей с тем же самым ID группы, которая атакует ее. EXC: обороняющаяся группа на карте Стен может вычесть только один из Силы Огня атаки миномета или артиллерии. Обороняющаяся группа на карте Стен, атакованная любой группой, кроме прямо противоположной группы, может вычесть один из Силы Огня группы, атакующей ее. Ни одна из оборонительных модификаций не применяется, если обороняющаяся группа окружена (17.6).



8.91 Обороняющаяся AFV на карте Стен считается со Скрытым Корпусом по отношению к группе, ведущей огонь, при определении попадания по AFV, если только группа, ведущая огонь, не способна вести Фланкирующий Огонь.

8.92 AFV, пытающаяся Наехать на группу в местность Стен, подвергается неблагоприятным воздействиям (29.4).

A B

A B C

[EX: Предположим, что все группы находятся на маркере расстояния 0 в местности Стен. Если Черная Группа А атакована Красной Группой А, она может вычесть два из Силы Огня Красной Группы А. Однако если Черная Группа А атакована Красной Группой В или С, она может вычесть только один из Силы Огня группы, ведущей огонь. Теперь предположим, что Красная Группа С сумела достичь маркера расстояния 6, таким образом зайдя в тыл Черным группам А и В на маркере расстояния 0, и играет движение Боком, создав Окружение Черной Группы В (см. 17.6). Все оборонительные преимущества Стен теперь потеряны для Черной Группы В, пока продолжается окружение.]

9. СКРЫТНОСТЬ

9.1 Увидев модифицированную силу любой атаки (6.44) против него, обороняющийся игрок имеет последнюю возможность уменьшить Силу Огня атакующего, сыграв любую одну карту Скрытности, которая есть у него в руке, перед тем, как определяется результат какой-либо

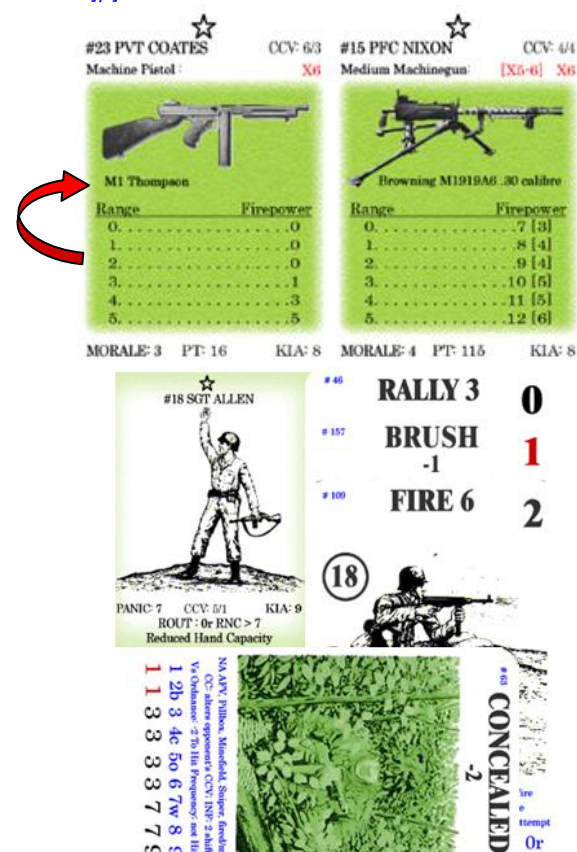


части этой атаки. Сыгранная карта уменьшает Силу Огня противоположной группы на один, два или три в соответствии с отрицательным числом, напечатанным на карте. Карты Скрытности используются, чтобы уменьшить частоту На Попадание атак тяжелого вооружения (25.34) — а не следствие достигнутого попадания.

9.2 Определив все результаты боя для атаки против этой группы, сыгранная карта Скрытности сбрасывается вместе с только что потраченными картами RNC и Огня. Если у обороняющегося есть дополнительная карта Скрытности, оставшаяся у него в руке, он по-прежнему имеет возможность использовать ее в этот ход, если его оппонент проведет другую атаку против той же или другой обороняющейся группы.

9.3 Обороняющийся не может заменить карту Скрытности, сыгранную во время хода его оппонента, до конца своего собственного хода (4.5), и поэтому должен начать свой ход с меньшим количеством карт в руке.

[EX: группа атаковала с Силой Огня 7 американскую группу на иллюстрации выше в местности Леса. Вместо того, чтобы допустить атаку с Силой Огня 5 (7 - 2 [Лес] = 5), Американский игрок использовал свою карту Скрытности -2, чтобы уменьшить Силу Огня атаки до 3. При определении результата атаки только рядовой Коутс оказался под огнем (3 + 0 [RNC] ≥ 3 [Величина Морального состояния]). Однако, если бы Американский игрок не сыграл свою карту Скрытности, результаты были бы совсем другими. Никсон также оказался бы под огнем (5 + - 1 [RNC] ≥ 4 [Величина Морального состояния]), а ранее оказавшийся под огнем сержант Аллен был бы удален из игры из-за паники (5 + 2 [RNC] ≥ 7 [Величина Паники]).]



9.4 Одна карта Скрытности может быть сыграна перед определением результата каждой попытки просачивания, чтобы помочь одному бойцу в этой попытке просачивания (20.3). Одна карта Скрытности может также быть сыграна каждым игроком, чтобы помочь одному бойцу на СС перед первоначальным взятием карты определения результата этого СС.

9.5 Карта Скрытности не может быть сыграна на обороняющееся Пехотное Орудие, которое двигалось или вело огонь во время сценария (34.5), обороняющуюся AFV (28.61), бойца, подвергающегося атаке Минного поля или Снайпера, или на ДОТ.

10. БОЙЦЫ ПОД ОГНЕМ И СБОР

10.1 БОЙЦЫ ПОД ОГНЕМ:

когда сумма итоговой Силы Огня и RNC $\geq$ величине Морального состояния бойца, по которому ведется огонь, но $<$ его величины KIA, эта карта Личности считается под огнем, а его карта переворачивается, открывая величину ПАНИКИ и увеличенную величину KIA. Находясь под огнем, его единственная игровая функция — служить мишенью. Он не может выполнять никакое другое добровольное действие до тех пор, пока не соберется.



10.11 Бойцы под огнем не могут использовать свою огневую мощь, чтобы прибавить к общей огневой мощи их группы.

10.12 Группа, содержащая бойца под огнем, не может помещать карту Движения (даже чтобы удалить Проволоку), хотя она может обычно сыграть карту Местности поверх уже помещенной карты Движения. Однако отдельные бойцы в группе, содержащей бойца под огнем, могут играть карты Движения непосредственно в лоток Сброса для движения одиночных карт Личностей в форме Индивидуального Перевода (17.8), попыток просачивания или входа в СС.

10.13 Бойцы под огнем не имеют величины Морального состояния и могут быть затронуты атаками Огнем только в том случае, если итоговый результат $\geq$ их величинам Паники или KIA, в результате чего следует их удаление из игры.

10.14 Присутствие в обороняющейся группе бойца под огнем увеличивает шанс успешного

просачивания в эту группу противников, пытающихся просочиться (20.38).

10.2 СБОР: бойцы под огнем обретают нормальное состояние только в том случае, если игрок играет карту Сбора на их группу (4.23) как свое единственное действие для этой группы на этот ход игрока. Игрок может сыграть только одну карту Сбора на группу в игровой ход, и эта карта немедленно помещается в колоду Сброса.

10.21 К нормальному состоянию могут вернуться бойцы числом вплоть до указанного на карте Сбора. Игрок может выбрать, какие из его карт Личностей останутся под огнем, если его карты Сбора недостаточно для того, чтобы вернуть к нормальному состоянию всех бойцов под огнем в группе. Если его сыгранной карты Сбора достаточно, чтобы собрать всех бойцов в этой группе, они должны быть собраны все; игрок не может решить использовать меньшую возможность Сбора, чем он сыграл, чтобы намеренно оставить бойца под огнем.

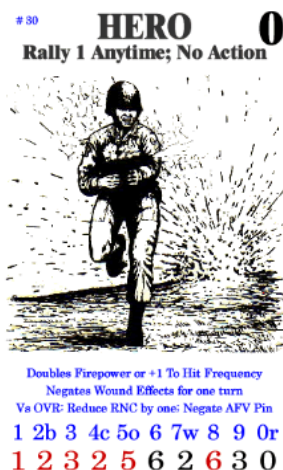
10.22 Избыточная возможность карты Сбора теряется; ее нельзя использовать ни для того, чтобы собрать бойцов под огнем из другой группы, ни сохранить для использования потом. См. 28.42 относительно игры карт Сбора в качестве частичного кредита для возвращения в нормальное состояние ошеломленной AFV или AFV под огнем.

10.23 СБОР ВСЕХ: есть одно исключение из вышеперечисленных правил. Карта "Сбор Всех" может использоваться, чтобы собрать всех бойцов под огнем двух прилегающих групп на одном расстоянии при условии, что в одной группе из двух имеется SL, ASL или Комиссар, не находящийся под огнем (не командир AFV или IG), или всех бойцов под огнем двух групп, не прилегающих друг к другу, при условии, что в каждой группе имеется не находящийся под огнем лидер. Всякий раз, когда карта Сбора Всех используется для того, чтобы собрать бойцов более чем в одной группе, это считается действием, предпринятым каждой группой. Или же карта "Сбор Всех" может использоваться, чтобы собрать всех бойцов под огнем (включая AFV или IG) одной группы, независимо от присутствия или отсутствия лидера в этой группе.

10.3 ДОБРОВОЛЬНАЯ ПАНИКА: игрок может решить удалить любого из своих бойцов под огнем (кроме Комиссара) в любое время в течение своего собственного хода игрока, что не считается предпринятым Действием. Бойцы, добровольно потерянные таким образом, считаются при определении Условий Победы, применимых в

сценарии, и должны пройти процедуру определения Паники/Бегства (6.53, взяв RNC).

10.4 ГЕРОЙ: карта Героя может играть в любое время (даже во время хода оппонента или немедленно по взятии карты Героя из колоды Сдачи, давая игроку таким образом возможность взять еще одну карту), чтобы собрать одного бойца под огнем, не считаясь за Действие. Если карта сыграна во время хода оппонента, она не может быть заменена до конца хода игрока-владельца (9.3).



10.41 Карта Героя не может играть на AFV или Пехотное Орудие, кроме как в виде частичного кредита для сбора AFV под огнем или ошеломленной AFV (EXC: 28.421).

10.42 Карта Героя не может играть на бойца, уже находящегося под огнем, который только что был удален из-за Паники. Она должна играть перед тем, как фактически определяется результат атаки на бойца под огнем.

10.43 Карта Героя может быть сыграна на бойца, который был под огнем, пытаюсь просочиться или войти в СС (20.21), тем самым давая ему возможность попытаться снова в тот же самый ход. Карта Героя может быть использована для того, чтобы как собрать бойца, так и одновременно наделить его особыми героическими свойствами на этот ход (10.44-45, 28.81, 33.9).

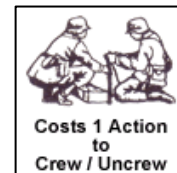
10.44 ПРОТИВ НАЕЗДА AFV: независимо от того, была ли карта Героя использована для того, чтобы собрать бойца под огнем или нет, карта Героя, сыгранная перед определением результата атаки оппонента Наездом, уменьшает RNC для определения результата этого конкретного Наезда против этого бойца на один. Обратите внимание на то, что уменьшение **красной RNC** фактически увеличивает это число на один, снижая его величину; т.е. **красное 3 (-3)** изменяется на **красное 4 (-4)**.

10.45 ОГНЕВАЯ МОЩЬ: карта Героя может быть использована, чтобы удвоить огневую мощь любого одного бойца на один ход игрока. Если боец уже способен удвоить огневую мощь, взамен утройте ее. Фактор огневой мощи пулеметчика, который удваивается (или утраивается) — это его огневая мощь в квадратных скобках — даже если оружие имеет полный расчет. Минометы, AFV и IG

не годятся. Боец с Легким Противотанковым Средством может улучшить на один свою частоту На Попадание, будь то с полным расчетом или нет — но только на тех расстояниях, на которых вооружение может нормально вести огонь.

11. ВООРУЖЕНИЯ, ОБСЛУЖИВАЕМЫЕ РАСЧЕТОМ

11.1 Если на карте Личности даются два списка величин огневой мощи или чисел На Попадание, один из которых находится в квадратных скобках, считается, что боец оперирует вооружением, обслуживаемым расчетом, которое может действовать с расчетом из одного или двух бойцов. Чтобы использовать огневую мощь или числа На Попадание не в квадратных скобках, второй боец не под огнем в той же самой группе должен быть назначен в расчет вооружения как второй номер. В ином случае используются только показатель огневой мощи (или Числа На Попадание) в квадратных скобках.



11.11 Следует обозначить бойца, выбранного как второй номер, поместив две карты рядом друг с другом в пределах их группы и поместив маркер "расчета" так, чтобы он лежал поверх обеих карт. SL, ASL или Комиссар могут быть назначены в расчет и по-прежнему сохранять свои особые функции.

11.12 Игрок может начать игру со вторым номером, уже назначенным в расчет, или он может назначить такового во время своего хода как единственное действие этой группы в этот ход (4.25).

11.13 Когда боец назначен в расчет, он остается в расчете до тех пор, пока он (или вооружение; 18.1) не уничтожен, не пытается просочиться или не отозван из расчета во время своего хода как единственное действие этой группы в этот ход.

11.2 Боец, назначенный как второй номер расчета, лишается своей собственной огневой мощи, пока он выполняет эти обязанности, хотя он сохраняет владение своим собственным вооружением для возможного последующего использования (18.21 не применяется).

11.3 Боец под огнем не может быть назначен в расчет или отозван из расчета.

11.4 Второй номер расчета не может вести огонь из вооружения в одиночку. Из вооружения, обслуживаемого расчетом, нельзя вести огонь, пока основным номером расчета, который владеет вооружением, находится под огнем.

12. ОГОНЬ НА ХОДУ

12.1 Сила Огня любой карты Огня, сыгранной группой,двигающейся в настоящий момент, делится пополам перед какой-либо иной модификацией (остатки округляются с понижением). ЕХС: карты Огня, используемые исключительно в связи с тяжелым вооружением или огнеметом, когда этот огнемет дает всю необходимую огневую мощь, не делятся пополам.

12.11 Делите пополам огневую мощь двигающегося бойца с винтовкой с ручной перезарядкой; всякий остаток округляется с понижением ($1 : 2 = \frac{1}{2}$, что дает 0).

12.12 Из среднего пулемета, миномета, Легкого Противотанкового Средства или Пехотного Орудия никогда нельзя вести огонь на ходу.

12.13 Двигающийся боец с легким пулеметом должен использовать величину огневой мощи в квадратных скобках, даже если вооружение имеет полный расчет. Если вооружение не имеет полного расчета, из него нельзя вести огонь на ходу. Второй номер расчета по-прежнему лишается своей собственной огневой мощи, пока он остается вторым номером расчета.

#12 PFC GRIESS Light Machinegun OCV: 5/4 X6 X6 MG 34 Range: 0 1 2 3 4 5 Firepower: 0 1 2 3 4 5 MORALE: 4 PT: 72 KIA: 8	#8 PVT WOLLACK Bolt Action Rifle OCV: 7/2 X6 X6 GewehrK88k Mauser Range: 0 1 2 3 4 5 Firepower: 0 1 2 3 4 5 MORALE: 2 PT: 8 KIA: 8	#2 CPL HESSEL Machine Pistol OCV: 7/4 ASL X6 MP 38 Range: 0 1 2 3 4 5 Firepower: 0 1 2 3 4 5 MORALE: 4 PT: 41 KIA: 8
#10 PVT WOLFF Bolt Action Rifle OCV: 9/4 X6 X6 GewehrK88k Mauser Range: 0 1 2 3 4 5 Firepower: 0 1 2 3 4 5 MORALE: 4 PT: 17 KIA: 8	#6 PVT BERNHOFF Bolt Action Rifle OCV: 10/5 X6 X6 GewehrK88k Mauser Range: 0 1 2 3 4 5 Firepower: 0 1 2 3 4 5 MORALE: 5 PT: 25 KIA: 8	#8 MOVEMENT +1 FIRE 4 0 8

[ЕХ: группа, изображенная выше, находится на Относительном Расстоянии 3 и двигается. Немецкий игрок хочет использовать свою карту "Огонь 4", чтобы атаковать. В этом примере он не может атаковать, поскольку у него нет необходимых восьми факторов огневой мощи в его группе, чтобы использовать эту карту Огня (Грисс и его второй номер расчета имеют 4, Хессель 1, Вольф 1, а Бернхоф 1, итого 7). Если, однако, вражеская группа сократит Относительное Расстояние до 4, Пистолет-Пулемет Хесселя будет стоить 3 фактора огневой мощи; тем самым давая группе девять факторов огневой мощи, более чем достаточно, чтобы использовать их карту "Огонь 4", даже хотя Сила Огня карты "Огонь 4" будет уменьшена до 2 из-за состояния движения группы. Теперь предположим, что группа, изображенная выше, отступает на Относительное Расстояние 2. Группа

теперь имеет только три фактора огневой мощи для использования, чтобы сыграть карту Огня, и все они получены от LMG Грисса с полным расчетом. Хессель не имеет огневой мощи на расстоянии 2, а Вольф и Бернхоф подобным же образом не имеют FP (потому что каждый из их факторов огневой мощи $\frac{1}{2}$ за огонь на ходу на Расстоянии 2 округляется до 0 перед суммированием огневой мощи группы).]

13. КАРТЫ ИСКУССТВЕННОЙ МЕСТНОСТИ

13.1 Есть два типа карт Искусственной Местности: Дым и Проволока. Они не являются картами Местности. Игра карты Искусственной Местности не изменяет местность, которую занимает группа; скорее, она модифицирует последнюю местность, которую занимали. Поэтому, в отличие от карты Местности, ее не обязательно помещать на карту Движения; ее можно сыграть прямо поверх карты Местности. Карта Искусственной Местности, помещенная на группу противоположным игроком, не может быть отвергнута (7.32).

13.2 ДЫМ: игрок может сыграть карту Дыма только на одну из своих групп, содержащую SL, ASL или AFV не под огнем, как свое единственное действие для этой группы во время этого хода игрока (4.25). Дым не может быть помещен в местность Болота и не может быть помещен во время хода игрока, в котором была взята RNC/RPC Ветра.



13.21 Обороняющаяся группа в Дыму получает модификацию -1 к Силе Огня группы, которая атакует ее, в дополнение к влиянию местности карты Местности, сыгранной последней.

13.22 Атакующая группа в Дыму получает модификацию -1 к Силе Огня любой атаки, которую она проводит.

13.23 Дым не препятствует игре карты Местности на сыгранную до этого карту Движения, он просто прибавляет к оборонительной величине карты Местности, сыгранной последней, под Дымом в этой группе.

13.24 Карты Дыма остаются в действии до тех пор, пока не случится одно из следующих событий, в каковой момент они немедленно помещаются в Колоду сброса.

13.241 Карта Местности играет поверх какой-либо карты (карт) Дыма на этой группе, даже если впоследствии отвергнута.

13.242 Две карты Движения играют в любом направлении и остаются поверх карты Дыма в конце этого хода игрока (вторая карта Движения, помещенная только на мгновение, чтобы удалить карту Проволоки, не удаляет Дым, как и карта Движения, сыгранная напрямую в лоток Сброса для движения отдельных бойцов в пределах группы).

13.243 ВЕТЕР: действительная карта Ветра мгновенно удаляет все карты Дыма, находящиеся в данный момент в игре. Карта Ветра действительна только в том случае, если взята во время проверки RNC/RPC. Карта Ветра отмечена словом "Ветер" на левой стороне карты Сбора. Атака, результат которой определяется, когда взята карта Ветра, затрагивается этим дымом, но все последующие атаки — нет (включая те, что используют ту же карту (карты) Огня в теперешней атаке).

13.25 Влияние карт Дыма совокупно. Две или более карты Дыма могут быть прибавлены к оборонительной величине карты Местности, сыгранной последней, которая находится под ними, или отняты из Силы Огня группы, атакующей из них.

[ЕХ: в примере С карта Дыма удаляется, как только сыграна вторая карта Движения].

А) Кустарник -1	Дым -1	Движение +1	
Общий Модификатор = -1			
В) Движение +1	Дым -1	Движение +1	
Общий Модификатор = +1			
С) Дым -1	Движение +1	Движение +1	
Общий Модификатор = +2			
Д) Кустарник -1	Дым -1	Дым -1	Движение +1
Общий Модификатор = -2			

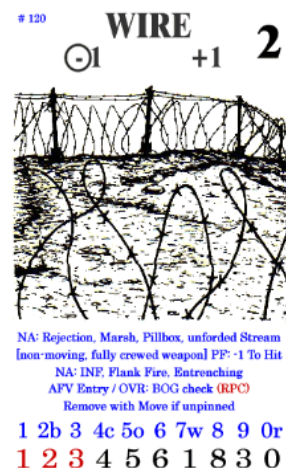
13.26 Дым не действует в ночных сценариях и должен взамен считаться как карта Укрывания.

13.27 Боец, пытающийся просочиться с карты Дыма и/или на карту Дыма, должен подвергнуться сдвигу на два столбца влево на RPC за каждую карту Дыма, проверяя Просачивание.

13.28 AFV, проводящая атаку Наездом против группы в Дыму, подвергается неблагоприятным воздействиям ([29.4](#)).

13.29 См. [25.7-8](#) относительно влияния дыма на тяжелое вооружение и помещения дыма с помощью AFV.

13.3 **ПРОВОЛОКА:** карта Проволоки может быть помещена на противоположную группу только взамен сброса (см. [4.3](#)). Карта Проволоки не может быть сыграна на группу в местности Болота или ДОТ. Проволока может быть помещена на местность Ручья только после того, как группа успешно переправилась через этот Ручей вброд (см. [13.5](#)).



[ПРИМЕЧАНИЕ: игроки могут с трудом вообразить, как это Проволока может быть помещена на неподвижную группу. Вообразить эту ситуацию, возможно, поможет восприятие карты Проволоки как абстрактной формы карты Судьбы, представляющей развитие событий, неблагоприятное для противника на его нынешней позиции. Если вам легче представить карту Проволоки в виде шальных снарядов, которые разрушают местность обороняющегося и вынуждают его слегка переменить позицию, тогда думайте о ней в таком роде].

13.31 Обороняющаяся группа на карте Проволоки должна прибавить один к Силе Огня группы, атакующей ее, в дополнение к применимым модификаторам за местность/движение.

13.32 Атакующая группа на карте Проволоки должна вычесть один из своей собственной Силы Огня. Вооружения, обслуживаемые расчетом, могут вести огонь только своими величинами в квадратных скобках, и только если имеют полный расчет и не двигаются. Тяжелое вооружение ([25](#)) на карте Проволоки должно вычесть один из частоты На Попадание.

13.33 УДАЛЕНИЕ: карта Проволоки удаляется и помещается в Колоду Сброса, как только сыграна карта Движения. Однако эта карта Движения также удаляется и не служит для переправы вброд, фланкирования, изменения Относительного Расстояния или обозначения группы, или прибавления к Силе Огня атакующего против той группы.

13.34 Ни карты Местности, ни карты Движения не могут помещаться поверх карты Проволоки каким-либо игроком; карта Проволоки сначала должна быть удалена посредством игры временной карты Движения. Обратите внимание на то, что группа на Проволоке не может играть

карту Движения, чтобы удалить Проволоку, пока эта группа содержит бойца под огнем.

13.35 ПРОТИВ AFV: если карта Проволоки сброшена на AFV (которая движется или нет), то AFV должна немедленно провериться на Застревание (28.53). Независимо от исхода, карта Проволоки удаляется в Колоду сброса и поэтому не влияет на огонь, ведущийся AFV.

13.36 БЛИЖНИЙ БОЙ: боец в Проволоке не может пытаться просачиваться. Однако наличие Проволоки на группе не защищает ее от попыток просачивания. Просочившийся боец, на группу которого впоследствии поместили Проволоку, по-прежнему может вступить в СС.

13.4 Поскольку для того, чтобы выбраться из Болота, требуется две карты Движения, ни Проволока, ни Дым не могут играть поверх местности Болота до тех пор, пока группа сначала не сыграла две карты Движения на Болото.

13.5 Двигающийся игрок может поместить Открытое Пространство под карту Проволоки или Дыма и поверх карты Движения так, чтобы ликвидировать состояние Движения его группы, но все же оставить Проволоку и/или Дым в игре.

13.6 Влияния Проволоки и Дыма совокупны. Потребуется две карты Движения (сыгранные в разные ходы) для того, чтобы удалить две карты Проволоки с одной и той же группы.

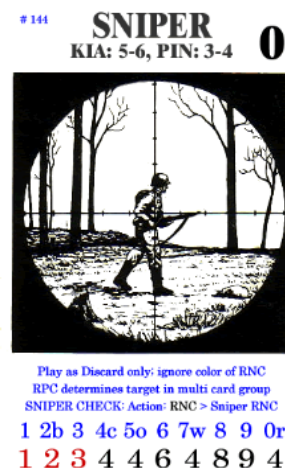
А) Ручей		Проволока	
Не Допускается			
В) Ручей	Движение		Проволока
0	+1		+1
Общий Модификатор = + 2			
С) Болото	Движение	Движение	Проволока
-1	+1	+1	+1
Общий Модификатор = +3			
Д) Кустарник	Движение	Проволока	Проволока
-1	+1	+1	+1
Общий Модификатор = + 2			

[ЕХ: помещение Проволоки в примере А не допускается (13.3). В примере В группа на Проволоке должна была бы сыграть Открытое Пространство под карту Проволоки, если бы не имела карты Движения, чтобы отменить карту Проволоки. В примере Д помещение Открытого Пространства под Проволоку не изменит общий Модификатор Влияния Местности (который останется равным +2), но это позволит группе вести огонь без штрафа за Огонь На Ходу].

14. СНАЙПЕРЫ

14.1 Если только Специальное Правило Сценария не оговаривает, что карты Снайпера в этом сценарии может играть только конкретная сторона, любой игрок с картой Снайпера может

сыграть ее при условии, что он делает это в качестве сброса. Таким образом, Американский или Русский игрок не может предпринимать никакого другого действия во время хода, в который они проводят атаку Снайпера; Немецкий игрок не может сбрасывать другие карты во время хода, в который он проводит атаку Снайпера.



14.2 Игра карты Снайпера позволяет игроку атаковать одну противоположную карту в группе на его выбор независимо от местности, которую занимает эта группа. Если группа, являющаяся целью, состоит из нескольких карт Личностей, карта, которая будет атакована в этой группе, определяется взятием RPC (см. 14.6). Снайпер может атаковать AFV (28.431) только в том случае, если ее карта лежит стороной СЕ вверх.

14.3 ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА: атака Снайпера определяется взятием RNC и сопоставлением числа с величинами KIA и PIN, напечатанными на карте Снайпера. Цвет взятой RNC не имеет значения, никаких модификаций нет. Результат "KIA" удаляет из игры карту Личности обороняющегося. Результат "Под Огнем" переворачивает его карту на сторону Под Огнем. Если обороняющийся уже находится под огнем, Личность Паникует и должна провериться на Бегство (6.531). Любой другой результат — это Промех, и не имеет воздействия. Карта Снайпера помещается в колоду Сброса после определения результата.

14.31 ПРОТИВ AFV: Снайпер, который добивается результата Под Огнем против AFV, вынуждает эту AFV Закрыть Люки (28.43) (или перевернуться на ее сторону Под Огнем в случае AFV с Открытым Верхом). Снайпер, который добивается результата KIA против AFV, не только вынуждает эту AFV Закрыть Люки или перевернуться на ее сторону Под Огнем, но также помещает на AFV маркер "Командир Убит" (28.431).

14.32 ПРОТИВ IG: Снайпер, который добивается результата Под Огнем против Пехотного Орудия, переворачивает эту карту на ее сторону Под Огнем; если карта уже под огнем, она удаляется. Результат KIA против Пехотного Орудия, достигнутый Снайпером, переворачивает карту на ее сторону Под Огнем, а также помещает на

Пехотное Орудие маркер "Командир Убит". Снайпер не может атаковать AFV Под Огнем или с Закрытыми Люками.

14.4 ПРОВЕРКА СНАЙПЕРА: обороняющийся игрок в качестве первого и единственного действия группы, по которой вел огонь Снайпер, в непосредственно следующий за этим ход игрока может попытаться найти и удалить Снайпера с помощью Проверки Снайпера при условии, что у него имеется вооруженный (не дополнительным вооружением) боец не под огнем в этой группе ("CE AFV" или Пехотное Орудие не под огнем также подойдут). Проверка Снайпера предпринимается посредством взятия RNC, и является успешной только в том случае, если эта RNC — одновременно **черная** и > RNC (игнорируя цвет), взятой Снайпером при определении результата его атаки. Если Проверка Снайпера успешна, все карты Снайпера, которые отныне держит оппонент, считаются как карты Укрывания. Это единственный способ, которым может быть атакован Снайпер, и он не требует использования карты Огня, но считается за Действие, предпринятое этой группой. Уничтожение Снайпера никогда не принимается в расчет при определении Победных Очков или Условий Победы в Сценарии.

14.41 В сценариях DYO (43) игроки имеют возможность приобрести второго Снайпера, что просто позволяет им продолжать играть карты Снайпера до тех пор, пока они не проиграли две проверки Снайпера.

14.5 Если в случае сброса нескольких карт две или более атаки Снайпера и/или Минного поля сыграны на одну и ту же группу, имея в результате уничтожение единственной цели в этой группе, сбрасывавший игрок может изменить свой выбор группы, являющейся целью сбросов, результат которых еще следует определить.

14.6 ВЗЯТИЕ RPC: Карта со Случайной Позицией (далее именуемая RPC) — это взятие любой карты Действия из колоды, чтобы случайным образом определить, какая позиция в пределах группы подвергнется определенному действию. Рядом с низом каждой карты Действия имеется линия из десяти синих номеров от "1" слева до "0r" (10 Бегство) справа. Каждый синий номер представляет число бойцов в группе. Если, например, группа, являющаяся целью атаки Снайпера, содержит шесть бойцов, смотрят номер под синим "6", чтобы определить позицию в пределах группы из шести бойцов, которая является целью атаки Снайпера. RPC также берутся, чтобы определить попытки просачивания, разбивку на пары в СС, Застревание, Бегство и

другие обстоятельства, объясняемые в других местах.

15. КОМАНДНЫЙ КОНТРОЛЬ

15.1 Каждый игрок обычно начинает игру с одним Командиром Отделения (обозначенным на его карте Личности сокращением SL после его имени) и одним Заместителем Командира Отделения (ASL).

15.2 Если SL игрока будет под огнем в конце его хода, или только что был удален из-за результата KIA или ПАНИКА во время этого хода игры, этот игрок может брать карты, чтобы восстановить число карт в своей руке (4.5), только в количестве на одну карту меньше, чем число, которое обычно допускается для него.

15.3 Если SL удален, величина руки отделения возвращается к нормальной в последующие ходы, но правило 15.2 будет тогда применяться к ASL во все будущие ходы. ASL (или Комиссар) теперь считается SL. Не существует штрафа за то, что ASL находится под огнем или удален в то время, когда SL по-прежнему находится в игре.

15.4 Если как SL, так и ASL будут удалены, сокращенная величина руки становится помехой на всем протяжении сценария.

15.5 КОМИССАР: время от времени силы Русского игрока будут включать бойца в ранге Комиссара либо взамен SL, либо ASL. Комиссар равен SL или ASL (какую бы роль он ни выполнял) во всех отношениях, перечисленных выше. В дополнение, к игре с Комиссаром применяются специальные правила.

15.51 Комиссар должен начать игру в самой большой группе на своей стороне.

15.52 У всех бойцов в одной группе с Комиссаром не под огнем величины морального состояния и паники повышаются на один.

15.53 РАССТРЕЛ: любая группа, содержащая как Комиссара не под огнем, так и бойца под огнем, в конце хода Русского игрока должна взять RPC, чтобы определить, расстреляет ли Комиссар за трусость своего товарища под огнем. Если взятая RPC показывает позицию, занятую бойцом под огнем, этот боец уничтожен. Этот процесс не составляет действия, предпринятого группой.

15.54 Комиссар никогда не может быть добровольно уничтожен (10.3).

15.6 НЕСБАЛАНСИРОВАННАЯ ПОЗИЦИЯ: если у игрока останется только одна группа, противоположный игрок в конце своего собственного хода может взять одну дополнительную карту помимо тех, которые он

должен получить, во время каждого хода, в котором действует это условие.

16. КОЛОДА ДЕЙСТВИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДЫ

16.1 КОЛОДА ДЕЙСТВИЯ: в сценарии часто приводятся изменения в колоде Действия. Игроки должны удалять указанные карты в ходе игры, откладывая их в сторону по мере того, как те помещаются в колоду Сброса. Таковые карты по-прежнему используются, чтобы определять взятия RNC и RPC, когда взяты в первый раз. Если такая карта взята игроком для включения в его руку, карта считается за карту Укрывания до тех пор, пока не сброшена. Подобные карты должны удаляться из колоды Действия, когда их сбрасывают из руки игрока или берут, чтобы определить взятия RNC/RPC. Игрок не может сбросить запрещенную карту из своей руки лицом вниз в попытке сохранить ее в игре. Однако такая карта может быть сыграна лицом вниз как карта Открытого Пространства и таким образом избежать удаления.

[ЕХ: Сценарий А требует удаления пяти из восьми карт Зданий. Первые пять карт Зданий, сброшенные напрямую из руки игрока или использованные как RNC/RPC, удаляются из игры. Следовательно, карта Зданий никогда не может быть помещена (или сброшена) во время Первоначального Помещения Местности при Подготовке к Игре (3.6). Однако в то мгновение, когда пятая карта Зданий удаляется из игры, три оставшиеся карты Зданий становятся законными картами Местности. В этом случае игроки могут решить придержать карту Зданий в своей руке в ожидании того момента, когда она обретет ценность как карта Местности].

16.2 КОЛОДА: когда колода Сдачи пуста, колода Сброса тасуется и становится новой колодой Сдачи. Этот процесс считается одной Колодой относительно Лимита Времени. Переверните или поменяйте маркер Времени на лотке Сброса соответствующим образом.

16.21 Если карта в колоде Сдачи случайно попала на глаза любому игроку, ее нужно перетасовать обратно в колоду Сдачи (или, на усмотрение другого игрока, в колоду Сброса). Игрокам никогда не разрешается пересчитывать фактическое число карт, оставшихся в колоде Сдачи.

16.22 Общее правило игроков в карты, что сыгранной "карте — место", действует также и здесь, если только игра этой карты не противоречит правилам. Однако незнание правил не служит оправданием для изменения хода игры, когда другой игрок начал свой ход. Поэтому непреднамеренное нарушение правил (такое, как неверное или неприменимое применение модификатора) считается игрой по правилам, когда другой игрок начал свой ход.

16.3 ЛИМИТЫ ВРЕМЕНИ: большинство сценариев имеет лимит времени, определяемый как проигрывание до дна колоды Сдачи определенное число раз. Всякий раз, когда колода Сдачи была опустошена это число раз, игра заканчивается и победа определяется согласно критериям, установленным в сценарии. Однако если колода Сдачи опустошена в процессе определения результата атаки любого рода, колода Сброса перетасовывается, чтобы полностью можно было определить результат оставшейся части атаки под вопросом. Игра затем заканчивается в этот момент. Она не может продолжаться дальше, даже если игроки могут еще играть из карт в их руках, не беря новые для восполнения этих рук.

16.31 РЕАЛЬНОЕ ВРЕМЯ: чтобы симулировать мгновенные решения, которые требуются в бою на этом уровне, и избежать затягивания игры медленным, расчетливым оппонентом, игрокам рекомендуется играть в пределах ограничений в одну минуту на ход. В целях выполнения этого правила, шахматные часы следует устанавливать на одну минуту после того, как каждый игрок заканчивает свой ход, набрав все необходимые карты, чтобы пополнить свою руку. Тогда его оппонент имеет ровно одну минуту на то, чтобы объявить все свои действия и/или сбросы, которые он предпримет в свой ход. Он может определить результат одного или более действий перед тем, как объявить остаток своего хода, если желает, но как только его минута истекла, он больше не может объявлять дальнейшие действия или сбросы. Определение результатов объявленных действий и сбросов может иметь место после того, как время истекло. Это правило должно применяться только опытными игроками и по их обоюдному согласию. Для тех, у кого нет шахматных часов, в большинстве универмагов или почтой от "Авалон Хилл" продаются недорогие песочные часы на одну, две и три минуты.

16.4 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ: если сценарий закончится из-за лимита времени, и Условия Победы для этого сценария не включают условие, что один игрок выигрывает, не дав оппоненту выполнить Условия Победы, победителем объявляется сторона, имеющая больше Победных Очков. В конце сценария, если не сказано иное, каждый игрок умножает число бойцов не под огнем, не являющихсядвигающимися (или AFV/Пехотных Орудий не под огнем, или подвижных AFV), в каждой группе на теперешний маркер расстояния этой группы (независимо от занимаемой местности). Результат — это число Победных Очков, присужденных за агрессивное ведение боя. Обратите внимание на то, что

нахождение на отрицательном маркере расстояния принесет отрицательные Победные Очки. Прибавьте к этому итогу два Победных Очка за каждого противоположного бойца, удаленного вследствие результатов KIA или Командир (или Экипаж) Убит, шесть Победных Очков за каждое уничтоженное противоположное Пехотное Орудие, и десять Победных Очков за каждую противоположную AFV. В дополнение, каждая уничтоженная AFV стоит дополнительного числа Победных Очков, равного ее базовой силе противотанковой атаки. Одно Победное Очко присуждается за каждого противоположного раненого бойца или удаление из-за Бегства. Пять Победных Очков присуждаются за каждого взятого пленного (32). Карта не обязана обладать действующим вооружением, чтобы стоять Победных Очков или выполнять большинство Условий Победы. В виде помощи при подсчете Победных Очков все удаленные карты Личностей должны отдаваться оппоненту с целью ведения подсчета. KIA должны складываться лицом вверх, а удаления из-за Бегства должны складываться лицом вниз.

16.41 Бойцы под огнем и неподвижные, застрявшие AFV или AFV под огнем не приносят Победные Очки ни одной стороне.

16.42 ВЫПОЛНЕНИЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: некоторые сценарии требуют в качестве составляющей их Условий Победы того, что определенное число бойцов не под огнем должно достичь позиции на определенном маркере расстояния или Относительного Расстояния и занять местность, "которая уменьшит Силу Огня атаки против них". В большинстве случаев любой местности, кроме Открытого Пространства, Минного поля или Ручья, будет достаточно для выполнения этого требования. Однако существование карты Проволоки поверх карты Местности уменьшает оборонительную модификацию из-за местности, которую эта местность обычно получила бы, и может послужить тому, чтобы аннулировать ее в плане выполнения Условий Победы. С другой стороны, окопы могут использоваться, чтобы улучшить Открытое Пространство так, чтобы выполнить Условия Победы.

16.421 Дым, который не является постоянным, не может использоваться, чтобы выполнить Условия Победы.

16.422 Карта в процессе движения не может выполнить Условия Победы.

16.423 Овраг соответствует "местности, которая уменьшит Силу Огня атаки", даже если ни

одна вражеская группа не способна вести огонь в этот Овраг.

[EX: в Сценарии А группа из четырех бойцов не под огнем находится на маркере расстояния 4 в местности Кустарника, но не выполняет Условия Победы, потому что они также штрафуются картой Проволоки, которая уменьшает общий модификатор местности карты Кустарника до 0. Они должны удалить карту Проволоки, чтобы выполнить свои Условия Победы. Обратите внимание на то, что, если бы карта Местности была картой Леса, Зданий или Оврага, они бы выполнили свои Условия Победы в любом случае, потому что одной карты Проволоки недостаточно для того, чтобы уменьшить до 0 модификаторы местности этих типов местности].

16.5 РАЗБИТОЕ ОТДЕЛЕНИЕ: сценарий всегда заканчивается всякий раз, когда игрок потерял **больше** половины своих карт Личностей из-за KIA и/или Бегства. Подкрепления не считаются частью сил до тех пор, пока они фактически не вступят в игру.

[EX: если Русский игрок имеет 14 бойцов и AFV, он проигрывает немедленно, потеряв свою 8-ю карту. Если игрок семь бойцов и IG, плюс пять бойцов, которые со временем придут как подкрепления (35), он проигрывает немедленно, потеряв свою 5-ю карту Личности до входа подкреплений. После их прибытия он проигрывает, только потеряв семь карт Личностей].

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для начала игры Сценария А. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий А, который вы найдете на стр. 36, и познакомиться на практике с правилами, которые вы изучали до этого момента].

17. ФЛАНКИРУЮЩИЙ ОГОНЬ И ОКРУЖЕНИЕ

17.1 БОКОВОЙ ФЛАНКИРУЮЩИЙ ОГОНЬ:

Фланкирующий Огонь может вестись на любом Относительном Расстоянии группой, чья карта "Флангового" Движения, помещенная последней, была сыграна боком и остается в игре в конце хода, в который она была сыграна (включая игру в Болоте, Овраге, или успешную переправу вброд через Ручей). Играя карту Флангового Движения таким образом, игрок должен указать прилегающую противоположную вражескую группу, которая фланкируется, поместив маркер Огня С Фланга на противоположную группу со стрелкой на маркере, направленной по направлению от группы, которая фланкирует ее.



17.2 Группа может фланкировать только прилегающую вражескую группу, чья буква ID непосредственно предшествует или следует за ее собственной буквой ID по алфавиту. Группа не может фланкировать сбоку группу, которая в настоящий момент имеет над ней преимущество Фланкирующего Огня (EXC: 17.3), но может фланкировать другую группу, если еще не фланкирована этой группой. Фланкирующий Огонь действителен только в том случае, если фланкируемая группа также в настоящий момент имеет напротив себя прямо противоположную вражескую группу с тем же самым маркером ID группы.



[EX: если взять группы на иллюстрации слева ниже, возможны следующие варианты Фланкирующего Огня. А может фланкировать В. В может фланкировать А. С может фланкировать В. D не может фланкировать при теперешней конфигурации групп. Если бы В передвинулась вбок, чтобы стать С, тогда D может фланкировать С, как и В. Если бы С прекратила существование, D могла бы передвинуться вбок, чтобы стать С, и тогда смогла бы фланкировать В. А может фланкировать В. В может фланкировать А].

A	B	C	D
A	B		

17.21 Фланкирующая группа может выбрать только одну противоположную группу для Фланкирования своей теперешней картой Флангового Движения, а сделав этот выбор, не может позднее взять маркер ID другой противоположной группы для той же самой карты Флангового Движения. Это остается верным даже в том случае, если первоначально выбранная группа была впоследствии уничтожена. Фланкирование вражеской группы никоим образом не уменьшает способность группы вести огонь по другим вражеским группам.

17.3 ЕСТЕСТВЕННЫЙ ФЛАНКИРУЮЩИЙ ОГОНЬ: Фланкирующий Огонь происходит естественным образом без использования карты Флангового Движения всякий раз, когда группа передвигается вперед на Относительное Расстояние 4 с Относительного Расстояния 5, таким образом оказываясь позади прилегающей вражеской группы, которая также имеет прямо перед собой противоположную группу (с той же самой буквой ID группы). Обратите внимание на то, что в этом случае группа также окажется в ситуации Фланкирующего Огня от той самой группы, которую она фланкирует, если тоже имеет группу прямо перед собой. Это единственное обстоятельство, когда две группы могут одновременно фланкировать друг друга и когда одна группа может одновременно фланкировать

две прилегающие группы, и может возникать только на этих Относительных Расстояниях.

[EX: сейчас ход Красных. Если Красная Группа В передвинется на маркер расстояния 2, она будет фланкировать Черную Группу А, но также будет подвержена фланкирующему огню как от А, так и от С. Если бы это был ход Черных, они могли бы передвинуть свою Группу А и/или С на маркер расстояния 5, чтобы фланкировать Красную Группу В, и только Черная Группа А была бы подвержена Фланкирующему Огню (от В).

A [4]	B [3]	C [4]
A [0]	B [1]	

17.4 Группа, которая может вести Фланкирующий Огонь, удваивает свою огневую мощь (EXC: огнеметы) для всякого последующего огня против фланкируемой обороняющейся группы до тех пор, пока не произойдет одно из следующих действий.

17.41 Фланкирующий Огонь теряется всякий раз, когда другая карта Движения или карта Проволоки (не карта Местности) играется поверх фланкирующей группы.

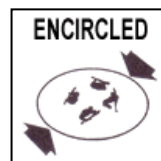
17.42 Фланкирующий Огонь теряется всякий раз, когда карта Местности играется на фланкируемую группу — даже если впоследствии отвергнута.

17.43 Фланкирующий Огонь теряется всякий раз, когда обороняющаяся группа играет карту Движения (даже для того, чтобы удалить Проволоку или безуспешно переправиться вброд через Ручей). Карты Движения, играемые бойцами, переводимыми индивидуально, в пределах фланкируемой группы напрямую в колоду Сброса, не имеют влияния на Фланкирующий Огонь.

17.44 Фланкирующий Огонь теряется, если любая из групп уничтожена, или группа, прямо противоположная фланкируемой группе, уничтожена или меняет свой ID группы.

17.5 Когда Фланкирующий Огонь потерян, удалите маркер Огня С Фланга. Саму карту Фланга не обязательно удалять, если она по-прежнему на месте, хотя она не может больше использоваться для Фланкирующего Огня до тех пор, пока не будет взята снова из Колоды Сдачи и не сыграна заново.

17.6 ОКРУЖЕНИЕ: группа, которая находится позади прилегающей вражеской группы (т.е. достигла Относительного Расстояния 5 с прилегающей группой и затем продвинулась мимо этой группы снова на Относительное Расстояние 4), может окружить ее в последующий ход, сыграв боком карту Движения (даже если в настоящий момент фланкируется этой группой), пока по-прежнему находится на



Относительном Расстоянии 4, и поместив маркер Окружения на группу оппонента. Обратите внимание на то, что группа не меняет обозначение или Относительное Расстояние помещением боком этой карты Движения — она просто получает возможность поставить маркер Окружения на вражескую группу. Никакая группа не может принимать участие в Окружении или фланкировании более чем одной противоположной группы за раз. Чтобы попасть в Окружение, прилегающая вражеская группа должна иметь противоположную группу прямо перед собой. Эти две окружающие группы не обязаны быть способными вести огонь; они просто должны существовать. AFV не подвержена Окружению.

17.61 Влияние Окружения трояко:

17.611 Окруженная группа не может предпринимать Боковой Перевод Группы, или отправлять или принимать Индивидуальный Перевод.

No Transfer
Flanked :
2x FP
Panic: -1

17.612 Весь огонь против окруженной группы получает бонус за Фланкирующий Огонь независимо от источника этого огня. Группа, которая уже получила бонус за Фланкирующий Огонь против окруженной группы, не получает никакой дополнительной бонус. Более того, бонус за Фланкирующий Огонь не теряется до тех пор, пока окружение не разорвано.

17.613 Величины Паники всех карт Личностей под огнем в окруженной группе уменьшаются на один, пока они остаются окруженными.

17.62 Окруженная группа остается окруженной до тех пор, пока любая противоположная группа, которая образует окружение, не уничтожена, или в нее не просочилась окруженная группа, или не изменит свой маркер ID группы ([17.7](#)), или не находится на Относительном Расстоянии 1 или меньше от окруженной группы, или обе окружившие группы не окажутся "перед" окруженной группой.

17.63 Окружившая группа всегда находится на Относительном Расстоянии 4 или меньше, когда она впервые окружает противоположную группу. Она может затем "отступить" по направлению к окруженной группе в последующий ход, чтобы достичь Относительного Расстояния 5 и по-прежнему сохранить свое окружившее состояние.

17.7 БОКОВОЙ ПЕРЕВОД ГРУППЫ: группа, способная на движение, может изменить свое обозначение группы и тем самым свою позицию прямо напротив противоположной группы, объявив Боковой Перевод Группы и сыграв карту

Движения в направлении боком (включая карту Брода или Фланга, тем самым, возможно, выполнив две цели). При этом она пытается принять обозначение прилегающей, ранее не существовавшей группы. Подобный перевод ID группы может произойти только в том случае, если на этой позиции в начале хода не находится другая своя группа. Изменение обозначения Группы не происходит до тех пор, пока карта Местности не сыграна на карту Движения боком (и принята). Однако прилегающие группы, которые обе способны на движение, могут каждая одновременно сыграть боком карту Движения так, чтобы поменяться позициями на столе и ID группы. Однако они не могут передвинуться на предыдущую карту Местности друг друга — даже если находятся на одном и том же маркере расстояния. Обратите внимание на то, что группа в Ручье не способна на беспрепятственное движение, и поэтому может быть неспособна на одновременный Боковой Перевод Группы. Если любая группа впоследствии станет не способна на движение (из-за отвергнутого помещения местности или неудачной попытки переправы вброд), ни одна группа не получает свой новый маркер ID и не меняет позицию, если только ее Боковой Перевод Группы не зависел от успеха другой группы, оставляющей зону, в которую она движется. Группа в Болоте может изменить обозначение, сыграв только одну карту Движения, но ей по-прежнему требуются две карты Движения, чтобы выйти из этого Болота. Переводы ID группы ограничены буквами с А по D (исключая время, когда подкрепления входят в игру как Группа Е или Z; [35.1](#)). Группа, которая просачивается во вражескую группу, не может совершать Боковой Перевод Группы.

A [3]

B [2]

A [1]

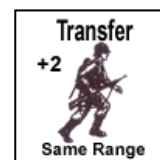
B [2]

C [4]

[ЕХ: Красная Группа С только что оказалась позади Черной Группы В, передвинувшись на маркер расстояния 4, что дает возможность вести Фланкирующий Огонь (Относительное Расстояние 4; $2 + 4 = 6$; $10 - 6 = 4$), и может окружить Черную Группу В в последующий ход, сыграв карту Движения боком. Черная Группа В может избежать этого неблагоприятного развития событий, отступив на маркер расстояния 1 (Относительное Расстояние 5 с Красной Группой С). Предположив, что Красная Группа С не продвинется снова в промежутке, Черная Группа В может затем заблокировать дальнейшую попытку Красной Группы С на окружение, сыграв карту Движения боком и став Черной группой С].

17.8 ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ

ПЕРЕВОД: боец не под огнем в группе, которая не является окруженной и не находится на Проволоке/Минном поле, может перевестись из одной группы в прилегающую свою



группу на том же маркере расстояния, поместив карту Движения в лоток сброса за каждого бойца, которого игрок желает перевести, в качестве единственного действия отправляющей группы на этот ход. Переводимый боец не может быть просочившимся. Чтобы переводить, либо принимающая, либо отправляющая группа должна содержать лидера не под огнем. Переводимый боец передвигается между отправляющей и принимающей группой, и отмечается маркером Перевода. Обе группы должны были начать свой ход на том же самом маркере расстояния и не могут двигаться с этого маркера расстояния до хода, следующего после того, как маркер Перевода удален. Переводимый боец подвержен модификатору +2 к Силе Огня всех атак против обеих групп, пока он носит маркер Перевода. Удаление маркера (маркеров) Перевода помещает карту (карты) Личности в Группу, принимающую его, но считается как единственное действие, допустимое для этой группы в этот ход, и не может произойти в тот же ход, в который был начат перевод.

17.81 Если переводимый боец начинает в Ручье, который не был перейден вброд, его перевод зависит от его успешной переправы через этот Ручей. Если переводимый боец начинает в Болоте, он не может переводиться, если только его группа уже не имеет карту Движения в игре (в каком случае ему нужно сыграть только одну).

17.82 Индивидуальные переводы могут быть использованы для того, чтобы уменьшить группу до менее чем двух бойцов или даже вообще ее удалить, но не могут быть использованы для того, чтобы увеличить группу до 11 или более карт Личностей.

17.83 В дополнение к модификатору + 2 за маркер Перевода, индивидуальный перевод получает модификаторы влияния местности атакованной группы (EXC: перевод движается и поэтому не может получить модификаторы за Окопы).

17.84 Боец, который оказывается под огнем во время перевода, теряет свой маркер Перевода и возвращается в свою исходную группу.

17.9 СОЗДАНИЕ ГРУППЫ: как только игра началась, новая группа может быть создана только посредством прибытия подкреплений (35) или разделением существующей группы посредством индивидуального перевода.

17.91 Индивидуальный перевод может быть использован, чтобы создать новую группу, только в том случае, если одна из позиций рядом с создающей группой (с A по D) еще не занята своей

группой. Чтобы создать новую группу на этой позиции, создающая группа должна быть способна на Индивидуальный Перевод и одновременно попытаться перевести, по меньшей мере двух бойцов в новую группу.

17.92 Создание Группы завершается, когда новая группа играет карту Местности. Если любой переводимый боец оказывается под огнем перед игрой карты Местности на его группу — перевод сорвался, и вся группа целиком возвращается в создающую группу. В остальном применяются все правила на Индивидуальный Перевод.

18. ЗАВЛАДЕНИЕ ВООРУЖЕНИЕМ

18.1 ПОТЕРЯ ВООРУЖЕНИЯ: вооружение бойца, уничтоженного вследствие результата KIA (включая Панику, пережить которую не удалось), не обязательно покидает игру вместе с ним. Если боец занимал местность или двигался в местности Болота или Ручья, предполагается, что его вооружение было потеряно и удаляется вместе с картой бойца. В других случаях его вооружение остается в игре в форме маркера вооружения рядом с маркером ID Группы. EXC: просочившийся боец, который уничтожен, оставляет свое вооружение в группе, в которую осуществлено просачивание. Боец, удаленный из игры вследствие Бегства (6.531), забирает свое вооружение из игры с собой, если только он не был первым номером расчета вооружения, обслуживаемого расчетом.

18.2 Фишкой вооружения может завладеть любой пехотинец не под огнем в этой же группе при условии, что он делает это в качестве единственного действия этой группы в этот ход (4.25). Чтобы успешно завладеть вооружением, он должен взять **черную RNC**. Маркер вооружения затем помещается на его карту и заменяет все характеристики вооружения, напечатанные на его карте. Однако, если он берет **красную RNC**, результата нет, даже хотя эта группа считается потратившей Действие на попытку.



18.21 ОБМЕН ВООРУЖЕНИЕМ: боец не может быть вооружен, или вести огонь из, более чем одного вооружения. Завладев вооружением, он автоматически обменивает свое предшествовавшее вооружение (EXC: 20.74, SW, 21.1) на только что обретенный маркер вооружения, оставив на его месте соответствующий маркер вооружения. Основные вооружения бойцов под огнем и бойцов, не являющихся ранеными, не могут быть обменены добровольно. Однако дополнительное вооружение бойца не под огнем или раненого

может быть отдано другому бойцу не под огнем в этой же группе автоматически как единственное действие этой группы в этот ход.

18.22 ВТОРЫЕ НОМЕРА РАСЧЕТОВ: вооружением, которое обслуживается расчетом, не может завладеть другой боец, кроме второго номера расчета, если только второй номер расчета не находится под огнем. Попытка бойца завладеть вооружением, вторым номером расчета которого он являлся, автоматически успешна, хотя это завладение по-прежнему считается как Действие, предпринятое этой группой. Как только второй номер расчета единолично завладел вооружением, обслуживаемым расчетом, он должен оставить свое собственное вооружение и прекращает быть вторым номером расчета.

18.3 Вооружением бойца под огнем нельзя завладеть до тех пор, пока он остается в игре.

18.4 Фишка вооружения, которым не завладели (не помещенная на карту бойца), удаляется из игры насовсем, если на группу, которой оно принадлежит, играет карта Местности или Движения (даже если впоследствии отвергнута и сброшена). Игра карты Движения напрямую в колоду Сброса одиночным бойцом из этой группы не удаляет из игры вооружения из этой группы, которыми не завладели.

19. ПОЛОМКА

19.1 Вооружение может заклинить или у него могут закончиться боеприпасы, если его группа ведет огонь, и в процессе определения результатов этого огня против любой цели в обороняющейся группе взята **красная RNC 6**.

19.11 Если группа, ведущая огонь, содержит только одно вооружение, ведущее огонь, с применимыми факторами огневой мощи, и для того, чтобы определить результат его атаки, взята **красная RNC 6**, это вооружение автоматически ломается, и все оставшиеся обороняющиеся, результат атаки против которых еще не был определен, не должны его определять.

19.12 ТЯЖЕЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ: тяжелое вооружение ([25.5](#)) ломается автоматически, если при определении его возможности На Попадание взята **красная RNC 5** или **6** (*EXC: ATR*). **Красная RNC 5** или **6**, взятая во время определения результата уже достигнутого попадания, не вызывает поломку.

19.13 Если группа, ведущая огонь, содержит более чем одно вооружение с применимыми факторами огневой мощи, немедленно берется RPC, чтобы определить, какое вооружение в группе фактически ломается. Все вооружения в

атакующей группе (даже те, что с огневой мощностью 0) считаются ведущими огонь, когда группа атакует (*EXC: огнеметы, дополнительные вооружения, тяжелое вооружение, просочившиеся бойцы, которые не ведут огонь, и вооружения бойцов, назначенных вторыми номерами расчетов*). Если RPC указывает, что сломалось вооружение, не ведущее огонь, последствий нет. Если RPC указывает на позицию, занятую бойцом под огнем, влияния на атаку нет, но вооружение бойца под огнем ломается. Если RPC указывает на позицию, занятую бойцом, назначенным вторым номером расчета ведущего огонь MG, или бойцом, вооружение которого не имеет огневой мощи на его теперешнем расстоянии, поломка считается только кратковременной, и огонь против оставшихся обороняющихся в обороняющейся группе, которых еще предстоит атаковать, определяется с Силой Огня на один меньше, но никакое вооружение не ломается. Если RPC указывает на позицию, занятую вооружением, ведущим огонь, это вооружение ломается, и бой против оставшихся обороняющихся, по которым еще не стреляли, определяется с Силой Огня на один меньше за каждые два фактора Огневой мощи (или дробную часть от этих двух факторов), которые ранее обеспечивало сломанное вооружение. Это уменьшение Силы Огня производится после деления пополам за Огонь На Ходу или Ночью, и производится даже в том случае, если группе, ведущей огонь, не требовалась огневая мощь этого вооружения для того, чтобы сыграть карту (карты) Огня, использованную в атаке.

19.14 Хотя бойцы под огнем и те, кто с уже сломанными вооружениями, не считаются ведущими огонь, их вооружения всегда подвержены поломке (включая огнемет, тяжелое вооружение и основное вооружение бойца, назначенного вторым номером расчета). Игрок не может объявить, что бойцы не ведут огонь, исключительно ради того, чтобы избежать возможности поломки их вооружений.

19.15 ВООРУЖЕНИЯ, ОБСЛУЖИВАЕМЫЕ РАСЧЕТОМ: вооружение, использующее огневую мощь или рейтинг Частоты На Попадание в квадратных скобках, также подвержено поломке на **красную RNC** на один меньше, чем та, которая в ином случае имела бы в результате поломку.

[EX: MG, который ведет огонь без бойца, назначенного вторым номером расчета, сломается автоматически, если при определении результата атаки, в которой он принимает участие, будет вынута красная RNC 5. Если два таких вооружения участвуют в одной и той же атаке, определите, какое сломается, путем взятия RNC. Если будет взята красная 6, вопрос относительно того, какое вооружение может сломаться, решается обычным образом].

20.2 ПРОСАЧИВАНИЕ: бойцы не под огнем, которые начинают ход их игрока на Относительном Расстоянии 5 к вражеской группе (группам), могут попытаться в индивидуальном порядке просочиться в одну или больше из этих групп, сыграв или не играя карту Движения, но число бойцов и тот способ, который они будут использовать при попытке просачивания, нужно объявить перед тем, как будет определяться результат первой попытки. Любое число бойцов не под огнем в группе может попытаться просочиться, но только в качестве единственного действия этой группы в тот ход.

20.21 ПРОВЕРКА МОРАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ: чтобы осуществить успешную попытку просачивания без игры карты Движения, каждый боец должен пройти Проверку Морального состояния, взяв RNC < его теперешней величины МОРАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ (игнорируя цвет). Если он берет RNC, которая $\geq$ его теперешней величине Морального состояния, он оказывается под огнем, не просочившись, а группа по-прежнему считается потратившей одно действие, отведенное ей в этот ход, хотя другие бойцы в этой группе, объявленные заранее, по-прежнему могут попытаться просочиться в индивидуальном порядке во время этого хода.

20.22 Боец не под огнем может попытаться просочиться, не проходя Проверку Морального состояния, сыграв карту Движения напрямую в колоду Сброса (не считается за Сброс). Эта карта Движения не изменяет расстояние, на котором находится группа, не ввергает этого бойца в состояние движения, а также не имеет какого-либо иного влияния на остаток группы, и может быть сыграна даже в том случае, если другие члены этой группы могут быть под огнем. Игрок может сыграть столько карт Движения, сколько у него есть бойцов не под огнем, с которыми можно предпринять просачивание.

20.23 Номер расчета может выйти из его состава ([11.13](#)) и попытаться просочиться в качестве составной части одного действия. Подобным же образом боец, вооружение которого — это огнемет или Дополнительное Вооружение, может решить оставить его как помеху, когда он пытается просочиться. Боец, за которым числится вооружение MMG или миномет, и который хочет предпринять попытку просачивания, должен оставить это вооружение в качестве составной части того же самого действия. Во всех трех случаях, возвращение вооружения/в расчет не является автоматическим после неудачи просачивания или возвращения из просачивания;

это должно быть повторно достигнуто отдельным действием.

20.24 Боец в группе, занимающей в данный момент Минное поле или местность, содержащую карту Проволоки, не может пытаться просочиться. Боец в группе, занимающей в данный момент ручей, через который не переправились вброд, может пытаться просочиться только с помощью карты Движения. Если только эта карта Движения не является картой Брода, этот боец должен будет брать RNC, чтобы определить, была ли успешной попытка переправы Вброд. Только если он успешно переправился вброд через Ручей, он может затем проверить просачивание, используя ту же самую RNC как RPC попытки просачивания. Подобным же образом, группа в местности Болота не может пытаться просочиться до тех пор, пока карта Болота не будет покрыта помещением двух карт Движения.

20.25 Боец не может пытаться просочиться против группы на карте Минного поля, но может предпринять просачивание против бойцов в Ручье, Болоте или местности, покрытой картой Проволоки.

20.3 ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА ПРОСАЧИВАНИЯ: проверяя просачивание, атакующий берет RPC и использует столбец, равный числу карт Личностей в обороняющейся группе в качестве исходного пункта, но, возможно, должен будет сдвинуться вправо или влево на один или более столбцов в связи с целым рядом обстоятельств. Определив правильный столбец для проверки состояния просачивания, атакующий затем определяет, взял ли он **красный** или **черный** случайный номер позиции. Если номер **красный**, атакующий боец просочился на вражескую позицию. Поместите маркер Просочившегося бойца на карту атакующего бойца. Если номер **черный**, этот боец не смог просочиться на вражескую позицию. Однако он не подвергается никакому штрафу за провалившуюся попытку и может пытаться просочиться снова в будущий ход. Игрок, пытающийся просочиться, может сыграть карту Скрытности за каждого бойца, предпринимającego просачивание. Карта Скрытности дает сдвиг влево, равный ее отрицательному модификатору, к попытке просачивания бойца, за которого она была сыграна.

20.31 НОЧЬ: если атакующий пытается просочиться во время Ночного сценария ([38.6](#)), делается сдвиг на три столбца влево по RPC, чтобы определить состояние просачивания ([EXC: 38.6](#)).

20.32 ДЫМ: если атакующий пытается просочиться, и или его группа, и/или группа

обороняющегося находится в дыму, делается сдвиг на два столбца влево по RPC (за каждую карту дыма в действии), чтобы определить состояние просачивания.

20.33 КУСТАРНИК: если атакующий пытается просочиться из местности Кустарника, делается сдвиг на два столбца влево по RPC, чтобы определить состояние просачивания.

20.34 ЛЕС: если атакующий пытается просочиться из местности Леса, делается сдвиг на один столбец влево по RPC, чтобы определить состояние просачивания.

20.35 ХОЛМ: если атакующий пытается просочиться с Холма, существует сдвиг на один столбец вправо, чтобы определить состояние просачивания.

20.36 ДОТ: если атакующий пытается просочиться против ДОТ, существует сдвиг на один столбец вправо, чтобы определить состояние просачивания.

20.37 Открытое Пространство: если атакующий пытается просочиться из местности Открытого Пространства, делается сдвиг на два столбца вправо по RPC, чтобы определить состояние просачивания.

20.38 ОБОРОНЯЮЩИЕСЯ ПОД ОГНЕМ: существует сдвиг на один столбец влево по RPC за каждого бойца под огнем в обороняющейся группе при определении состояния просачивания.

20.39 ДВИЖЕНИЕ И ПРОСАЧИВАНИЕ: если атакующий пытается просочиться из Двигающейся группы, существует сдвиг на два столбца вправо, чтобы определить состояние просачивания. Если обороняющаяся группа в данный момент двигается, существует сдвиг на два столбца вправо, чтобы определить состояние просачивания. Число карт Движения в игре у каждой стороны не изменяет дальше этот сдвиг. Если атакующий пытается просочиться из группы, в которую уже просочился противник, существует сдвиг на два столбца вправо, чтобы определить состояние просачивания. ПРИМЕЧАНИЕ: этот штраф за Движение не применяется к бойцу, делающему попытку просачивания, группа которого не двигается, но который сыграл карту Движения в колоду Сброса, чтобы избежать необходимости прохождения Проверки Морального состояния.

20.4 Все сдвиги столбца за Просачивание совокупны за исключением тех, что даются за Ночь и Дым, которые никогда нельзя взять вместе, но они совокупны со всеми остальными сдвигами. Сдвиги столбца ниже 1 или выше 10 считаются соответственно как 1 или 10.



[EX: боец, пытающийся просочиться против обороняющейся группы из пяти бойцов, берет RPC, показанную слева. Проверая просачивание, он начинает со столбца "5o", потому что группа, в которую он пытается просочиться, содержит пять карт Личностей. Он

просачивается из местности Кустарника, но обороняющаяся группа содержит бойца под огнем, поэтому он проверяет столбец 2 относительно состояния просачивания (5 [число карт в обороняющейся группе] -2 [сдвиг влево за Кустарник] -1 [сдвиг влево за бойца под огнем] = 2). Поскольку номер в столбце "2b" красный, он успешно просочился во вражескую группу].

20.5 ПОСЛЕДСТВИЯ ПРОСАЧИВАНИЯ: боец, который просочился на позицию обороняющегося, по-прежнему является частью своей группы, находится на местности своей группы, способен вести огонь с этой группой и подвергается огню против этой группы. Однако у него есть несколько особых способностей.

20.51 Просочившийся боец может удвоить свою огневую мощь (EXC: огнеметы) для атаки Огнем, проводимой его группой против группы, в которую он просочился, и имеет возможность не участвовать в атаке, проводимой его группой (19.13).

20.52 ВХОД В СС: во время будущих ходов, в которые группа просочившегося бойца решает вступить в СС в качестве своего единственного действия, этот просочившийся боец проверяет моральное состояние (20.21), или игрок играет карту Движения за каждого просочившегося бойца, который по его решению вступает в СС. Все такие попытки входа в СС, проводимые одной и той же группой, должны быть объявлены заранее перед тем, как будут предприниматься. Однако, если боец проходит свою Проверку Морального состояния (или играет карту Движения), его вход в СС имеет автоматический характер. Он просто берет RPC и справляется со столбцом, равным числу бойцов в обороняющейся группе. Номер в этом столбце — это позиция, которую он атакует в СС. Поместите его карту Личности поверх обороняющейся карты Личности и продолжайте определять результаты остальных попыток входа в СС из его группы перед тем, как определять результат этого СС. Обратите внимание на то, что СС и попытки просачивания — это два разных типа действия. Группа не может делать оба в один и тот же ход.

20.53 Просочившийся боец теряет свое состояние просочившегося бойца, только если он находится под огнем, или берет пленного (32.11), или если его группа играет карту Движения

(исключая Удаление Проволоки), или он ведет огонь, или если группа, в которую просочились, играет карту Местности на Относительном Расстоянии 4 к просочившемуся бойцу (или играет две подряд карты Движения, тем самым передвинувшись на Относительное Расстояние 3 вместо помещения карты Местности).

20.531 Просочившийся боец имеет выбор, участвовать или нет (путем прибавления своей огневой мощи) в атаке огнем, проводимой его группой. Если он ведет огонь, то независимо от того, удваивается ли эта огневая мощь или нет, просочившийся боец теряет свое состояние просочившегося бойца после определения результата этой атаки. Если его группа может набрать достаточно огневой мощи, чтобы использовать карту Огня без прибавления огневой мощи просочившегося бойца, он может сохранить свое состояние просочившегося бойца.

20.532 Если в группе есть более чем один просочившийся боец, некоторые могут решить вести огонь (тем самым теряя свое состояние просочившегося бойца), а другие — нет (тем самым сохранив свое).

20.54 Просочившийся боец не может быть атакован тяжелым вооружением из группы, в которую он просочился. Однако другие члены его группы могут быть атакованы тяжелым вооружением из той группы.

20.55 Группа, в которую просочились, может по-прежнему двигаться, но если такое движение увеличивает Относительное Расстояние менее чем до 5, дальнейший СС не допускается до тех пор, пока противоположные группы не смогут снова сблизиться на Относительное Расстояние 5. Однако бойцы, ранее просочившиеся вдвигающуюся группу, сохраняют свое преимущество удвоенной огневой мощи (даже на Относительном Расстоянии 4) до тех пор, пока их состояние просочившегося бойца не теряется согласно [20.53](#).

20.56 Группа не может совершать Боковой Перевод Группы, если в нее в данный момент просочился противник или какой-либо из ее бойцов имеет состояние просочившегося бойца. Боец может добровольно отказаться от своего состояния просочившегося бойца, но только ценой единственного действия для этой группы.

20.57 Просочившийся боец может попытаться завладеть не принадлежащим никому вооружением в группе, в которую он просочился, как если бы это была его собственная группа ([18.2](#)), если только у этого вооружения по-прежнему не имеется боец, назначенный вторым номером расчета.

20.6 ВЕЛИЧИНА БЛИЗНЕГО БОЯ: каждый боец имеет определенную Величину Ближнего Боя (CCV), которая напечатана на его карте Личности. На каждой стороне карты напечатаны две CCV; величины на лицевой стороне относятся к бойцу не под огнем, а величины на обороте относятся к бойцу под огнем. Первая величина — это всегда его вооруженная сила; величина после дробки — его безоружная сила. Однако, если боец сменил вооружение, выполняет обязанности второго номера расчета, или несет Дополнительное Вооружение, напечатанная CCV игнорируется и должна рассчитываться отдельно. CCV бойца не под огнем равна сумме величин его Морального состояния и его величины Вооружения. Безоружный боец не имеет величины Вооружения, но и его рейтинг Морального состояния не уменьшается на один ([19.4](#)) во время СС. CCV бойца под огнем всегда на четыре меньше, чем его CCV не под огнем. CCV вооружения уменьшается на один, если оно в данный момент сломано. Величины Вооружения следующие:

Вооружение	Величина
Карабины и Штурмовые Винтовки	4
Все остальные Винтовки	5
Пистолет-Пулемет	3
Обременение Дополнительным Вооружением:	-1*
BAR	2
LMG	1
Огнемет	-1
MMG, ATR	0

*если единственное вооружение, считайте взамен за 0

20.61 Второй номер расчета всегда имеет величину вооружения 0 независимо от того, какое у него может быть другое основное вооружение во владении. Обратите внимание на то, что номер расчета никогда не входит в СС как атакующий; если он пытается просочиться, он автоматически расстается со своим положением члена "расчета".

20.62 Каждая CCV в СС между бойцами подвергается модификациям следующим образом:

20.621 После того, как все пары в СС для одной просачивающейся группы были определены, обороняющийся игрок в СС может сыграть карту Скрытности, чтобы понизить CCV одного атакующего на свой выбор перед определением результата этого конкретного боя. Если у него есть другая карта Скрытности, он также может сыграть ее при обороне другого из своих бойцов, который будет атакован другим атакующим. Подобным же образом, атакующий игрок в СС может сыграть карту Скрытности, чтобы понизить CCV обороняющегося на свой выбор. Ни один из игроков не может использовать более чем одну

карту Скрытности при определении результата отдельного СС — независимо от числа бойцов в этом отдельном СС.

20.622 Основной атакующий/обороняющийся может модифицировать свою ССВ на + 3 за каждого дополнительного бойца не под огнем, который атакует/обороняется с ним ([20.71](#)) в этом конкретном СС, независимо от состояния вооружения дополнительного бойца.

20.7 ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА СС: результат СС определяется прибавлением ССВ атакующего к взятой RNC (считая **красные RNC** как отрицательные величины) и сопоставлением этого итога с суммой ССВ обороняющегося и взятой RNC. Боец с наименьшим итогом KIA. Если итоги равны, оба бойца KIA. Модификаторы Влияния Местности при определении результата СС не учитываются.

20.71 Если обороняющийся в каком-либо СС является частью расчета из двух или нескольких бойцов, другой номер (номера) этого расчета также участвует в этом СС, если только его позиция также напрямую не атакована в СС. Хотя имеется более чем один обороняющийся, атакующий по-прежнему берет только одну RNC, чтобы определить результат своей атаки; сумма этой RNC и его ССВ сопоставляется только с итогом RNC и ССВ конкретного обороняющегося, позицию которого он атакует. Если он убивает этого бойца, он должен атаковать снова в этот ход другого номера расчета; каждый боец берет новую RNC, чтобы определить результат их боя. Это продолжается до тех пор, пока атакующий не побежден, или не уничтожил всех обороняющихся на этой позиции.

20.72 Если два или более бойца атакуют одного и того же обороняющегося в СС, атакует только один боец (на выбор атакующего), хотя с модификацией + 3 к его ССВ за каждого дополнительного бойца. Если он уничтожен, второй атакующий должен немедленно атаковать с новым определением результата боя, но без модификации + 3 к его ССВ за теперь уничтоженного добавочного бойца.

20.73 Боец, который успешно завершил СС, по-прежнему является членом своей группы, занимающим местность этой группы, подвержен огню против этой группы, и является частью основы огневой мощи этой группы. Однако, если он уже имеет состояние просочившегося бойца, он может сохранить его, чтобы использовать в последующем СС или обычной атаке Огнем против группы, в которую просочились, только в том случае, если он победил своего последнего противника в СС с преимуществом в 3 или больше при определении результата их СС.

20.74 ЗАХВАТ ВООРУЖЕНИЯ: победитель в СС всегда имеет возможность забрать вооружение бойца, которого он только что уничтожил в СС (за исключением тяжелого вооружения), или удалить его из игры. Поместите соответствующий маркер вооружения национальности уничтоженного бойца на его нового владельца. Предыдущее вооружение бойца остается с ним только в том случае, если оно напечатано на его карте Личности, но не может использоваться до тех пор, пока боец владеет захваченным вооружением. Собственное (т.е. напечатанное) вооружение захватившего становится Дополнительным Вооружением ([21.1](#)) до тех пор, пока он не утратит захваченное вооружение. Боец может позднее добровольно оставить или уничтожить захваченное им вооружение только в качестве единственного действия его группы в этот ход.

20.741 Захваченное вооружение автоматически ломается всякий раз, когда **красная RNC 5** или **красная RNC 6** берется для того, чтобы определить результат атаки Огнем, в которой оно принимает участие, если только не участвует огнемет ([22.1](#)), в каком-либо случае взамен ломается огнемет. Не нужно брать RPC, чтобы определять, какое вооружение ломается, если только не задействовано более чем одно такое вооружения (включая вооружения с неполным расчетом; [19.15](#)), в каком-либо случае взятие RNC может обычно заменить взятие RPC (**черная:** это, **красное:** то). Захваченное вооружение, которое ломается, удаляется.

20.742 Если два бойца уничтожают друг друга в СС, их вооружения остаются в группе, в которую просочились, для возможного завладения — включая завладение просочившимся в группу бойцом.

20.8 ЗАХВАТ МЕСТНОСТИ: всякий раз, когда последний боец в группе уничтожен в то время, как в его группу просочился противник, карта Местности, которую занимала его группа (включая окопы), подвержена захвату любой группой, которая в данный момент просочилась в ту группу, независимо от состояния движения той или иной группы. Захвативший имеет выбор заменить свою собственную карту Местности на карту уничтоженного обороняющегося, или просто удалить карты уничтоженной группы в колоду Сброса. Обратите внимание на то, что, если две разные группы могут притязать на захват карты Местности обороняющегося, ее нельзя отдать обеим группам, но этот игрок должен выбрать, какой из групп ее отдать. Он также может перевести любого бойца, в данный момент просочившегося в ту группу во время этого хода, в

группу, которая получит захваченную карту Местности. Карты Движения в игре либо на захватившем, либо на уничтоженной группе удаляются, когда карта Местности помещается на свою новую группу.

20.9 БЕРСЕРК: любой Русский пехотинец под огнем на Относительном Расстоянии 5 к вражеской группе, который Паникует, не удаляется из игры автоматически. Если Случайный Номер Позиции под столбцом "Or" RNC, которая вызвала его панику, $\leq$ его величине Паники, боец не убит (6.53), но считается берсерком.



Enter CC
w/ Pinned
CCV
No Action

Поместите фишку берсерка не его карту Личности, которая остается стороной Под огнем вверх. Если боец, который уже является берсерком, паникует снова из-за последующего огня, он считается KIA. Боец-берсерк не подвергается расстрелу Комиссаром (15.53).

20.91 Боец-берсерк автоматически входит в СС без просачивания в самом начале своего хода против любой группы на Относительном Расстоянии 5, даже если его группа по каким-то причинам не может вступать в СС. Он не проходит Проверку Морального состояния или попытку просочиться. Взяв RPC, чтобы определить обороняющегося (обороняющихся) в группе из двух и более бойцов, он атакует со своей CCV Под огнем. Если он одержал победу, то автоматически собирается и больше не является берсерком. Бросок бойца-берсерка в СС не считается за действие, предпринятое его группой. Боец-берсерк, являющийся первым номером расчета вооружения, обслуживаемого расчетом, оставляет это вооружение позади и входит в СС безоружным. Если он одержал победу в СС, то остается безоружным до тех пор, пока он не завладеет заново своим вооружением обычным образом, взяв **черную RNC** (использовав Действие при попытке). Расчеты Пехотных Орудий в состоянии Берсерка не входят.

20.92 В редком случае, когда боец-берсерк не может войти в СС, потому что единственная противоположная группа на Относительном Расстоянии 5 тем временем отошла прочь, он собирается и больше не считается берсерком.

21. ПОДРЫВНЫЕ ЗАРЯДЫ

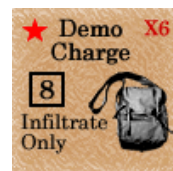
21.1 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВООРУЖЕНИЯ: есть четыре типа дополнительных вооружений: Подрывные Заряды (21.2), Фаустпатроны (30.3), радио (40) и Противотанковые Магнитные Мины (31). Дополнительные вооружения представлены маркерами. Только безоружные бойцы или те, кто

вооружены винтовкой, штурмовой винтовкой, карабином, BAR или пистолет-пулеметом, могут нести дополнительное вооружение. Ни один боец не может нести более чем одно дополнительное вооружение.

21.11 НАГРУЗКА ОТДЕЛЕНИЯ: владение дополнительными вооружениями Противотанкового типа ограничено по определению сценария. В сценариях DYO они ограничены максимумом в одно на отделение для Американцев, два на отделение для Немцев и три на отделение для Русских. Ни одно отделение, независимо от национальности, не может иметь более чем один Подрывной Заряд на отделение. Отделения определяются как 10 или менее бойцов для Немцев, 12 или менее для Американцев и 15 или менее для Русских. Пехотные Орудия и AFV не считаются в итогах отделений.

21.2 ПОДРЫВНОЙ ЗАРЯД:

боец, вооруженный Подрывным Зарядом, может атаковать с этим вооружением только один раз и только в ход, в который он просочился на вражескую позицию. Если он хочет просочиться без закладки своего Подрывного Заряда, он должен объявить это перед тем, как предпринять попытку просачивания, в каком случае он не сможет использовать Подрывной Заряд до тех пор, пока он еще раз не просочится на вражескую позицию.



21.3 ВЗРЫВ: Подрывной Заряд атакует группу, в которую просочились, с Силой Огня 8 (до каких-либо модификаций за скрытность и/или местность обороняющегося) и не требует игры карты Огня. Никакие Модификаторы Влияния Местности за местность атакующего не применяются. Атака Подрывным Зарядом должна быть единственной атакой, проведенной его группой против группы, являющаяся целью, во время этого хода. Свои бойцы за исключением бойца, несущего Подрывной Заряд, в настоящий момент просочившиеся в группу, являющуюся целью, также атакуются Подрывным Зарядом, хотя они используют местность их собственной группы, и поэтому их модификаторы влияния местности могут отличаться.

21.4 ПОЛОМКА: Подрывной Заряд ломается только в том случае, если взята **красная RNC 6** как первая RNC, используемая для определения результата боя в атаке, в которой используется Подрывной Заряд. Сломавшийся Подрывной Заряд ни на что не годен. Его нельзя починить.

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий В. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий В, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

22. ОГНЕМЕТЫ

22.1 Сила Огня любой атаки, которая включает ведущий огонь огнемет, не подвергается отрицательным модификаторам за местность обороняющегося, но подвергается модификаторам за местность атакующего.

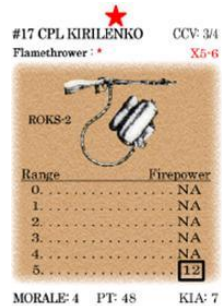
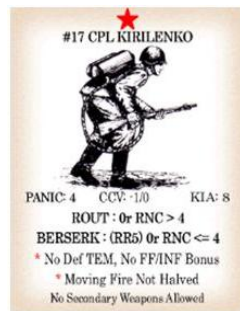
Карты Скрытности, Дым и Проволока могут использоваться для того, чтобы уменьшить Силу Огня большинства атак огнемета. Состояние движения (12.1) делит пополам силу атаки огнемета только в том случае, если огнемет не дает всю необходимую огневую мощь для использования карты Огня, используемой в этой атаке.

22.2 Огнемет не обязан участвовать в какой-либо атаке его группы (19.14), если владелец объявит заранее, что не будет использовать его, хотя огнемет, переносимый бойцом под огнем, всегда подвержен поломке.

22.3 ПОЛОМКА: огнемет ломается автоматически, если **красная RNC 5** или **красная RNC 6** взята при определении результата боя против какого-либо обороняющегося в атаке, в которой используется огнемет. Не требуется брать RPC, чтобы определить, какое участвующее вооружение в атакующей группе ломается (19.13); если огнемет участвует, он автоматически становится сломавшимся вооружением. Огнемет ломается только в том случае, если он используется в атаке, или его позиция взята на RPC Поломки в то время, как боец, вооруженный им, находится под огнем. Даже если огнемет ломается, может быть проведен остаток атаки для каких-либо других участвующих вооружений, и без каких-либо отрицательных модификаторов к Силе Огня за местность обороняющегося.

22.4 Величина обороны KIA любого бойца, который завладел огнеметом, не значащимся на его карте, снижается на один, пока он сохраняет этот огнемет. Подобным же образом, величина KIA бойца, на карте которого огнемет значится в качестве его основного вооружения, увеличивается на один, если он бросает это вооружение.

22.5 ПРОТИВ AFV: огнемет можно использовать против броневой величины обороны AFV, но карта (карты) Огня, задействованная в атаке, не может требовать больше факторов огневой мощи, чем может дать огнемет в



одиночку, независимо от числа факторов огневой мощи, которые дают другие вооружения, участвующие в этой же атаке (если только эти вооружения также не имеют противотанковой способности; см. 28.7).

22.6 Огневая мощь огнемета не удваивается благодаря просачиванию или Фланкирующему Огню.

23. ДОТ

23.1 Всякий раз, когда карта ДОТ используется в сценарии, Специальное Правило Сценария устанавливает игрока, который ее получает. Она удаляется из колоды Действия и отдается ему перед началом расстановки.

23.2 Игрок получает карту ДОТ в дополнение к своей обычной норме карт и должен первым делом поместить ее на свою Группу В перед Помещением Местности в ходе Подготовки к Игре (3.6).

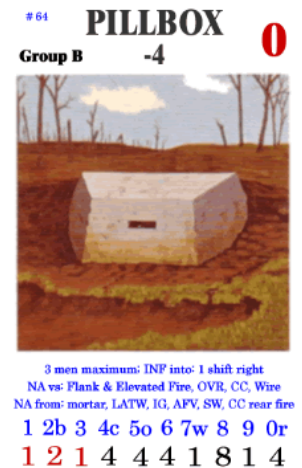
23.3 Максимальное число бойцов в группе с картой ДОТ равно трем. Миномет, дополнительное вооружение, база, танк, танкетка, I.G. или AFV не может занимать карту ДОТ.

23.4 Обороняющаяся группа, занимающая ДОТ, получает модификатор -4 к Силе Огня группы, атакующей ее, но никогда не может использовать карту Скрытности. Тяжелое вооружение должно использовать свое Число Воздействия без рамки, а не свое Число Воздействия в рамке (противотанковое), когда атакует ДОТ.

23.5 Обороняющаяся группа в ДОТ не подвергается атакам в СС и не может пытаться просачиваться из ДОТ. Однако противники могут пытаться просочиться в группу в ДОТ, чтобы удвоить свою огневую мощь или провести атаку Подрывным Зарядом.

23.6 ДОТ не может быть атакована Наездом (29), а к атакам, проводимым против группы, обороняющейся в ДОТ, не применяется модификатор +1 за Огонь с Возвышенности.

23.7 Занимающие ДОТ не могут вести огонь по (или подвергаться огню от) группы позади ДОТ (т.е. занимающей маркер расстояния 6). Однако, как только прилегающая группа оказывается позади ДОТ, она может "отступить" обратно на маркер расстояния 5 и по-прежнему считаться "позади"

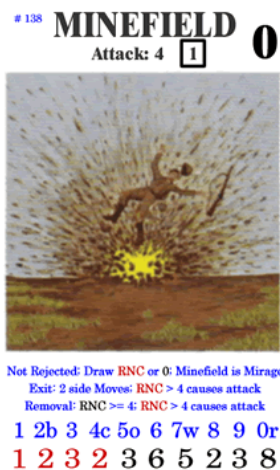


ДОТ. Прилегающая группа позади ДОТ на маркере расстояния 5 атакует ДОТ с Фланкирующим Огнем. Занимающие ДОТ могут атаковать прилегающую группу позади них на маркере расстояния 5 только после деления пополам Силы Огня (остатки округляются с понижением) карты (карт) Огня, которую они играют.

23.8 Обычный Фланкирующий Огонь не действует против ДОТ.

24. МИННОЕ ПОЛЕ

24.1 Карты Минного поля — это специализированная форма карты Местности, используемой только в нескольких сценариях. В большинстве игр они считаются как карты Укрывания для одной или обеих национальностей (2.22).



24.2 Минное поле — это специализированная форма местности Открытого Пространства без модификаторов как к наступлению, так и обороне.

24.3 Карта Минного поля может быть помещена на противоположную группу взамен сброса (4.3). Для того, чтобы поместить карту Минного поля на противоположную группу, эта группа должна быть способна в данный момент получить карту Местности (т.е. Она должна иметь карту Движения на месте, не покрытую другой картой Местности или Проволоки, или две карты Движения в случае движения из Болота. В отличие от большинства других карт Местности, карта Минного поля не может быть отвергнута получателем.

24.31 Когда карта Минного поля помещена, в результате происходит немедленная атака на одну из позиций в этой группе. Берется RPC, чтобы определить позицию в пределах группы, которая атакуется, а затем берется RNC и прибавляется (цвет значения не имеет) к силе атаки карты Минного поля, чтобы определить воздействие на этого обороняющегося.

24.32 Проволока — это единственная карта, которая может модифицировать атаку Минного поля.

24.33 ПРОТИВ AFV: Минные поля имеют Силу огня 1 в рамке, атакуя AFV, но могут атаковать только величину обороны Бортовой Брони AFV. Если сочетание Силы Огня и взятой RNC (считая **красную RNC** как отрицательное число) $\geq$ величине

обороны Бортовой Брони, бронированная цель обездвижена (28.44).

24.4 ВЫХОД: все карты Движения, помещенные поверх карты Минного поля, должны быть сыграны боком (без преимуществ Фланкирующего Огня) так, чтобы не изменить маркер расстояния этой группы. Если игрок помещает карту Местности поверх карты Минного поля, которая была сыграна против его собственной группы и покрыта только одной картой Движения, он покидает минное поле, но Минное поле немедленно атакует снова. Однако на этот раз каждая позиция в группе подвергается отдельной атаке с отдельной RNC, хотя цвета RNC служат отрицательными или положительными модификаторами к силе атаки. Однако, если оппонент помещает карту Местности на группу, эта группа уходит с теперешней карты Минного поля без дальнейшей атаки. Если игрок помещает две карты Движения боком (по одной в ход) поверх карты Минного поля, он покидает минное поле и может затем играть карту Местности или Движения на свою группу в последующий ход без того, чтобы быть атакованным Минным полем. Всякий раз, когда карта Движения играет на Минное поле по любой причине (включая удаление Проволоки), должна быть взята RNC. Если эта **RNC** — **красная** и $>$ числа, указанного во второй строке примечаний на карте Минного поля, еще один боец в группе должен подвергнуться атаке Минного поля согласно 24.31.

24.5 УДАЛЕНИЕ: если группа на Минном поле содержит бойца не под огнем, он может попытаться расчистить путь через Минное поле без игры карты Движения и тем самым удалить карту Минного поля, взяв **черную RNC** $\geq$ Силе Огня Минного поля. Попытка удалить карту Минного поля считается за единственное действие, разрешенное этой группе в ход. Если успешно, карта Минного поля переворачивается, представляя Открытое Пространство. Однако, если взята **красная RNC 5** или **красная RNC 6**, этот боец должен подвергнуться атаке Минного поля согласно 24.31.

24.6 Карты Минного поля никогда не возвращаются в колоду Действия, когда сыграны на противоположную группу. Они взамен удаляются из игры.

24.7 БЛИЖНИЙ БОЙ: боец на Минном поле не может пытаться просачиваться или быть атакованным в СС. Если боец становится берсерком на Минном поле, он удаляется.

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий С. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий С, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

25. ТЯЖЕЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

25.1 Любая карта Личности, содержащая столбец На Попадание вместо или в дополнение к столбцу огневой мощи — это тяжелое вооружение. Единицы Тяжелого Вооружения требуют, чтобы было достигнуто попадание по цели перед тем, как определять фактическую Силу Огня атаки. Различные типы тяжелого вооружения в игре включают: минометы, Пехотные Орудия (IG), AFV и различные виды легких противотанковых средств (Фаустпатроны, Панцершреки, Противотанковые Ружья и Базуки).

25.2 Группа не может проводить атаку тяжелым вооружением в дополнение к обычной атаке огневой мощью, и две или более единицы тяжелого вооружения не могут объединяться для того, чтобы провести одну атаку. Поэтому AFV, которая в ином отношении была бы способна как на обычную атаку огневой мощью, так и атаку тяжелым вооружением, может использовать только один тип атаки в ход. Однако две различные единицы тяжелого вооружения в одной группе могут каждая вести огонь в тот же самый ход по одной и той же цели как одно Действие, но каждая потребует игры своей собственной карты Огня и будет определять свою собственную попытку На Попадание (и воздействие достигнутого попадания) отдельно.

25.3 НА ПОПАДАНИЕ: атаки Тяжелого Вооружения определяются в два шага. Перед тем, как воздействовать на обороняющуюся группу, тяжелое вооружение, ведущее огонь, должно добиться попадания по цели. Чтобы добиться попадания, игрок, ведущий огонь, должен сыграть карту Огня любой величины. Это позволяет ведущему огонь взять RNC. Если взятая RNC — это одно из чисел, перечисленных для этого тяжелого вооружения на его теперешнем Относительном Расстоянии от группы, являющейся целью, попадание было достигнуто и определяется согласно [25.4](#). Цвет RNC не имеет значения за исключением уточнений в [25.31-33](#). Если попадание не было достигнуто, игра для этой группы на этот ход закончена.

25.31 Если обороняющаяся группа движется или имеет Скрытый Корпус ([28.9](#)), **красная RNC** считается Промахом.

25.32 Если тяжелое вооружение, ведущее огонь, движется, **красная RNC** считается Промахом. Обратите внимание на то, что только определенные типы AFV могут вести огонь из тяжелого вооружения на ходу.

25.33 Если как цель, так и тяжелое вооружение, ведущее огонь, движутся, или цель

имеет Скрытый Корпус, и ведущий огонь движется, **красная RNC** считается Промахом, а частота На Попадание тяжелого вооружения, ведущего огонь, уменьшается на один.

25.34 Если обороняющаяся пехота имеет карту Скрытности, она может сыграть ее перед определением результата процесса На Попадание, чтобы уменьшить частоту На Попадание тяжелого вооружения, ведущего огонь, для этой атаки на величину, указанную на карте Скрытности (см. [25.6](#)).

25.35 За исключением использования при определении Скрытого Корпуса или предотвращения огня в/из Оврага, карты Местности не влияют на процесс На Попадание.

25.4 СИЛА ПОПАДАНИЯ: как только попадание было достигнуто, определяется сила этого попадания путем прибавления Случайного Числа На Попадание на только что взятой RNC к Числу Воздействия, указанному на карте тяжелого вооружения (*EXC: тяжелое вооружение IG/AFV, ведущее огонь по цели AFV, не прибавляет только что взятое Случайное Число На Попадание; взамен оно прибавляет число, равное Относительному Расстоянию между ведущим огонь и целью*). Цвет RNC не имеет значения; все числа прибавляются. Определив теперь общую силу атаки (после модификации за местность и/или движение), ее результат теперь определяется отдельно для каждой цели в обороняющейся группе путем взятия новой RNC и прибавления взятого **черного числа** или вычитания **красного числа**, как при обычной атаке огнем ([6.5](#)).

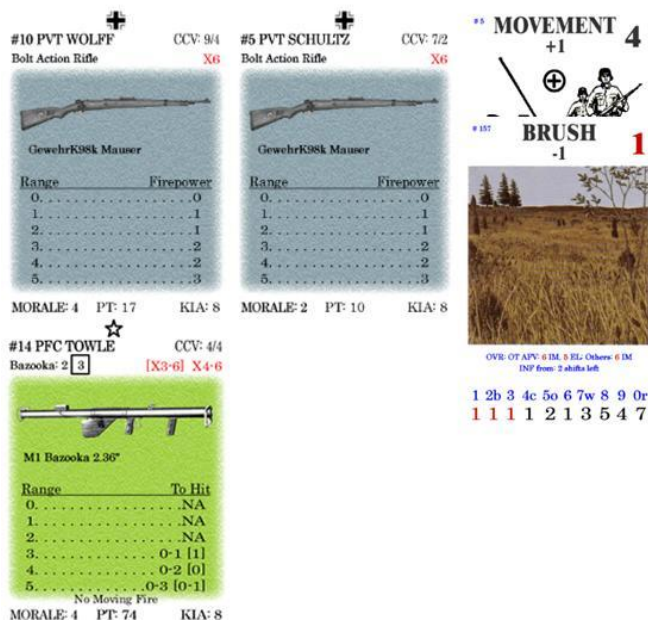
25.41 Состояние движения обороняющегося изменяет Силу Огня попадания только против целей, не являющихся AFV.

25.42 Большинство единиц тяжелого вооружения имеет два Числа Воздействия тяжелого вооружения; величина в рамке используется против броневых величин обороны AFV; величина без рамки используется против всех остальных целей.

25.43 Случайное Число на RNC На Попадание никогда не прибавляется к Числу Воздействия попадания, если **черная RNC 0** не имела бы также результатом это попадание.

25.5 ПОЛОМКА: единицы Тяжелого Вооружения ломаются ([19.12](#)) только в том случае, если они возьмут **красную RNC 5** (*EXC: ATR*) или **красную RNC 6**, делая попытку На Попадание, — не во время определения результата попадания. Некоторые единицы тяжелого вооружения, более подверженные поломке, ломаются при взятии **красной 4, красной 5** или **красной 6**, делая

попытку попадания. Эти числа поломки выделены **красным** после **красного** "х" на их соответствующих картах Личностей.



[EX: PFC Тови находится на Относительном Расстоянии 4 к двигающейся группе, являющейся целью, и, поскольку у него нет второго номера расчета, чтобы заряжать его базуку (30.2), он должен использовать числа НА ПОПАДАНИЕ в квадратных скобках, чтобы добиться попадания. Первая взятая RNC — это черная 0, имеющий в результате попадание. Обратите внимание на то, что, если бы это был красная 0, выстрел промахнулся бы, потому что группа, являющаяся целью, движется. Сила Огня попадания 2 (Число Воздействия [2] + взятое Число На Попадание [0] = 2), которое, несмотря на модификации, остается 2 (2 [Сила Огня] - 1 [Кустарник] + 1 [Движение] = 2). Вторая взятая RNC — это черная 6, которая убивает Вольфа (2 + 6 > 8). Третья взятая RNC — это красная 1, которая не причиняет вреда Шульцу (2 - 1 = 1 < 2)].

25.6 ЧАСТОТА НА ПОПАДАНИЕ: частота На Попадание "0-1" уменьшается на один, считая ее как "0", частота На Попадание "0" уменьшается на один, считая ее как "1", частота На Попадание "1" уменьшается на один, считая ее как "2", и т.д. Подобным же образом, частота На Попадание "3" увеличивается на один, считая ее как "2", частота На Попадание "1" увеличивается на один, считая ее как "0", а частота На Попадание "0" увеличивается на один, считая ее как "0-1", и т.д.

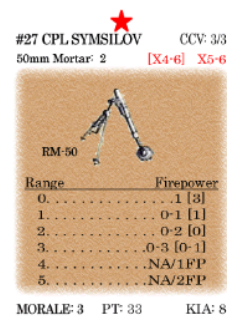
25.7 ДЫМ: Дым не влияет на Силу Огня попадания тяжелого вооружения, но модифицирует частоту На Попадание тяжелого вооружения, ведущего огонь соответственно в него и/или из него.

25.8 ПОСТАНОВКА ДЫМА: IG не может ставить Дым. Американские и Немецкие AFV с противотанковым Числом Воздействия 4 или больше могут ставить Дым на любую отдельную группу, свою или чужую, не в местности Болота и в пределах LOS в качестве своего единственного действия в этот ход при условии, что игрок, которому принадлежит AFV, имеет применимую

карту Дыма, чтобы сыграть. Постановка Дыма таким способом не требует использования карты Огня.

26. МИНОМЕТЫ

26.1 Миномет — это тяжелое вооружение, ведущее огонь с закрытых позиций. Частота На Попадание миномета зависит от того, имеет ли вооружение полный расчет или нет. Если огонь из вооружения ведет только его первый номер расчета, должны использоваться числа частоты На Попадание в квадратных скобках.



26.2 Миномет не может вести огонь на ходу или из местности ДОТ, Болота, Ручья или Зданий. Однако миномет может вести огонь в местность Оврага или из нее независимо от возвышения цели, и никогда не подвергается штрафам На Попадание за Скрытый Корпус.

26.3 МИНИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ: в отличие от других видов тяжелого вооружения, миномет не может вести огонь на расстоянии ближе минимального. Однако первый номер расчета миномета обладает величиной огневой мощи стрелкового оружия на этих расстояниях.

26.4 Местность Леса не модифицирует Силу Огня атаки миномета.

26.5 КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ: миномет может атаковать только небронированные величины обороны AFV, потому что он является вооружением без величин в рамке (т.е. противотанковых). Однако если миномет добивается попадания по AFV на любую **черную RNC** и затем вынимает **черную RNC 6**, чтобы определить результат этой атаки (**черную RNC 5** или **6** для "ОТ AFV"), он добился Критического Попадания по этой AFV вместо воздействия на небронированные величины обороны AFV. Критическое Попадание, достигнутое **черной RNC 6**, обездвиживает AFV, являющуюся целью. Критическое Попадание, достигнутое **черной RNC 5**, уничтожает с AFV Открытым Верхом.

27. ПРИСТРЕЛКА ЦЕЛИ

27.1 Только миномет, IG или тяжелое вооружение AFV могут годиться для Пристрелки Цели. Пристрелка позволяет тяжелому вооружению, которое до этого вело огонь по своей теперешней цели, увеличить частоту На Попадание на один при определенных условиях. Независимо от того, было



ли достигнуто попадание, всякий раз, когда одна из этих единиц тяжелого вооружения ведет огонь по цели, маркер ID группы этой цели переворачивается, чтобы показать, что по ней пристрелялись, если только ведущая огонь или обороняющаяся группа не движется (**EXC: 27.3**). Если это вооружение ранее пристрелялось по другой группе, маркер Пристрелки той группы переворачивается обратно на обычную сторону. Тяжелое вооружение никогда не может пристреливаться по более чем одной цели за раз, а также увеличивать свою частоту На Попадание более чем на один. Если у стороны имеется более чем одно тяжелое вооружение, пригодное для пристрелки, поместите полудюймовый маркер ID Группы на группу, чтобы при необходимости обозначить пристрелявшееся вооружение.

27.11 Тяжелое Вооружение не может пристреливаться по цели, если либо вооружение, ведущее огонь, либо цель находится в Дыму.

27.12 Если цель уже пристреляна, когда впоследствии прикрывается Дымом, применяются оба модификатора за Дым -1 и за Пристрелку + 1.

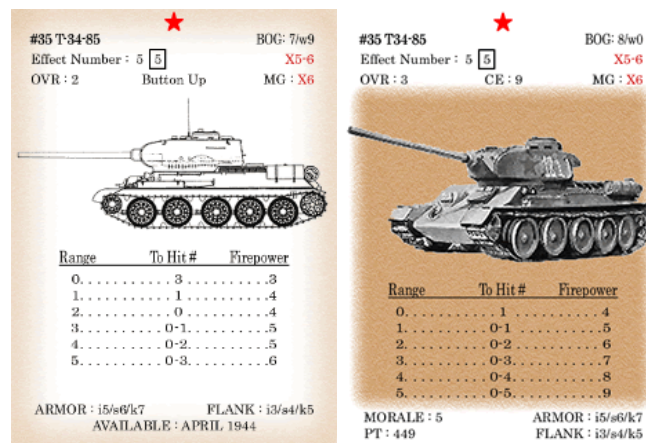
27.2 Если карта Личного состава тяжелого вооружения ломается, ведет огонь по другой цели, оказывается под огнем, с Закрытыми Люками, участвует в СС или теряет наблюдение во время Ночного сценария (**38.2**), она теряет Пристрелку. Маркер Пристрелки также переворачивается обратно лицевой стороной вверх, если группа либо тяжелого вооружения, ведущего огонь, либо цели играет карту Движения, которая остается в игре на столе и не удаляется немедленно в колоду Сброса (игра карты Движения для того, чтобы удалить Проволоку или безуспешно перейти вброд Ручей, не достаточна для того, чтобы удалить Пристрелку).

27.3 AFV не может сохранять пристрелку по одной группе, ведя огонь из любого вооружения по другой. Однако она может сохранять пристрелку, ведя огонь из своего MG по группе, являющейся целью, пристрелянной на данный момент.

[EX: в ход 1 Немецкий миномет с полным расчетом ведет огонь по неподвижной группе на Относительном Расстоянии 0. Чтобы добиться попадания, ему нужно взять RNC 0. Независимо от исхода группа, которая является его целью, переворачивает свой маркер ID, чтобы показать свое состояние Пристрелки. Если в последующие ходы Пристрелка по-прежнему в действии, миномету потребуется взятие RNC 0 или 1, чтобы добиться попадания по этой цели].

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий D. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий D, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

28. БОЕВАЯ БРОНЕТЕХНИКА (AFV)



28.1 Карта AFV представляет не только изображенную Боевую Бронетехнику, но также и всех бойцов, составляющих экипаж этой AFV. Карты AFV считаются как карты Личностей за исключением случаев, уточненных ниже.

28.11 AFV никогда не может формировать группу с любой другой картой любого типа. AFV, в сущности, сама себе группа.

28.2 ШТУРМОВЫЕ ОРУДИЯ: Штурмовое Орудие — это безбашенная форма AFV. Отсутствие башни удешевляло производство, но снижало эффективность против подвижных целей, поскольку горизонтальный угол наводки основного вооружения был ограничен. Штурмовые Орудия обозначаются в игре подчеркиванием их наименования на карте Личности. Штурмовое Орудие считается как AFV за исключением модификаций ниже.

28.21 Частота На Попадание Штурмовых Орудий уменьшается на один противдвигающихся целей.

28.22 Штурмовое Орудие не может вести огонь из своего тяжелого вооружения на ходу.

28.23 Застывшее или обездвиженное Штурмовое Орудие должно вычесть два из своей частоты На Попадание.

28.3 ВЕЛИЧИНЫ ОБОРОНЫ AFV: карта AFV имеет две Броневые величины обороны, напечатанные на каждой стороне карты, плюс величину Обороны Морального состояния и СЕ на лицевой стороне карты. Броневая и Фланговая величины обороны представляют силу броневой защиты и указаны на обеих сторонах карты; к этим величинам применяются только атаки, использующие исключительно огневую мощь в рамке или "Числа Воздействия" в рамке. На величины МОРАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ и СЕ влияют только величины атаки не в рамке. Тяжелое Вооружение, ведущее огонь по AFV, должно решить до взятия RNC, будет ли оно атаковать

Броневую величину обороны AFV своим Числом Воздействия в рамке или величины обороны Морального состояния и СЕ этой AFV своим Числом Воздействия не в рамке. Тяжелое Вооружение не может атаковать величины обороны AFV одной атакой величинами в рамке и не в рамке.

28.31 Если в группе недостаточно факторов огневой мощи в рамке, чтобы использовать конкретную карту Огня ([22.5](#) и [28.7](#)), атака, использующая эту карту, не влияет на величины обороны, на которые может воздействовать только величина атаки в рамке.

28.32 ТЕМ теперешней местности AFV не влияет на огонь против величин обороны Морального состояния и СЕ этой AFV. ТЕМ теперешней местности AFV влияет на силу огня попадания против Броневой и Фланговой величин обороны этой AFV (ЕХС: Скрытый Корпус; 28.92). Состояние движения обороняющегося не изменяет Силу Огня попадания против целей-AFV.

28.4 АТАКА ТЯЖЕЛОГО ВООРУЖЕНИЯ ПРОТИВ AFV: если Броневая величина обороны AFV, следующая за "k", $\leq$ числу итогового результата правомочной противотанковой (т.е. огневая мощь или Число Воздействия в рамке) атаки, AFV уничтожена. Если Броневая величина обороны AFV, следующая за "i", = числу итогового результата правомочной противотанковой атаки, AFV обездвижена ([28.44](#)). Если Броневая величина обороны AFV, следующая за "s", = числу итогового результата правомочной противотанковой атаки, AFV ошеломлена ([28.45](#)). Некоторые AFV имеют одинаковые величины обороны для результатов обездвиживания и ошеломления, что отмечено на их картах Личностей в форме "i;s#", а не "i#/s#". Цель-AFV, пораженная таким числом итогового результата правомочной противотанковой атаки, должна взять другую RNC, чтобы определить, обездвижена ли AFV (**красная**) или ошеломлена (**черная**).

Если тяжелое вооружение, ведущее огонь, объявляет, что будет атаковать небронированные величины обороны AFV вместо Броневой величины обороны, и величина обороны AFV "МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ" лежит лицом вверх и $\leq$ числу итогового результата атаки, AFV переворачивается на обратную сторону "Под Огнем"/"Закрытые Люки". Если это же самое число итогового результата атаки $\geq$ величине Обороны "СЕ", AFV также подвергается результату "Командир Убит". Иначе последствий нет. Обратите внимание на то, что карты AFV, у которых на обороте напечатано "ПОД ОГНЕМ", являются техникой с Открытым Верхом и не могут быть с "Закрытыми Люками", только "Под Огнем".

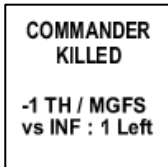
28.41 Если атака может вызвать как результат "Убит", так и "Под Огнем/Закрытые Люки", приоритет имеет результат "Убит".

28.42 ПОД ОГНЕМ: результат "Под Огнем" применяется только к AFV с Открытым Верхом (или IG). Находясь Под Огнем, техника не может ни вести огонь, ни двигаться. Карта Под Огнем может быть выведена из состояния под огнем (перевернута обратно), если сыграть на эту группу карту Сбора силой 3 или больше. Ошеломленная AFV или "ОТ AFV" Под Огнем, у которой нет карты "Сбор 3", все же может сыграть на себя карту "Сбор 1" или "Сбор 2" в качестве единственного действия для этой группы в этот ход; в этом случае AFV остается под огнем, но в будущие ходы может собраться посредством игры еще одной карты (карт) Сбора, которая доведет общую способность Сбора группы до 3 или больше. Карта Сбора остается в игре на группе до тех пор, пока AFV не соберется, не будет ошеломлена или не уничтожена.

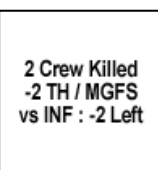
28.421 ГЕРОЙ: есть два обстоятельства, в которых карта Героя может быть сыграна на AFV, кроме как в частичный счет для Сбора. Немедленно вслед за атакой, которая ставит AFV под огонь (перед тем, как AFV перевернута на свою сторону "Под Огнем/Закрытые Люки"), для отмены этого результата "под огнем" может быть сыграна карта Героя при условии, что AFV не подвергалась результату "Командир Убит" в той же самой атаке. Карта Героя может также быть сыграна на AFV с Закрытыми Люками, которая не является как ошеломленной, так и подверженной штрафам за "Командир Убит", чтобы перевернуть эту карту AFV обратно на ее сторону СЕ. Карта Героя, сыгранная на ошеломленную AFV, считается как равная карте Сбора. Ни одно из применений не считается действием. Карта Героя никогда не может быть сыграна, чтобы увеличить огневую мощь или частоту На Попадание AFV.

28.43 ЗАКРЫТЫЕ ЛЮКИ: любая другая AFV, чья величина обороны "Моральное состояние" равна или превышена любой атакой, становится с Закрытыми Люками, когда карта переворачивается на обратную сторону. AFV, которая Закрывает Люки, остается с Закрытыми Люками на всем протяжении сценария (исключая игру карты Героя), Закрывает ли техника Люки добровольно или из-за вражеского огня. AFV с Закрытыми Люками действует обычным образом во всех отношениях, но будет иметь вследствие этого худшие показатели точности, огневой мощи и подвижности. AFV начинает с СЕ. Если она желает Закрыть Люки добровольно, она должна потратить Действие на это.

28.431 КОМАНДИР УБИТ: если величина обороны AFV "МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ" $\leq$ числу итогового результата атаки, AFV просто Закрывает Люки или оказывается Под Огнем, как сказано в [28.4](#). Если, однако, число итогового результата атаки также $\geq$ величины "С Открытыми Люками" (СЕ) (или Снайпер добился KIA), командир AFV был убит, и AFV подвергается иным штрафам в дополнение к нахождению Под Огнем/с Закрытыми Люками. Поместите на карту AFV маркер "Командир Убит". Отныне частота На Попадание и сила Наезда этого тяжелого вооружения будут уменьшены на один, а любая атака вооружения, не являющегося тяжелым, которую будет проводить техника, подвергается уменьшению на один ее Силы Огня.

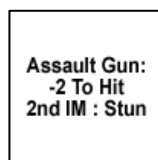
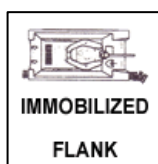


28.4311 "ОТ AFV" может со всей вероятностью подвергнуться результату "Командир Убит" больше одного раза, потому что, когда она соберется, то снова станет с СЕ. Если такая AFV подвергнется второму результату "Командир Убит", переверните маркер "Командир Убит" на обратную сторону "2 из Экипажа Убиты". Ее частота На Попадание уменьшается на два, а любая атака вооружением, не являющимся тяжелым, которую она проводит, подвергается уменьшению ее Сила Огня на два. Если "ОТ AFV" подвергается третьему результату "Командир Убит", она уничтожается.



28.4312 Каждый результат "Командир Убит" на AFV также служит в качестве одного сдвига столбца влево при проверке просачивания против AFV.

28.44 ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ: обездвиженная AFV отмечается маркером "Обездвижена" и не может двигаться (или проводить атаку Наездом) до конца сценария. Обездвиженная техника, которая обездвижена во второй раз, взамен ошеломлена. Обездвиженная (или Застрявшая) AFV не считается двигающейся целью или ведущей огонь на ходу. Обездвиженная AFV всегда защищается от противотанковых атак своими Фланговыми величинами обороны.



28.441 Любая карта Движения на месте в тот момент, когда AFV становится обездвиженной, Застрявшей или ошеломленной, удаляется. Маркер расстояния AFV не меняется. Если у AFV было на месте две карты Движения, когда она стала обездвиженной или ошеломленной, верхняя помещается в колоду Сброса, а другая переворачивается на обратную сторону,

представляя Открытое Пространство, на котором находится AFV. Иначе AFV считается неподвижной на своей последней сыгранной карте Местности (ЕХС: двигающаяся AFV на карте Местности Стены или Холма, которая становится обездвиженной, Застрявшей или ошеломленной, должна перевернуть эту карту Местности на обратную сторону с Открытым Пространством).

28.45 ОШЕЛОМЛЕНИЕ: поместите маркер "Ошеломление 3" на AFV, которая ошеломлена. AFV не может ни двигаться, ни вести огонь, пока находится под маркером "Ошеломление". Результат "Ошеломление" переворачивает карту "AFV с СЕ" на ее обратную сторону "Под Огнем/Закрытые Люки" и удаляет накопленные в частичный счет карты Сбора, которые имеются в игре у уже находящейся под огнем/ошеломленной AFV. Маркер "Ошеломление 3" может быть удален только после игры на эту группу карты (карт) Сбора силой 3 или больше таким же образом, как собирается AFV под огнем ([28.42](#)). Обратите внимание на то, что удаление маркера "Ошеломление 3" само по себе недостаточно для того, чтобы также собрать AFV под огнем тем же действием, хотя это возможно посредством игры карты "Сбор 6" или "Сбор Всех" (или даже карты "Сбор 4" или "Сбор 5" в сочетании с ранее накопленными в частичных счет картами Сбора).



28.451 Если уже ошеломленная AFV ошеломлена снова, маркер "Ошеломление 3" переворачивается на обратную сторону "Ошеломление 6". Чтобы удалить маркер "Ошеломление 6", требуется карта (карты) Сбора силой 6 или больше, либо силой 3 или больше, чтобы вернуть маркер обратно в состояние "Ошеломление 3". Чтобы в одно действие удалить маркер "Ошеломление 6" и вывести из-под огня AFV под огнем, необходима карта "Сбор Всех". Если AFV с маркером "Ошеломление 6" ошеломлена снова, она уничтожена. Излишняя способность Сбора сверх необходимой для смены маркера "Ошеломление 6" на маркер "Ошеломление 3" теряется; ее нельзя использовать в частичный счет для удаления маркера "Ошеломление 3".



28.46 ВЫСТРЕЛ С ФЛАНГА: всякий раз, когда AFV является целью огня тяжелого вооружения, имеющего преимущество Фланкирующего Огня, эта AFV защищается своими ФЛАНГОВЫМИ величинами обороны вместо своей обычной БРОНЕВОЙ величины обороны. В дополнение к обычным возможностям Фланкирующего Огня,

AFV подвержена Выстрелу С Фланга всякий раз, когда имеет в игре карта Движения, сыгранную боком. В дополнение, если AFV станет застрявшей (или обездвиженной), она должна использовать свою Фланговую величину обороны против атак противотанкового тяжелого вооружения до тех пор, пока не станет снова подвижной (не обязательнодвигающейся).

28.5 ОГРАНИЧЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ: AFV никогда не может входить в Болото. Помещение Болота на AFV во время Подготовки к Игре (3.6) не допускается. Однако оппонент может сыграть карту Болота надвигающуюся AFV, чтобы AFV была вынуждена изменить свое движение вперед или назад на движение вбок, или вообще отказаться от своего движения вбок (7.32).

28.51 AFV в Лесу может покинуть эту карту Местности, только сыграв карту Движения боком.

28.52 AFV, которая входит в Овраг, Лес, Проволоку или Ручей, должна провериться на Застревание (28.53), когда сыграна эта карта Местности (даже во время Подготовки к Игре), если только эта карта Местности не отвергнута.

28.53 ЗАСТРЕВАНИЕ: AFV проверяется на Застревание, взяв RPC. Она всегда проверяется на Застревание по столбцу группы, указанной на ее карте для Застревания. Первое число

BOG
FLANK
DEFENSE

Remove with
Move & RNC
Assault Gun:
-2 To Hit

в рейтинге Застревания — это столбец группы, используемый для проверки на Застревание в местности Оврага, Леса или Ручья. Второе число (вслед за "w") — это столбец группы, используемый для проверки на Застревание в Проволоке. Если AFV берет красный номер позиции, то она Застряла и отмечается маркером "Застревание". AFV не может двигаться, пока является Застрявшей, но ее способность Огня не затронута (EXC: Штурмовые Орудия; 28.23). Маркер "Застревание" может быть удален отдельным действием в последующий ход, сыграв карту Движения в колоду Сброса и взяв черную RNC. В случае успеха маркер "Застревание" удаляется. Избавление или попытка избавления от маркера "Застревание" не делает AFV двигающейся целью.

28.6 Карты Движения никогда не модифицируют Число Результата Силы Огня атак против AFV или ее экипажа. Против бронированных целей, карты Движения влияют только на процесс На Попадание тяжелого вооружения (25.31-32).

28.61 Карты Скрытности не могут играть в помощь обороне AFV или ее экипажа.

28.62 AFV со Скрытым Корпусом не получает модификатор местности к воздействию попадания на нее.

28.7 ПЕХОТА ПРОТИВ AFV С ОТКРЫТЫМ ВЕРХОМ: все карты Личностей имеют не указанную на карте огневую мощь 1 в рамке на Относительном Расстоянии 5, которую можно использовать против броневого величину обороны AFV с Открытым Верхом в дополнение к использованию их обычной огневой мощи на этом расстоянии против небронированной величины обороны AFV, используя вторую RNC для определения результата боя.

[EX: если три стрелка находятся на Относительном Расстоянии 5 к Немецкой полугусеничной машине с СЕ, у них будет 9 факторов огневой мощи не в рамке, чтобы использовать для игры карты (карт) Огня против экипажа этой полугусеничной машины с открытыми люками. Хотя они могут поставить под огонь полугусеничную машину и, возможно, убить командира, это не приведет к немедленному уничтожению AFV. Однако у них также имеется не указанная на карте огневая мощь 3 в рамке против AFV с Открытым Верхом на Относительном Расстоянии 5, поэтому, если карта Огня, которую они играют, не требует больше трех факторов огневой мощи, карта с той же самой Силой Огня может использоваться для атаки полугусеничной машины во второй раз с другой RNC, но на этот раз против ее броневого обороны. Следовательно, если три стрелка играют против полугусеничной машины карту "Огонь 2", которая требует 3 или меньше фактора огневой мощи, и берут черную RNC 2 или меньше, последствий для экипажа нет. Однако, независимо от первой взятой RNC, они могут взять другую RNC, чтобы использовать против самой AFV; если они возьмут 0 или любую черную RNC, они уничтожат полугусеничную машину; красная RNC 1 ошеломит ее или обездвижит (в зависимости от цвета следующей взятой RNC). Это единственный способ за исключением СС, которым атаки пехоты без вооружений с огневой мощью в рамке могут повлиять на AFV под огнем. Обратите внимание на то, что, если бы пехота сыграла карту Огня с большей силой, эта группа не могла бы атаковать саму AFV во второй раз в этот ход, потому что им не доставало бы необходимых факторов огневой мощи в рамке].

28.71 Если AFV прилегает к группе своей пехоты, которая имеет маркер расстояния с тем же номером, что у AFV, игрок-владелец может вычесть один из силы пехотной атаки против этой AFV огневой мощью в рамке, не указанной на карте (28.7).

28.72 Подобным же образом своя пехота в прилегающей группе с тем же номером маркера расстояния, что у AFV, может вычесть один из Силы Огня всех атак против себя (EXC: Снайперы, Минные поля) в дополнение к своим обычным модификаторам за местность.

28.8 БЛИЖНИЙ БОЙ ПРОТИВ AFV. AFV не может делать попытки просачивания, но может быть атакована в СС любым вооруженным бойцом (включая Дополнительные Вооружения), который просочился в группу AFV во время этого хода. Столбец "группы" AFV, используемый для

определения взятия RPC, — это не 1. Столбец группы, который проверяют, — это "2b" для AFV с Закрытыми Люками или под огнем, "4с" для "AFV с CE", и "5о" для AFV с Открытым Верхом и с CE. Сдвиги столбца влево или вправо на RPC из-за видимости или местности (20.31-39) подсчитываются обычным образом. В дополнение, имеется сдвиг на один столбец влево на RPC за каждый результат "Командир Убит", которому ранее подверглась AFV. Фактическое определение результата CC против AFV существенно отличается от такового против пехоты. Обороняющийся (т.е. AFV) не берет RNC. Результат атаки определяется исключительно на основе RNC просочившегося атакующего и модификаций к силе атакующего.

28.81 CCV бойца не обладает воздействием в CC против AFV. Сила атакующего — это сумма взятой RNC (вычитают **красные числа**; прибавляют **черные числа**) и следующих совокупных модификаций:

Модификаторы ближнего боя против AFV	
За каждую предыдущую атаку в CC против этой AFV в этот ход	+1
Атакующий — берсерк	-3
Атакующий ранен	-2
Атакующий — героический	+1
Атакующий имеет Противотанковую Магнитную Мину*, или Подрывной Заряд*	+4
AFV находится в Местности Зданий любого типа	+3
AFV находится в Местности Леса, Стены или Оврага	+2
AFV находится в Местности Кустарника или в Дыму (за каждый случай)	+1
"AFV с CE"	-1
AFV имеет свою прилегающую пехоту не под огнем на том же расстоянии (за группу)	-2
AFV с Закрытыми Люками	+1
Командир AFV убит (за каждого потерянного члена экипажа)	+2
AFV Обездвижена или Застывшая	+2
AFV с Открытым Верхом	+3

*Если модификатор используется, Дополнительное Вооружение удаляется.

Результаты ближнего боя против AFV	
Атакующий Уничтожен	≤ 0
Без Результата	1-5
Обездвижить	6
AFV Уничтожена	≥ 7

28.82 Модифицированная сила атакующего должна равняться 6, чтобы Обездвижить AFV, либо 7 или больше, чтобы уничтожить ее. Если модифицированная сила атакующего 0 или меньше, атакующий уничтожен. Модифицированная сила от 1 до 5 включительно считается Без Результата. Каков бы ни был исход,

атакующий теряет свое состояние просочившегося или берсерка.

28.83 Если наличествуют многочисленные атакующие в CC против AFV, атака каждого бойца определяется отдельно, по одной за раз (на выбор атакующего, какая определяется первой), до тех пор, пока каждый атакующий не определил результат своей атаки или AFV не уничтожена.

28.84 Игра карт Скрытности не помогает в CC против AFV, разве только можно использовать их во время попыток просачивания, которые, собственно, и делают возможной саму атаку.

28.9 СКРЫТЫЙ КОРПУС: только AFV или IG могут быть со Скрытым Корпусом. AFV/IG является со Скрытым Корпусом, если находится на карте Стены, или на карте Холма и по ней ведет огонь тяжелое вооружение, которое не находится также на карте Холма. Помещение карты Движения на местность любого из этих двух типов уничтожает состояние Скрытого Корпуса, даже хотя группа по-прежнему считается в частичном укрытии этого Холма/Стены.

28.91 Состояние Скрытого Корпуса не создает помех частоте На Попадание миномета.

28.92 AFV или IG со Скрытым Корпусом не получает модификатор за местность к Силе Огня попадания по ней.

28.93 AFV со Скрытым Корпусом не может быть обездвижена; результат "Обездвиживание" считается взамен как результат "Ошеломление".

28.94 AFV никогда не считается со Скрытым Корпусом по отношению к Фланкирующему Огню.

[ПРИМЕЧАНИЕ: эффективность пехоты против бронетехники была здесь преувеличена в игровых целях. Если игроки хотят более реалистичного отображения пехоты без поддержки против бронетехники, они должны предварительно договориться уменьшать на один величины Морального состояния и Паники всей пехоты, противостоящей AFV без поддержки своей бронетехники].

29. АТАКА НАЕЗДОМ

29.1 AFV может выполнить особый тип атаки, называемый Наездом, если она не находится Под Огнем, не является Обездвиженной, Ошеломленной или Застывшей. Атака Наездом может быть проведена против любой прилегающей или прямо противоположной группы, не являющейся AFV, на Относительном Расстоянии 5 при условии, что обороняющаяся группа не занимает местность Болота, Минного поля или ДОТ.

29.11 Если какая-либо из систем вооружения AFV находится в нерабочем состоянии или в данный момент сломана, величина OVR техники делится пополам (на четыре в случае огнемета),

все остатки округляются с понижением. AFV никогда не может совершать Наезд, если она не имеет действующего в данный момент вооружения MG или FT.

29.2 Атака Наездом не требует игры карты Огня. Взамен боком играет карта Движения (и может также обеспечить AFV бонус последующего Фланкирующего Огня против любой прилегающей группы, если сыгранная карта являлась картой Фланга). Сила атаки Наездом равна сумме величины OVR и RNC (игнорируя цвет RNC; все числа прибавляются). Эта Сила Наезда затем модифицируется картами Местности, Движения или Скрытности у обороняющегося в игре. Наконец, эта модифицированная сила атаки Наездом определяется по отдельности для каждого обороняющегося в атакованной группе путем прибавления взятой RNC (вычитая **красные числа**) для каждого обороняющегося.

29.3 Все модификаторы, которые применялись бы к обычной атаке Огнем ([6.4](#)), применяются равным образом к атаке Наездом за исключением карт Местности в группе атакующего. Например, AFV, выполняющая Наезд, не получит модификацию к своей силе Наезда + 1 за то, что занимает Холм.

29.4 AFV, совершающая атаку Наездом против группы, обороняющейся в местности Кустарника, Зданий, Стен или Леса, либо в Дыму, подвержена в результате обездвиживанию или уничтожению.

29.41 AFV с Открытым Верхом, атакующая бойца не под огнем, будет немедленно уничтожена, если возьмет **красную 5** в качестве RNC при определении результата ее атаки Наездом, и обездвижена, если возьмет **красную 6**.

29.42 Любая другая AFV, атакующая бойца не под огнем, будет немедленно обездвижена, если возьмет **красную 6** в качестве RNC при определении результата ее атаки Наездом. Обратите внимание на то, что карта Героя может быть сыграна непосредственно перед атакой Наездом, чтобы боец под огнем собрался и также мог претендовать на **красную RNC 4** ([10.44](#)), **красную RNC 5** или **красную RNC 6** для обездвиживания или уничтожения "ОТ AFV" (или на **красную 5** либо **красную 6** для обездвиживания других AFV) во время атаки на этого бойца.

29.43 AFV, совершающая атаку Наездом против группы в Овраге, Лесу, Ручье или на Проволоке, подвержена Застреванию согласно [28.53](#) и должна провериться на Застревание перед тем, как определять результат атаки Наездом.

29.44 AFV, которая становится обездвиженной, Застрявшей или уничтоженной во время своей

атаки Наездом, не может определять результаты атак против оставшихся обороняющихся во время этого хода.

29.45 AFV, выполняющая Наезд, которая становится обездвиженной или Застрявшей во время атаки Наездом, не обязательно считается находящейся в местности обороняющегося. Она считается находящейся в последней местности, занятой ее собственной группой (обратите внимание на то, что, если две ее последние сыгранные карты Местности/Движения были обе картами Движения, она будет считаться находящейся на Открытом Пространстве). Даже хотя AFV может стать Застрявшей из-за совершения атаки Наездом против обороняющихся в Овраге, Лесу или Ручье, и должна освободиться от Застревания обычным образом ([28.53](#)), она не обязательно находится в этой местности и поэтому не затрагивается ею.

29.46 Даже если группа находится в акте движения, она по-прежнему считается находящейся по меньшей мере частично в местности последней сыгранной карты Местности, если только она не играла с тех пор две карты Движения (в каковом случае она находится на Открытом Пространстве).

Например, AFV, совершающая атаку Наездом против двигающейся группы, которая сыграла карту Движения поверх карты Леса, будет подвержена неблагоприятным результатам из [29.41-43](#).

29.5 AFV, которая совершила атаку Наездом (исключая обездвиживание или Застревание), остается в акте движения после определения результатов атаки до тех пор, пока на нее не сыграна в последующий ход карта Местности. Чтобы совершить другую атаку Наездом, она должна сыграть боком другую карту Движения, даже если она уже "двигается". Однако в последующий ход после совершения атаки Наездом, она взамен может сыграть еще одну карту Движения в направлении вперед или назад и изменить соответствующим образом свой маркер расстояния — даже вплоть до того, чтобы проехать через блокирующую, прямо противоположную группу, на которую она только что Наехала. Обратите внимание на то, что, даже хотя AFV могла только что наехать на прилегающую группу, она может сыграть карту Движения, чтобы продвинуться через блокирующую группу прямо напротив ее только в том случае, если она уже наехала на эту прямо противоположную группу. Она никогда не может проехать через прилегающую вражескую группу; т.е. AFV автоматически возвращается на относительную позицию на столе, отмеченную маркером ID ее группы.

29.6 AFV, совершающая атаку наездом, должна атаковать все цели в обороняющейся группе, если остается способной на это.

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий Е. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий Е, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

30. ЛЕГКИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫЕ СРЕДСТВА



30.1 Базуки, Панцершреки, Противотанковые Ружья и Фаустпатроны — это тяжелое вооружение пехоты, имеющее противотанковые способности. Вооружения Баука, Противотанковое Ружье и Панцершрек указаны как основное вооружение на некоторых картах Личностей. Фаустпатрон — Дополнительное Вооружение (21.1), которое переносится в форме маркера Фаустпатрона на карте Личности бойца, который его переносит. Из них нельзя вести огонь вместе с другими вооружениями в их группе, а также нельзя вести огонь на ходу.

30.2 **ВООРУЖЕНИЯ С РАСЧЕТАМИ:** Бауки и Панцершреки — это вооружения, обслуживаемые расчетом. Если отсутствует назначенный второй номер расчета не под огнем, вооружение должно использовать частоту На Попадание в квадратных скобках (11.1), когда ведет огонь, и в большей степени подвержено поломке (19.15). Бауки и Панцершреки могут использоваться против любого типа цели — используя соответствующие основные Числа Воздействия для бронированных и небронированных целей.

30.3 **ФАУСПАТРОН:** Фаустпатрон может вести огонь только по цели-AFV и только против Броневой величины обороны. Он может вести огонь только один раз. Независимо от исхода, маркер Фаустпатрона удаляется из игры после его первой попытки На Попадание.



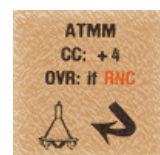
30.4 **ПОЛОМКА:** как все тяжелое вооружение, Баука или Панцершрек ломается только в результате ее RNC, взятой На Попадание (25.5); не во время определения результата отдельного попадания по индивидуальным целям. Однако, в отличие от других тяжелых вооружений, Баука или Панцершрек ломается на **красную RNC** На Попадание **4**, **красную 5** или **красную 6**. Фаустпатрон не ломается.

30.5 Обратите внимание на то, что только Противотанковое Ружье использует бронебойные боеприпасы, и, соответственно, Сила Попадания других вооружений определяется прибавлением Случайного Числа На Попадание на только что взятой RNC к Числу Воздействия, указанному для тяжелого вооружения. В отличие от тяжелого вооружения IG/AFV, расстояние не является фактором при определении Силы Попадания (25.4) этих вооружений.

30.6 **ПРОТИВОТАНКОВОЕ РУЖЬЕ:** Противотанковое Ружье (ATR) может использоваться либо против бронированных целей, либо против пехоты. Если используется против AFV, оно ведет огонь как тяжелое вооружение. Если используется против пехоты, ему не надо добиваться попадания; оно просто прибавляет один фактор огневой мощи к итоговой огневой мощи атакующей группы. ATR имеет ограниченную способность пробивания. Чтобы быть эффективным против брони, оно должно не только попасть по AFV, но должно также поразить ее в уязвимую область, чтобы просто считаться за "попадание". Поэтому Числа На Попадание для ATR отражают трудность достижения эффективных попаданий по AFV. Как только ATR добивается попадания по AFV, воздействие на эту AFV равно Относительному Расстоянию, на котором достигнуто попадание, плюс взятая RNC (прибавляя **черные числа**, вычитая **красные числа**). В отличие от всех остальных тяжелых вооружений, ATR улучшает на один свою Частоту На Попадание всякий раз, когда может считаться ведущей Фланкирующий Огонь.

31. ПРОТИВОТАНКОВЫЕ МАГНИТНЫЕ МИНЫ

31.1 Противотанковая Магнитная Мина (далее именуемая ATMM) — это Дополнительное Вооружение, которое может использоваться только против AFV. Оно применялось в основном Русскими с 1944г., чтобы компенсировать недостаток эффективных легких противотанковых средств (таких, как Баука). Немцы могут использовать ATMM, но американцы



— нет. См. стоимость приобретения в величинах DYO (43).

31.2 АТММ может использоваться только в СС против AFV или обороняющимся не под огнем против атаки наездом.

31.21 БЛИЖНИЙ БОЙ: боец с АТММ, который атакует AFV в СС, может прибавить 4 к своей ССВ (28.81). Независимо от исхода атаки, атакующий теряет свою АТММ.

31.22 ПРОТИВ НАЕЗДА: обороняющийся не под огнем с АТММ может вероятно уничтожить или обездвигнуть атакующего, если эта AFV возьмет красную RNC и не сможет поставить под огонь или уничтожить обороняющегося во время Наезда. Обратите внимание на то, что карта Героя может быть сыграна, чтобы вывести обороняющегося из состояния под огнем (даже такого, который оказался под огнем в результате этой атаки Наездом), и таким образом сделать его способным атаковать с помощью своей АТММ. Обороняющийся не под огнем с АТММ затем немедленно берет другую RNC. Если эта RNC черная, обороняющийся проверяет соответствующий столбец RPC этой RNC для совершающей Наезд AFV ("2b" для AFV с Закрытыми Люками, "4c" для "CE AFV", или "5o" для "OT AFV"). Если эта RPC — красная, техника была уничтожена или обездвигнута. Проверяется затем столбец "0r" той же самой RNC; если RPC "0r" — это 1-5, то AFV обездвигнута, если 6-0, то AFV уничтожена. АТММ не считается использованной во время атаки Наездом, если AFV не обездвигнута или не уничтожена.

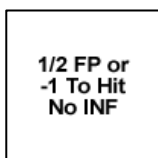
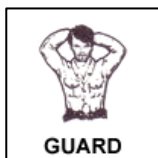
[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий F. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий F, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

32. ПЛЕННЫЕ

32.1 Пленные стоят пять Победных Очков и могут быть взяты одним из двух способов.

32.11 БЛИЖНИЙ БОЙ: игрок может взять пленного, добровольно вычтя два из своей ССВ перед определением результата любой атаки в СС. Если он выигрывает СС, побежденный боец взят в плен тем, кто его победил. Боец, который взял пленного, автоматически теряет свое состояние просачивания.

32.12 БЕГСТВО: любой боец на Относительном Расстоянии 5 к пехотной группе, который Паникует и должен быть удален за Бегство ("0r" на RPC > Величины Паники; 6.531), вместо этого сдается



вражеской группе на Относительном Расстоянии 5 (на выбор игрока, кому он сдается в плен, если имеется более чем одна такая группа). Игрок, взявший пленного, может отказаться от них в пользу результата Бегства перед фактическим взятием в плен, но не впоследствии.

32.2 КОНВОИР: пленные, будучи взяты, помещаются под карту любого одного бойца во взявшей их группе на выбор взявшего их игрока. Этот боец может быть под огнем, ранен или даже безоружен, но он не может быть назначен вторым номером расчета какого-либо вооружения. Если единственный выбор — это назначенный второй номер расчета, он автоматически освобождается от своих обязанностей второго номера расчета. Если боец, выбранный как конвоир, впоследствии уничтожен, пленный (пленные) просто помещается под другого бойца в той же самой группе, что не считается как Действие. Один боец может охранять любое число пленных. Игрок может автоматически менять конвоиров как единственное Действие группы в этот ход при условии, что новый конвоир в настоящий момент не находится под огнем.

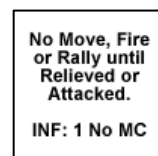
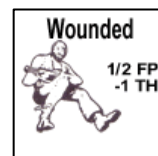
32.21 Огневая мощь и ССВ конвоира делятся пополам (остатки округляются с понижением) на всем протяжении сценария, и он не может пытаться просачиваться. Если конвоир владеет тяжелым вооружением, то он должен уменьшить на один его частоту На Попадание.

32.22 Пленные не освобождаются, пока не будет уничтожен каждый боец в захватившей их группе. Освобожденные пленные не принимают дальнейшего участия в игре и удаляются из нее, но захвативший их игрок лишается Победных Очков за их захват, бегство или уничтожение. Пленные автоматически сопровождают своего конвоира в индивидуальном переводе, который тот совершает. Пленные не проверяются на результаты боя и поэтому не могут оказаться под огнем, ранеными или убитыми.

32.3 AFV и IG не могут ни брать пленных, ни попадать в плен.

33. РАНЕНИЯ

[Как можно легко себе представить, большинство ранений, полученных в бою, достаточно серьезны, чтобы фактически вывести раненого из дальнейшего рассмотрения в игровом смысле. Такие ранения в общем смысле подведены под категорию KIA или Бегство и служат для того, чтобы удалить бойца из игры. Однако небольшой процент ранений, полученных в бою, не достаточен для того, чтобы полностью вывести бойца из строя, и позволяет ему продолжить сражаться, хотя и со сниженной эффективностью. Исход многих перестрелок был решен раненым солдатом, который не прекратил борьбу].



33.1 ПОЛУЧЕНИЕ: ранения, которым недостает серьезности для того, чтобы считаться KIA наповал, могут быть получены в любое время, когда пехотинец Бежит или иным образом будет уничтожен результатом KIA, который имел место в результате RNC, давшей итоговую силу атаки, в точности равную наименьшему числу, которое требуется для KIA. Этот результат взамен считается Ранением, если Случайный Номер Позиции на этой RNC под столбцом "7w" равен величине Морального состояния бойца, напечатанной на карте. Поместите маркер Ранения на бойца, но оставьте его в том же режиме, в котором он находился до получения Ранения (под огнем или нормальном). Ранения не получают в СС.

[EX: капрал Джонс имеет величину Морального состояния 4 и Величину Паники 6. Атака против него, которая дает KIA, может быть смягчена взамен до результата "Ранение" только в том случае, если итоговый результат атаки был 8, если он был в хорошем состоянии, или 6, 7, 8 либо 9, если он был под огнем. Предположив, что дело обстоит именно так, Случайный Номер Позиции 4 под столбцом 7w на RNC, использованной, чтобы определить итоговый результат атаки, вызовет Ранение взамен KIA].

33.11 "CE AFV" и расчеты IG не подпадают под результаты "Ранение".

33.2 ВЛИЯНИЕ НА ОГНЕВУЮ МОЩЬ: огневая мощь раненого бойца делится пополам (остатки округляются с понижением) в индивидуальном порядке. Если основное оружие бойца — это тяжелое оружие, то он должен взамен вычесть один из частоты На Попадание этого оружия. Раненый боец никогда не может вести Огонь На Ходу, хотя его оружие подвержено поломке во время Огня На Ходу из его группы ([19.14](#)).

33.3 ВООРУЖЕНИЯ С РАСЧЕТОМ: раненый боец может быть назначен вторым номером расчета оружия с расчетом без негативных эффектов для функционирования этого оружия. Раненый боец не под огнем, который является первым номером расчета оружия с расчетом, может обменяться оружием со своим вторым номером расчета не под огнем в качестве единственного действия этой группы в этот ход ([11.13](#)).

33.4 ПОЧИНКА: раненый боец должен взять черную RNC перед тем, как пытаться починить сломанное оружие. Если он берет **красную RNC**, он не может пытаться чинить в этот ход, но по-прежнему использовал свое единственное действие для этой группы в этот ход.

33.5 ССВ: раненый боец не может пытаться просачиваться, но, если уже является просочившимся, то он может пытаться войти в СС. ССВ раненого бойца равна его ССВ под огнем, если

он в хорошем состоянии, или равна его ССВ под огнем и без оружия, если он под огнем. Если раненый боец и под огнем, и без оружия, он автоматически проигрывает в любом СС, в котором он обороняется в одиночку. Раненый боец не прибавляет модификатор +3 к ССВ за дополнительного бойца какому-либо бойцу, с которым он обороняется или атакует в СС.

33.6 ПЕРЕНОСКА: раненый боец не может переносить одновременно и основное, и дополнительное оружие; он должен бросить то или другое. Брошенное оружие подпадает под обычные правила на завладение.

33.7 ВЫНОСЛИВОСТЬ: ослабляющие последствия даже относительно легкого ранения, не подвергшегося санобработке, будут нарастать с прошествием времени. Поэтому во время первого хода в начале каждой новой колоды нужно взять RNC за каждого раненого бойца. Если **RNC красная**, этот боец больше не способен на действия в игре и удаляется из нее как KIA. Игрок может сыграть карту Героя непосредственно перед взятием RNC, чтобы освободить бойца от необходимости брать карту в эту колоду. Раненый боец, который ранен снова, считается KIA, если только немедленно не сыграна карта Героя.

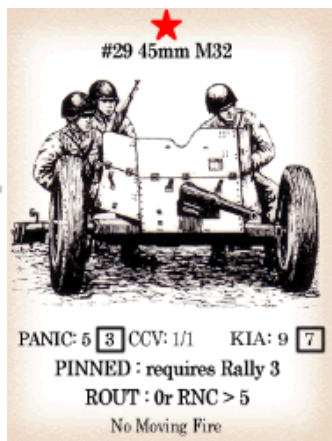
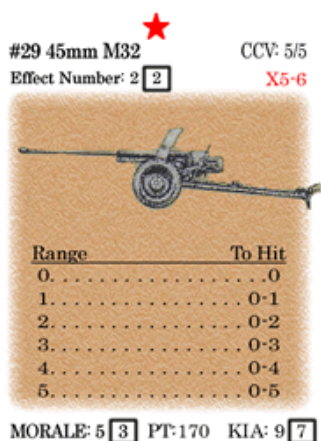
33.8 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ: раненый боец, который остается в живых по итогам сценария (даже если он бежит) стоит одно Победное Очко для противоположного игрока; два Победных Очка, если впоследствии удаляется как KIA.

33.9 ГЕРОЙ: все вышеперечисленные эффекты могут быть отложены на один ход игрока посредством игры карты Героя. Обратите внимание на то, что игра одной карты Героя может временно отменить эффекты Ранения ([33.2- 7](#)) на один ход, в то время как одновременная игра другой карты Героя может также сообщить этому бойцу дополнительные героические способности ([10.44-45, 28.81](#)).

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий G. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий G, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

34. ПЕХОТНЫЕ ОРУДИЯ

34.1 Пехотное Орудие (в дальнейшем именуемое IG) — это разновидность карты Личности, представляющая тяжелое оружие и весь его расчет из нескольких бойцов. Расчет, принадлежащий IG, неотделим от оружия и разделяет его судьбу. Другие личности не могут быть поставлены к IG, а его расчет не может завладеть другими вооружениями.



34.2 IG может формировать свою собственную группу или объединяться с другими картами Личностей, чтобы сформировать группу. В любом случае, IG всегда занимает только одну позицию в пределах этой группы, несмотря на многочисленный состав присущего ему расчета.

34.3 ДВИЖЕНИЕ: группа, содержащая IG, которая в настоящий момент занимает любую местность за исключением Открытого Пространства, должна сыграть две карты Движения (по одной в ход), первая из которых должна быть сыграна боком, перед тем, как будет способна передвинуться в новую местность на свой выбор и/или изменить свой маркер расстояния. Игрок всегда может сбросить карту Местности на противоположное IG, даже хотя оно имеет в текущий момент только одну карту Движения в игре.

34.31 Группа, содержащая IG, которая в настоящий момент занимает Открытое Пространство, может передвигаться в новую местность после игры одной карте Движения, если местность, в которую передвигаются, не является Холмом. Передвижение IG на Холм всегда требует по меньшей мере двух карт Движения (первая играется боком), независимо от карты Местности, которую занимали перед этим.

34.32 Группа, содержащая IG, никогда не может входить в Болото (или начинать в нем).

34.33 IG не может вести огонь на ходу.

34.4 IG оборудовано броневым щитом и поэтому имеет две величины обороны KIA и Морального состояния. Величины обороны KIA в рамке используются только тогда, когда IG атаковано исключительно тяжелым вооружением, использующим свое Число Воздействия не в рамке, или Фланкирующим Огнем любого вида, или пехотой на Относительном Расстоянии 5, использующей свою не указанную на карте огневую мощь в рамке, или ATR, которое ведет огонь как тяжелое вооружение. Величина не в

рамке используется, чтобы обороняться против всех остальных атак.

[EX: Немецкое IG не под огнем, атакованное на Относительном Расстоянии 4 тремя стрелками, потребует Числа итогового Результата 9 или больше, чтобы уничтожить IG, или 5 или больше, чтобы поставить под огонь расчет. Однако, если эти же самые стрелки атаковали бы на Относительном Расстоянии 5 с картой Огня, требующей огневой мощи 3 или меньше, они могли бы использовать свою не указанную на карте противотанковую огневую мощь для второй даровой атаки с другой RNC (28.7) против IG, в которой итоговый результат 7 или больше уничтожил бы IG, а итоговый результат 3 или больше поставил бы его под огонь].

34.5 СКРЫТНОСТЬ: Карта Скрытности не модифицирует какую-либо атаку (включая CC) против IG, исключая ситуацию, когда IG еще не вела огонь или не двигалась во время игры. В других обстоятельствах атака по IG определяется обычным образом со стандартными модификациями к Силе Огня атаки (6.4). Карта Скрытности может быть сыграна на группу, содержащую как пехоту, так и IG, которое вело огонь или двигалось, но это уменьшит Силу Огня атаки только против пехоты; это не уменьшит Силу Огня при определении атаки против IG. Карта Скрытности никогда не может быть сыграна на группу, содержащую IG, против попытки тяжелого вооружения На Попадание, за исключением тех случаев, когда это IG еще не вело огонь или не двигалось во время игры.

34.6 ПОД ОГНЕМ: IG Под Огнем не может ни двигаться, ни вести огонь. IG Под Огнем требуется карта "Сбор 3" (или лучше), чтобы вернуть IG в его состояние не под огнем (даже если IG больше не имеет полного расчета; 34.71). Карты Героя, Сбор 1 и Сбор 2 могут играть в частичный счет итогового Сбора.

34.7 БЛИЖНИЙ БОЙ: IG не может просачиваться или становиться берсерком. Если оно атаковано в CC, оно защищается тремя номерами расчета согласно 20.71.

[ПРИМЕЧАНИЕ: хотя расчеты орудий обычно состояли из более чем трех бойцов, мы будем использовать три как стандартное число для всех игровых случаев].

CCV каждого номера расчета, в свою очередь, равна величине Морального состояния IG, если не под огнем, и на 4 меньше его величины Морального состояния, если под огнем. Все три номера расчета считаются равной обслугой орудия.

34.71 Если один номер расчета IG будет убит в CC (или Снайпером), карта IG маркируется "Командир Убит" (28.431) и подвергается штрафам На Попадание за это состояние. Если второй номер расчета убит, маркер "Командир Убит" переворачивается на сторону "2 Номера Расчета (убиты)", и дальнейшие попытки На Попадание

уменьшению на 2 частоты На Попадание. IG полностью уничтожается только в том случае, если все три номера присущего ему расчета убиты или запаниковали.

35. ПОДКРЕПЛЕНИЯ

35.1 Подкрепления доступны только тогда, когда это указано в сценарии, и должны входить в игру как Группа Е (*ЕХС: см. Командная Игра; 41.5*). Сценарий укажет как силы, которые составляют подкрепления, так и период времени, которое должно пройти прежде, чем они станут доступны. Прохождение времени всегда выражается в виде числа раз, сколько была исчерпана и перетасована колода Сдачи. В сценариях DYO подкрепления доступны по сниженной стоимости приобретения в зависимости от времени, которое должно пройти перед тем, как они станут доступны.

35.2 Как только колода Сдачи была исчерпана и перетасована достаточное число раз, чтобы подкрепления стали доступными, они могут войти в игру как одна отдельная группа в любое время во время хода их игрока, сыграв карту Движения.

35.3 Группа подкреплений должна появиться на маркере расстояния 0, если только она не входит в игру, сыграв карту Флангового Движения. Если сыграна карта Флангового Движения, группа подкреплений может появиться на любом маркере расстояния вплоть до и включая самый высокий маркер расстояния в игре у этого игрока в начале текущего хода. Этим группа может получить состояние Фланкирующего Огня, если выполнены другие требования Фланкирующего Огня.

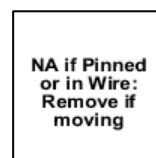
35.4 Подкрепления всегда входят в игру на Открытом Пространстве, если только игрок, которому они принадлежат, не играет одновременно карту Движения, Скрытности и Местности. Карта Местности помещается на группу, а карты Движения и Скрытности помещаются в лоток Сброса (независимо от ограничений национальности на сброс). Это единственное обстоятельство, когда игрок может сыграть карту и Местности, и Движения на одну и ту же группу в один и тот же ход. Используя эту возможность, игрок не может предпринимать никакого другого действия или сбрасывать какую-либо другую карту в течение своего хода игрока.

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий Н. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий Н, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

36. ОКОПЫ

36.1 Пехотная группа может сделать попытку окапывания в качестве своего единственного действия на этот ход игрока при условии, что она

не двигается и не содержит бойцов под огнем, Проволоку или своих просочившихся бойцов. Попытка окапывания заканчивается успехом при взятии RNC "0" любого цвета, и на карту Местности группы помещается маркер "Окоп". Любая другая RNC считается безрезультатной, хотя попытка по-прежнему считается как единственное действие этой группы на этот ход. Ни одна группа не может иметь более одного окопа в любое отдельно взятое время.



36.2 Окоп дает группе в нем возможность вычесть один из Силы Огня атак против нее в дополнение к влиянию местности карты Местности, которую она в настоящий момент занимает. Окопы немедленно удаляются всякий раз, когда группа в них играет карту Движения с любой целью, кроме удаления Проволоки. Карты Движения, сыгранные для Перевода или попыток Просачивания индивидуальных бойцов, не удаляют окопы с их группы, но ни просочившиеся бойцы, ни индивидуальные переводы не получают пользу от ТЕМ -1 за этот окоп, когда их группа атакована.

36.3 Окопы могут помещаться только в Открытое Пространство, Холм, Лес или Кустарник.

36.4 AFV или IG не могут занимать окоп. Однако группа как с IG, так и пехотой может по-прежнему окапываться, но ТЕМ -1 применяется только к пехоте в группе, не к IG.

36.5 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУССКИМИ: хотя Русская попытка окапывания является действием, она не предотвращает сброс карт Русским игроком во время этого хода, хотя она уменьшает его максимальную способность сброса на этот ход на один за каждую группу, которая делает попытку окапывания.

37. ПАРТИЗАНЫ

37.1 Партизаны доступны только Русскому игроку и только по специальной стоимости в сценариях DYO (43) или если указаны в игровом сценарии. Партизаны никогда не могут предпринимать столько действий в ход, сколько у них есть групп в игре (до минимума в одно) и никогда не могут быть оснащены IG или AFV. У всех партизан величина Паники (но не их величина Бегства) уменьшена на один. Силы партизан никогда не могут включать больше чем одного лидера в каком-либо сценарии. В других отношениях партизаны имеют все способности регулярных Русских войск, а также некоторые особые способности.

37.2 СКРЫТНОСТЬ: Партизаны могут прибавлять один к силе любой карте Скрытности, которую они играют исключительно в целях Скрытности или СС; -1 становится -2, -2 становится -3, и т.д.

37.3 ДВИЖЕНИЕ: все карты Движения, сыгранные боком игроком за партизан, считаются имеющими автоматическую способность Брода. Партизаны могут также уходить с карты Болота после того, как сыграют боком только одну карту Движения.

37.4 СНАЙПЕРЫ: игрок за партизан не теряет свою способность играть карты Снайпера до тех пор, пока Немецкий игрок не сделал две успешные проверки Снайпера; каждую после разных атак Снайпера.

37.5 ЗАСАДА: при условии, что и цель, и ведущая огонь группа не содержат бойцов, уже находящихся под огнем, и ведущая огонь группа находится неподвижно в местности Леса или Кустарника, игрок за партизан может добавить к атаке силу любой карты Скрытности, которую он играет. Примечание: это фактическая сила, напечатанная на карте; не увеличенная сила из [37.2](#). В этом случае отрицательный знак карты Скрытности игнорируется. Обратите внимание на то, что игра карты Героя с целью собрать единственного бойца под огнем в группе после объявления атаки, но до определения ее результата, не дает этой атаке возможность воспользоваться правилами на засаду, хотя последующая атака может ими воспользоваться.

[ЕХ: атака с засадой, использующая карту Огня 3 и карту Скрытности -1, будет равна карте Огня 4].

37.6 МИНЫ-ЛОВУШКИ: игрок за партизан может сыграть карту Минного поля обычным образом за исключением того, что она атакует только одного бойца и только когда она сброшена надвигающуюся группу ([24.31](#)). Немедленно вслед за определением результата ее атаки карта Минного поля удаляется из игры — она не считается как карта Местности.

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий I. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий I, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

38. НОЧЬ

38.1 Дым не имеет эффекта во время Ночного сценария даже для тех групп, которые освещены осветительной ракетой.

38.2 НАБЛЮДЕНИЕ: для того, чтобы группа могла атаковать или просачиваться ночью, она должна сначала "обнаружить" группу, являющуюся целью. Каждая группа может пытаться обнаружить

только одну конкретную противоположную группу. В случае успеха она может затем открыть огонь по этой группе или предпринять какое-либо иное действие, которое она обычно была бы способна предпринять в дневном сценарии. В случае неудачи она не может предпринять какое-либо иное действие, включая СС, во время этого хода. Попытка наблюдения считается как предпринятое Действие только в том случае, если не удастся обнаружить вражескую группу. Обратите внимание на то, что группа в Овраге не может делать попытку наблюдения, если только она не находится на Относительном Расстоянии 5, не занимается наблюдением для миномета или не пытается заметить группу на Холме (и наоборот, если дело касается попыток заметить группу в Овраге).

38.21 Попытки Наблюдения сугубо добровольны. Группа может не предпринимать попытку наблюдения, чтобы быть способной выполнить какое-либо иное действие помимо атаки. Эффекты наблюдения действуют только в этот ход.

38.22 Наблюдение за противоположной группой не дает ничего какой-либо иной группе, кроме наблюдающей группы (т.е. наблюдение Черной Группы А за Красной Группой А не дает возможность Черной Группе В открыть огонь по Красной Группе А).

38.3 ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА НАБЛЮДЕНИЯ: для того, чтобы группа могла наблюдать вражескую группу ночью, игрок должен взять RNC (игнорируя цвета) < теперешнего Относительного Расстояния между группами (чтобы наблюдать группу на Относительном Расстоянии 0, нужно взять "1" (см. [25.6](#)). Исключительно в целях наблюдения, теперешнее Относительное Расстояние модифицируется на + 1 за каждое из следующих обстоятельств:

Относительное расстояние модифицируется на +1
За каждую карту Движения наблюдаемой группы в настоящий момент в игре
Если наблюдаемая группа — это AFV
По наблюдаемой группе уже велся огонь другой группой во время этого хода игрока
Наблюдаемая группа вела огонь (не в СС) в свой последний ход игрока

38.31 В целях наблюдения теперешнее Относительное Расстояние модифицируется на -1, если наблюдающая группа — это AFV с Закрытыми Люками.

38.4 ЭФФЕКТЫ ОГНЯ НОЧЬЮ: Сила Огня всех карт Огня, сыгранных ночью для пехотных атак, делится пополам (остатки округляются с понижением). Обратите внимание на то, что это не

применяется к атакам тяжелого вооружения, Минных полей, Снайперов или Подрывных Зарядов. Атаки тяжелого вооружения ночью уменьшают свою частоту На Попадание на 1 на всех расстояниях.

38.41 Сила Огня атаки Ночью, использующая Огонь На Ходу ([12.1](#)), будет делиться пополам дважды, округляя остатки с понижением перед тем, как произвести второе деление пополам. Атаки тяжелого вооружения На Ходу Ночью потребуют **черных RNC** для попадания и также будут вычитать один из своей частоты На Попадание.

38.5 ОСВЕТИТЕЛЬНЫЕ РАКЕТЫ: Командир Отделения (не ASL или AFV) не под огнем, группа которого только что обнаружила ночью группу, являющуюся целью, на Относительном Расстоянии 1-5, может поместить маркер осветительной ракеты "1" на эту группу в качестве единственного допустимого действия своей группы на этот ход игрока. В конце хода наблюдаемого игрока он должен перевернуть маркер осветительной ракеты 1 на обратную сторону. Вслед за следующим ходом наблюдаемого маркер осветительной ракеты "2" должен быть удален. Осветительная ракета не может быть помещена на группу, освещенную в настоящий момент; помещению осветительной ракеты должна предшествовать удачная попытка наблюдения.

38.51 Осветительная ракета освещает все вражеские группы на Относительном Расстоянии 5 к обнаруженной группе, и свои прилегающие группы на том же маркере расстояния, что и обнаруженная группа.

38.52 Попытки наблюдения и Эффекты Огня Ночью не применяются к группам, освещенным осветительной ракетой.

A [1]	A [3]
B [2]	B [3]*
C [0]	C [1]

[В примере выше Черная Группа В поместила осветительную ракету на Красную Группу В. Черная Группа В и Красные Группы А и В все освещены осветительной ракетой].

38.6 ПРОСАЧИВАНИЕ: если атакующий пытается просочиться во время ночного сценария ([20.31](#)), делается сдвиг влево на три столбца по RPC, чтобы проверить состояние просачивания, если только группа, в которую просачиваются, в настоящий момент не освещена осветительной ракетой.

38.7 Наблюдение не требуется для проведения атак Снайпера или Минного поля, или помещения карт Местности надвигающуюся группу оппонента. Однако наблюдение группы на соответствующем расстоянии необходимо для Ретиреды.

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий J. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий J, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

39. ТИПЫ ВОЙСК

[Правила игры, представленные до этого момента, служили для симуляции боев на уровне небольших подразделений между среднестатистическими силами великих держав. Эти "среднестатистические" силы именуются "Линейными" войсками. Однако каждая нация имела войска как лучшего, так и худшего качества, которые принимали участие в боевых действиях на разных этапах войны. Как Партизаны представили интересный вариант по сравнению с Русскими регулярными войсками, так и вам может показаться интересной симуляция боевых действий этих "элитных" частей или частей "второй линии" с их разными возможностями. Количество карт на руках и способность сброса для каждой национальности не изменяются по сравнению с базовой игрой за исключением модификаций ниже].

39.1 ПРИЗЫВНИКИ: Призывники — это Русские войска второй линии. Призывники имеют максимальную способность сброса в две карты в ход. Призывники могут делать одну попытку окапывания и по-прежнему сбрасывать одну карту.

39.2 ГВАРДЕЙЦЫ: Гвардейцы — это Русские элитные войска. Гвардейцы могут предпринять одно действие и по-прежнему сбросить до двух карт. Гвардейцы могут предпринять одно Действие плюс попытку окапывания и по-прежнему сбросить одну карту.

39.3 НЕОПЫТНЫЕ: Неопытные войска — это Американские войска второй линии. Неопытные войска имеют максимальную способность сброса в одну карту в ход, и только в те ходы, в которые они не предпринимают никаких других действий.

39.4 ПАРАШЮТИСТЫ: Парашютисты — это Американские элитные войска. Парашютисты могут предпринять одно действие и по-прежнему сбросить одну карту, или не предпринимать никаких действий и сбросить две карты. В дополнение, Парашютисты всегда имеют не указанную на карте огневую мощь 1 на Относительном Расстоянии 5, даже если не вооружены, но могут использовать эту огневую

мощь только в сочетании с картой Огня, являющейся **черной RNC**.

39.5 ФОЛЬКСГРЕНАДЕРЫ: Фольксгренадеры — это Немецкие войска второй линии. Фольксгренадеры должны показывать свои сброшенные карты. Фольксгренадер может сбросить карту Укрывания только в том случае, если он не предпринимал никаких действий во время этого хода.

39.6 SS: SS — это Немецкие элитные войска. Игрок за SS может сбросить до двух карт, но только в том случае, если предпринял одно или менее действий во время своего хода.

39.7 В сценариях DYO, элитные войска должны иметь минимальную величину Морального состояния 2; войска второй линии имеют максимальную величину Морального состояния 4. Сторона в сценарии должна состоять всецело из одного и того же типа войск.

[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий К. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий К, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

40. АРТИЛЛЕРИЯ

40.1 Артиллерийская поддержка имеется в распоряжении стороны только в том случае, если сторона имеет работающее радио, которое переносит боец не под огнем в той же самой группе, что и SL, ASL или Комиссар не под огнем. Лидер не обязан переносить радио.

40.2 ОГНЕВАЯ ЗАДАЧА: для того, чтобы использовать свое радио для вызова артиллерийской поддержки, игрок должен сыграть карту Радио как свое единственное действие для этой группы на этот ход. Никакая карта Огня не используется. Игрок, который запрашивает артиллерийскую поддержку, затем берет RNC. Если **RNC — черная**, то его Огневая Задача принята, и он может атаковать на свой выбор группу, которая является будет являться целью (даже те, которые находятся вне его LOS), с базовой Силой Атаки 5 до модификации за местность и состояние движения обороняющегося. Если **RNC — красная**, то его Огневая Задача либо не была принята, либо выполнена неточно, и никакой атаки не происходит. Обороняющийся может сыграть карту Скрытности до взятия RNC, чтобы уменьшить шансы Огневой Задачи на действенное выполнение.

Карта Скрытности -1 уменьшит RNC частоты действенного выполнения до **Черной 1-6**; карта

Скрытности -2 уменьшит ее до **Черной 2-6**, а карта Скрытности -3 уменьшит ее до **Черной 3-6**. Независимо от исхода, группе засчитывается предпринятое Действие, а карта Радио помещается в колоду Сброса.

40.21 Результат Огневой Задачи определяется таким же образом, как у атаки тяжелого вооружения, за исключением того, что здесь нет процесса На Попадание (кроме RNC выполнения, что описано в [40.2](#)) и поэтому нет игры карт Скрытности, чтобы помочь обороняющемуся. В дополнение, отсутствует модификация силы атаки из-за Относительного Расстояния или несуществующего взятия RNC На Попадание. Сила Атаки 5 модифицируется только местностью (EXC: Лес) и состоянием движения обороняющегося, и берется отдельная RNC (вычитают **красные RNC**, прибавляют **черные RNC**), чтобы определить результат атаки на каждого бойца в группе, которая является целью.

40.22 ПРОТИВ AFV: артиллерия атакует только небронированные величины обороны AFV, потому что артиллерия не является вооружением с показателем в рамке. Однако, если артиллерия берет **черную RNC 6**, чтобы определить результат своей атаки против этой AFV (**черную 5** или **черную 6**, если AFV — ОТ), она добилась Критического Попадания по этой AFV вместо того, чтобы воздействовать на небронированные величины обороны этой AFV. Критическое Попадание, достигнутое на **черную RNC 6**, обездвиживает AFV, являющуюся целью; Критическое Попадание, достигнутое на **черную RNC 5**, уничтожает ОТ AFV.

40.3 РАДИО: маркер радио считается Дополнительным Вооружением во всех отношениях. Карта Радио не может использоваться как карта Сбора во время любого хода, в который она используется для Радио.

40.4 ПОЛОМКА: радио ломается на **красную RNC 5** или **красную 6**, когда берут на выполнение его Огневой Задачи или для связи с другим сектором сценария в Командной Игре ([41.7](#)). Оно чинится или окончательно уничтожается так же, как и все другие вооружения.

40.5 В сценариях DYO игроки имеют возможность приобрести артиллерийскую поддержку более крупного калибра с большей силой атаки.

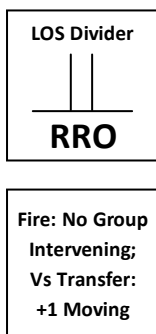
[СТОП! Вы прочли все, что необходимо для того, чтобы сыграть Сценарий L. Перед тем, как продолжать дальше, мы рекомендуем вам сыграть Сценарий L, пока вы не освоитесь с правилами игры, представленными до этого момента].

41. КОМАНДНАЯ ИГРА

41.1 В UP FRONT можно играть командами по два или более игрока, хотя для каждого двух дополнительных игроков требуется второй экземпляр игры.

41.2 Командные игры проходят таким образом, как если бы две или больше игры для двух игроков проходили бок о бок полностью независимо друг от друга за исключением того, что все игроки за Немцев должны закончить свой ход перед тем, как могут начать свой ход игроки за Союзников, и наоборот. Все игроки за Немцев сидят за одной стороной стола.

41.3 РАЗДЕЛИТЕЛЬ LOS: во время Подготовки к Игре берется карта Действия и помещается между каждой игрой со стороной с местностью вверх, если она является картой Местности, кроме ДОТ, и стороной с Открытым Пространством вверх, если нет. Эта карта является картой Разделителя Линии Видимости и определяет местность между двумя играми и, соответственно, то, могут ли взаимодействовать силы из одной игры с игрой, идущей рядом, и насколько хорошо. Поместите на карту маркер "Разделитель LOS" и используйте ее для разделения двух игр.



41.4. Огонь между группами из разных игр всегда проводится на Относительном Расстоянии 0 независимо от маркеров расстояния в игре для соответствующих групп. Наезд и просачивание не допускаются между силами из разных игр. Атаки Снайпера и Фланкирующий Огонь допускаются между силами из разных игр.

41.41 Огонь в другую игру должен определяться перед тем, как определяются результаты атак из той же игры по той же самой цели.

41.42 Перед тем, как определять результат атаки Огнем против группы в другой игре, атакующий должен проверить карту Разделителя LOS, чтобы определить, возможна ли атака между двумя играми.

41.421 Если карта разделителя LOS — это карта Холма, то Линии Видимости между двумя играми нет, и никакие атаки (за исключением Снайпера) не могут проводиться между двумя играми (EXC: 41.424).

41.422 Если карта разделителя LOS — это карта Леса или Зданий, то Линии Видимости между двумя играми нет, если только и ведущая огонь, и обороняющаяся группы не находятся на местности Холма.

41.423 Если карта разделителя LOS — это карта Кустарника, Стены или Болота, то Линии Видимости между двумя играми нет, если только и обороняющийся, и/или тот, кто ведет огонь, не находятся на местности Холма.

41.424 Минометы могут вести огонь из одной прилегающей игры по другой независимо от Разделителя LOS или положения обороняющейся или ведущей огонь группы, если командиры отделений (SL) в прилегающих играх поддерживают Радиокontakt (см. 41.7), и ведущий огонь миномет находится в одной группе со своим SL.

41.5 ПЕРЕВОД: игрок может перевести всю свою группу или ее часть, которая является смежной с другой игрой (Группа А (или Z) для перевода налево, Группа D (или E) для перевода направо), в эту игру как подкрепления, если выполнены определенные условия. Обратите внимание на то, что имеются маркеры обозначения "Группа Z" для использования вместо Группы E всякий раз, когда Группа D (или E) переводится направо в прилегающий сценарий, чтобы она могла войти в новый сценарий, прилегая к Группе А этого игрока. Все уникальные правила, относящиеся к Группе E как подкреплениям, также применяются к Группе Z.

Scenario Won
No Transfer to
this Game

Time Limit
No Fire/Transfer
from this Game

41.51 Группа не может содержать какие-либо составляющие под огнем, застрявшие или обездвиженные — даже если эти составляющие остаются позади.

41.52 Группа не может находиться на Относительном Расстоянии 5 с какими-либо вражескими силами в своей собственной игре и не может быть окруженной.

41.53 Группа должна быть способна на беспрепятственное движение (т.е. она не может в настоящий момент находиться на карте Проволоки, Болота, Минного поля или Ручья, или содержать IG, которому требуются две карты Движения для движения).

41.54 Группа должна сыграть карту Движения в направлении назад с соответствующими последствиями для маркера расстояния и Относительного Расстояния группы. В непосредственно следующий ход эти силы, отправляемые в другую игру (если по-прежнему подвижны) могут уйти с карты Отступления и из игры, сыграв боком карту Движения на карту Разделителя LOS, разделяющую две игры. В это время они становятся Группой E (или Z)

независимо от числа своих групп в прилегающей игре. Оставшиеся силы группы, которые хотят остаться в исходной игре (включая ее составляющие, находящиеся теперь под огнем), могут предпринять отдельное действие сами по себе, поскольку они теперь считаются независимой группой.

41.55 Группа E (или Z) на карте Разделителя LOS считается постоянно двигающейся на местности карты LOS относительно подверженности атакам и проведения атак до тех пор, пока они не войдут в другую игру как подкрепления. Ни один игрок не может помещать карты Местности или Искусственной Местности на Разделитель LOS, хотя осуществляющий перевод игрок может помещать туда карты Движения и Дыма. Карта Движения в игре на карте LOS не дублируется как карта Движения, необходимая для входа в игру как подкрепления, и не считается за модификатор + 1 к атакам против переводимой группы, как только группа входит в игру, сыграв требуемую карту Движения, чтобы покинуть карту Разделителя LOS и карту (карты) Движения на ней.

41.56 Переводимая группа сама по себе никогда не блокирует возможности огня ([41.4](#)) между игровыми пространствами, хотя местность, которую она занимает, может это делать. Переводимая группа на карте разделителя LOS подвержена огню от любой группы в любой из двух прилегающих игр, и может также проводить такие атаки — но всегда на Относительном Расстоянии 0.

41.57 Находясь на карте Разделителя LOS, контроль над Группой E (или Z) принадлежит исключительно союзному игроку в игре, в которую двигаются. Она может собираться только посредством карт на руках у этого игрока, и она может двигаться только как прибывающие подкрепления ([35.3](#)) посредством карт на руках у нового владельца. Переводимая группа может вернуться в свою исходную игру, но только через требуемые для входа подкреплений карты на руках у нового владельца, и только по его выбору. Лидерские способности лидера в переводимой группе не могут использоваться новым владельцем для восстановления величины руки до тех пор, пока лидер не покинет карту Разделителя LOS — даже хотя он теперь контролирует этого лидера. Если в связи с переводом между играми два SL или два заместителя, исполняющих обязанности SL, присутствуют в одном сценарии, величина руки этого игрока не уменьшается из-за того, что SL оказался под огнем или был удален, если только оба они не находятся под огнем и/или не уничтожены.

41.58 Если карта разделителя LOS — это карта Болота, AFV не может предпринимать перевод. Подобным же образом, если карта LOS — это тип местности, требующий проверки на Застревание, переводимая AFV должна пройти эту проверку.

41.581 Переводимая группа не может осуществлять свой вход подкреплений в новую игру с карты Болота - Разделителя LOS, если только она сначала не поместила вторую карту Движения поверх этой карты Болота. Подобным же образом, если переводимая группа содержит IG, она, возможно, должна будет сыграть еще одну карту Движения на Разделитель LOS перед тем, как ей можно будет передвинуться в новую игру.

41.582 Переводимая группа не может двигаться на карту Ручья - Разделителя LOS до тех пор, пока она сначала не сможет успешно переправиться вброд через Ручей согласно [8.53](#). Если она не смогла переправиться вброд через ручей, она может попытаться сделать это снова в последующий ход без того, чтобы играть еще одну карту движения в направлении назад, при условии, что все остальные требования ([41.52-53](#)) по-прежнему выполняются.

41.59 Только одна группа на каждой стороне может переходить между одними и теми же двумя играми. Силы, переведенные на карту Разделителя LOS, больше не считаются частью сил отправителя относительно условий победы Сценария, и составляют подкрепления для получателя, как только входят в его игру. Как только игрок выиграл свой сценарий, тот остается выигранным, даже если его силы впоследствии уничтожены из-за действий в соседствующем сценарии. Перевод не может производиться в сценарий, который уже выигран или проигран. Обратите, однако, внимание на то, что, даже если игрок выиграл свой сценарий, его оставшиеся силы могут "сломаться", если он переведет достаточно бойцов в прилегающую игру, чтобы уменьшить свои собственные силы до той точки, где уже понесенные потери превысят половину его остающихся сил. В этом случае переведенные бойцы останутся в игре как подкрепления для получателя, но оставшиеся бойцы (и контролирующий их игрок) будут неспособны на дальнейшее действие.

41.6 Карты Действия из одной игры никогда не входят в другую игру. Карты Действия, сыгранные на Разделитель LOS, должны возвращаться в свою соответствующую колоду Сброса, как только они становятся больше не нужны для показа на Разделителе LOS.

41.7 РАДИОКОНТАКТ: игроки в одной команде не могут переговариваться и показывать карты у

себя на руках партнерам в других играх, если они не установили радиоконтакт. Радиоконтакт допускается только между командирами отделений (SL) не под огнем, у которых в их группе имеется радио не под огнем. Радиоконтакт устанавливается посредством игры карты Радио и взятием любой карты RNC, не приводящей к поломке, в качестве единственного действия группы одного из SL (ее нельзя также использовать для сбора бойцов). Радиоконтакт поддерживается до тех пор, пока один из SL не оказывается под огнем, уничтожен или просачивается.

41.8 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: побеждает команда, которая выиграла большинство индивидуальных сценариев. Если команды выиграли равное число сценариев, побеждает команда, которая набрала больше Победных Очков за потери. Обратите внимание на то, что командная игра может состоять из любого числа игр, играемых рядом, использующих любое сочетание сценариев. В целях игрового баланса лучший метод состоит в том, чтобы дать одной команде выбор сценариев, которые будут играть в каждой игре, а другой команде дать выбор стороны, за которую она хочет играть.

41.9 ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ: в Командной Игре роль игрока обычно не заканчивается, когда он выполнил Условия Победы в своем сценарии или разбил противоположное отделение. Пока кто-нибудь из его товарищей по команде продолжает играть свои соответствующие сценарии, он может помочь им, ведя огонь через Разделитель LOS или отправляя им подкрепления.

41.91 Всякий раз, когда побежден игрок, его силы изымаются из игры. Однако победивший игрок может продолжать играть сам по себе, если Лимит Времени в этом сценарии еще не был достигнут. Победивший игрок продолжает набирать карты из своей собственной Колоды Сдачи и играть и сбрасывать карты у себя на руках во время своего хода, как прежде, за исключением того, что теперь по нему может вести огонь только противоположный игрок (игроки) из другой игры (игр), и он будет единственным игроком, берущим карты из своей колоды Сдачи. Однако такие игроки не могут сбрасывать Местность или Проволоку (или ставить Дым) на группы своего оппонента из-за [41.6](#).

41.92 Что должен делать игрок, оставшийся без оппонента, чтобы помочь своему товарищу (товарищам) по команде, зависит от многих переменных, таких, как относительное время, оставшееся в его игре и в прилегающих играх, степень неотложности помощи для игрока-соседа, карты на руках в текущий момент, число сил под

огнем, карта Разделителя LOS, нынешнее расположение групп и местности, и т.д. Однако, поскольку игрок может отправить только одну группу в виде подкреплений в прилегающую игру, он должен тщательно рассмотреть, стоит ли тратить время на то, чтобы увеличить численность этой группы посредством Бокового Перевода Группы или Индивидуального Перевода перед тем, как отправлять эти подкрепления.

41.93 Командная Игра продолжается до тех пор, пока не был достигнут Лимит Времени в последней продолжающейся игре между двумя оппонентами. Если Лимит Времени истечет сначала в любой из остальных игр, этот игрок (игроки) не может оказывать помощь своему союзному игроку (игрокам) никоим образом, и игра в этом игровом сегменте прекращается.

42. ИГРА-КАМПАНИЯ

42.1 Ведя учет исходов судеб отдельных бойцов от одной игры к другой, можно составить интересное исследование долгосрочных последствий боевого опыта для отделения и его боеспособности. Чтобы провести Игру-Кампанию, просто выберите определенное число сценариев, которые будете играть, и порядок, в котором они будут играть. Эти сценарии могут быть типа DYО; но они и число таких игр, которые составят серию, должны быть определены перед началом Игры-Кампании. Отдельные сценарии Игры-Кампании могут иметь широкий ассортимент условий победы, бойцов и снаряжения. Однако в каждом случае фактические пехотинцы из сценария берутся из набора бойцов, который имеется в игре. Эти бойцы перечислены в росписи, которую ведет игрок-обладатель, где указаны их величины обороны, звание и опыт. Игрок-обладатель должен использовать бойцов, которые требуются согласно сценарию, если они по-прежнему имеются в распоряжении. Если нет, он должен выбрать других бойцов из своей росписи с тем же вооружением (EXC: лидеры могут быть вооружены по-другому), которые выполняют требования по пехоте сценария, который будет играть. Однако у него не может быть больше одного SL и одного ASL. Если у него нет в распоряжении бойцов, вооруженных согласно требованиям сценария, он должен пополнить бойцов из списка согласно процедуре пополнения ([42.41](#)), за исключением тех, кто является SL, ASL или Комиссаром. EXC: игрок может заменить любого бойца из списка, вооруженного Винтовкой, другим бойцом, вооруженным Пистолет-Пулеметом, но только в том случае, если в распоряжении нет других бойцов,

вооруженных Винтовками, которые могут заменить этого бойца (и наоборот).

42.2 Игрок может выбрать, какой боец из его росписи имеющихся в распоряжении бойцов будет SL и/или ASL, если у него нет такового (таковых), определенного сценарием. Однако SL должен иметь звание SSG, SGT, CPL, JR SGT или Комиссара, должен иметь величину KIA 8 и должен быть вооружен Пистолет-Пулеметом, Винтовкой или Штурмовой Винтовкой. Примечание: Карабины, Полуавтоматические Винтовки и Винтовки с ручной перезарядкой все являются взаимозаменяемыми в целях выбора пополнения с одинаковым вооружением. ASL должен иметь звание CPL, JR SGT, PFC или Комиссара и величину KIA 8. ASL не должен иметь более высокое звание, чем SL. Если бойцов с такими данными нет в распоряжении, игрок должен заплатить за перевод (42.5). Если ASL, вооруженный LMG, требуется для того, чтобы быть SL в сценарии, он может это сделать, но должен обменяться вооружением (используя соответствующие маркеры вооружения) с другим бойцом из списка перед началом игры.

42.3 Когда было сыграно несколько сценариев в Игре-Кампании, величины обороны будут зачастую отличаться от тех, что напечатаны на их карте. Поэтому игроки должны помещать маркеры величины Морального состояния и/или Паники рядом с теми картами Личностей, величина обороны которых изменилась по сравнению с напечатанной величиной. Маркеры с черными числами — это новые величины Морального состояния; маркеры с красными числами — это новые величины Паники. Дополнительные маркеры с терминами "SSG", "SL" или "ASL" имеются для бойцов, повышенных до этой должности. В дополнение, для каждого типа вооружения и национальности прилагается ограниченное число "чистых" карт Личностей, чтобы игроки могли вписывать новые величины для игры, если предпочитают. Помните, что CCV бойца, величина Морального состояния или вооружение которого изменились, должна быть рассчитана отдельно.

42.4 РОСПИСЬ: игрок ведет учет каждого из своих бойцов до тех пор, пока эта Личность не потеряна вследствие СС, результата KIA, попадания в плен или не пережитой Паники. Боец, удаленный из игры вследствие Бегства, считается пережившим сценарий в добром здравии и остается в росписи игрока на Игру-Кампанию. Боец всегда входит в следующий сценарий с действующим вооружением типа, указанного на его карте, вне зависимости от состояния этого вооружения в конце предыдущего сценария или завладения иным вооружением во время предыдущего

сценария. AFV и/или IG, которые требуются для сценария, считаются вспомогательными силами, которые появляются вне росписи Игры-Кампании. Такие силы не учитываются в росписи, и бойцы из этой росписи не приставляются к ним в качестве расчета/экипажа. Боец, переживший сценарий с ранением, не может быть использован в следующих трех сценариях, но остается в росписи для дальнейшего использования. Напишите "Ранение" в столбце KIA и букву следующего сценария, в котором он может участвовать.

42.41 ПОПОЛНЕНИЯ: всякий раз, когда боец убит, в его столбце KIA ставится отметка-галочка. Этот боец не имеется в распоряжении для будущего использования до тех пор, пока его включение в силы, принимающие участие в сценарии, не может быть удовлетворено посредством замены на вооруженного подобным же образом бойца из росписи. В этот момент боец должен быть воссоздан как пополнение. Сотрите отметку-галочку в столбце KIA, поставьте такую в столбце "Пополнение" и вычтите одно Победное Очко Игры-Кампании из вашего счета. Первичное звание пополнения — всегда Рядовой, а его величины Обороны Морального состояния и Паники таковы, как показаны на его карте, но его первичная величина KIA — всегда "7" ("6", если вооружен огнеметом). Эта величина "KIA" должна быть так и обозначена маркером "KIA 7" рядом с его картой, когда та в игре, и записью "7" в столбце KIA. Его новое звание PVT также должно быть записано в столбце "Звание".

42.42 БЕГСТВО: поставьте отметку-галочку в столбце БЕГСТВО бойца, который безопасно убегает из игры. По окончании сценария у любого бойца, который покинул этот сценарий в результате Бегства (6.531), снижаются на 1 (до минимума в 0) либо его величина Обороны МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ, либо ПАНИКА. Владелец может решить, какую величину уменьшить, но никогда не может иметь величину ПАНИКА, которая < величины МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ. Новая величина обороны заносится в Роспись для этого бойца в его столбец МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ или ПАНИКА и подвергается дальнейшим изменениям в зависимости от того, как этот боец проведет дальнейшие сценарии. Если его величины обороны будут уменьшены до 0 как для Паники, так и для Морального состояния, боец взамен считается KIA. Боец, удаленный из-за Бегства, получает отметку-косую черту в столбце ВЫЖИВАНИЕ и теряет все накопленные очки ПОРЫВА, полученные к этому моменту. После того, как были сделаны все эти изменения в росписи, сотрите отметку-галочку в столбце Бегства.

42.43 ПОРЫВ: боец может улучшить свои величины Обороны Морального состояния и/или Паники, набирая очки Порыва в ходе игры. Очки Порыва записываются сразу же, как только получаются, в разделе Порыва в Росписи Личности. Очки Порыва можно набирать от одного сценария к другому, и они получаются за следующие события:

Очки порыва	Требуемое событие
1	Выигранный Сценарий
2	Ранен или не под огнем в конце Сценария (за каждое обстоятельство)
3	Использовал Карту Героя
4	Убил противника в СС (IG с полным расчетом считается за 3 противников) или уничтожил* AFV с помощью базуки/панцершрека/фаустпатрона
5	Уничтожил* AFV с помощью Подрывного Заряда или АТММ; убил или сломил тех или больше бойцов с помощью Подрывного Заряда
10	Уничтожил* AFV в СС без помощи вспомогательного вооружения
X	Просочился во вражескую группу и открыл огонь с двойной огневой мощью по этой группе, результатом чего было удаление или поставление под огонь по меньшей мере одного противника. Набранные Очки Порыва равны числу бойцов не под огнем в обороняющейся группе до определения результата атаки.

[*Обездвиживание AFV стоит на два очка меньше; боец не может получить очки как за обездвиживание, так и уничтожение одной и той же AFV].

42.44 В конце сценария, в котором участвовал боец, он может обменять 5 очков Порыва на одно постепенное улучшение своих величин Обороны МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ или ПАНИКА. Величины Обороны МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ и ПАНИКА никогда не могут быть повышены выше 7. Выбирая, какую величину повысить, держите в уме, что величина ПАНИКА никогда не может быть < величины МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ. Очки Порыва, превышающие 5, должны быть перенесены для использования после будущего сценария, в котором будет участвовать боец. Наконец, поставьте отметку-косую черту в его столбце ПОВЫШЕНИЕ В ЗВАНИИ всякий раз, когда он улучшал свои величины Обороны МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ или ПАНИКА. В Командной Игре такие приобретения улучшений величины Обороны не могут делаться до окончания всех сценариев, сыгранных в рамках этой Командной Игры. Однако в Командной Игре боец может заработать очки Порыва (или потерять их из-за бегства), не находясь под огнем в конце как своего собственного сценария в момент, когда он

выигрывает этот сценарий, так и любого сценария, в который он переведен в Командной Игре.

42.45 ВЫЖИВАНИЕ: поставьте косую черту (/) в столбце Выживания каждого бойца, который участвует в сценарии без того, чтобы быть убитым, включая тех, кто безопасно смог убежать. После того, как пополнение накопило 5 отметок-косых черт в столбце Выживания, его величина KIA меняется с 7 на 8 (или с 6 на 7 в случае бойца, вооруженного Огнеметом), и должна быть так и отмечена в столбце величины "KIA" росписи, а отметки-косые черты стерты из столбца Выживания. Величины KIA никогда не могут быть повышены выше, чем 8 (или 7 для бойца, вооруженного огнеметом), и относятся только к нормальной стороне карты Личности. Величины KIA всегда на один выше на стороне Под огнем.

42.46 ПОВЫШЕНИЕ В ЗВАНИИ: боец может получить повышение в звании всякий раз, когда сумма отметок-косых черт в его столбцах ВЫЖИВАНИЕ и ПОВЫШЕНИЕ В ЗВАНИИ равна 10 или больше. Сотрите все отметки-косые черты в столбцах ВЫЖИВАНИЕ и ПОВЫШЕНИЕ В ЗВАНИИ Росписи Личности бойца и повысьте бойца в следующее по старшинству звание. Комиссары не могут получить повышение в звании и не считаются равными или старшими по званию по отношению к любому воинскому званию. SSG, являющийся SL, увеличивает величину руки национальности игрока на одну карту, пока он остается в игре и не находится под огнем. Правило [15.2](#) остается в действии; единственное отличие состоит в том, что ограничение национальности на число карт, составляющих руку игрока, изначально на одну больше, и поэтому, когда SSG SL оказывается под огнем или удален, это ограничение уменьшает на две карты меньше, чем увеличенная величина руки национальности.

42.47 ЗВАНИЕ: соответствия званий у различных национальностей следующие:

Сокращение:	Американские:	Русские:	Немецкие:
SSG	Штаб-сержант	Старший сержант	Фельдфебель
SGT	Сержант	Сержант	Унтер-фельдфебель
JR SGT		Младший сержант	
CPL	Капрал	Ефрейтор	Унтер-офицер
PFC	Рядовой первого класса		Ефрейтор
PVT	Рядовой	Рядовой	Обер-солдат

42.5 ПЕРЕВОД: игрок, который оказывается без единого бойца в своей росписи, способного быть SL, может выбрать одного случайным

образом из карт ранее уничтоженных SL, которые не имеются в распоряжении для пополнения, и вернуть его в роспись. Этот боец не штрафуются как пополнение снижением его величины KIA, но он считается как Перевод, который стоит семь Победных Очков (см. [42.8](#)). Русский игрок, которому нужен SL, должен включить в число карт SL карту Комиссара перед тем, как случайным образом взять одну. Этот же процесс действителен для перевода ASL за исключением того, что здесь не задействуются SL. Обратите внимание на то, что игроки не обязаны иметь ASL и могут рискнуть играть и без него.

42.6 ОТХОД: в отличие от базовой игры, в Игре-Кампании игрок имеет возможность проявить осторожность и отступить с поля боя, оставив его (и сценарий) врагу, чтобы сберечь своих бойцов от дальнейшего истребления и сохранить их боеспособность для будущих сценариев, в которых соотношение сил будет для них более благоприятным. Он может выполнить отход группой на маркере расстояния 0 (или меньше) из игры, если эта группа способна на обычное движение, сыграв красную карту Движения в направлении назад на эту группу. Сам по себе акт Ретирады за маркер расстояния 0 не считается попыткой отхода. Игрок должен объявить, что он намерен отойти группой, и тем самым отдает противнику победу в этом сценарии. Группа никогда не может вернуться. Чтобы успешно отойти, группа не может быть окружена и не может быть успешно преследуема (см. [42.7](#)). Боец, который успешно отходит, зарабатывает два Очка Порыва, которые присуждаются за окончание сценария не под огнем.

42.7 ПРЕСЛЕДОВАНИЕ: взамен окончания сценария, когда были выполнены Условия Победы, или противник сдался, предприняв отход, или вражеское отделение было разбито, игрок, который выиграл сценарий, имеет возможность попытаться продолжить игру в надежде нанести дальнейшие потери, если были выполнены следующие условия.

42.71 Чтобы преследовать, в текущей колоде Сдачи должны еще оставаться карты.

42.72 Чтобы преследовать, побеждающая сторона должна иметь в игре SL (не ASL) или Комиссара не под огнем, который пройдет Проверку Морального состояния, взяв RNC (игнорируя цвет) < его теперешней величины МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ. SL не оказывается под огнем, если он проваливает эту Проверку Морального состояния; он просто решает не преследовать, и сценарий заканчивается немедленно. Преследование ограничено теми

противоположными группами, которые еще не отошли, и теми, которые отошли, но еще находятся на Относительном Расстоянии 5 к любой преследующей группе после хода преследующего игрока. Любая группа, которая объявила свой отход согласно [42.6](#) и находится на Относительном Расстоянии 4 (или дальше) от ближайшей вражеской группы в начале своего собственного хода, немедленно удаляется из игры.

42.73 Преследование продолжается до тех пор, пока текущая колода Сдачи не будет исчерпана, или все вражеские группы не выполнили успешный отход из игры.

42.74 Как только сценарий выигран, он считается как победа этого игрока независимо от того, что произойдет в ходе преследования. Однако Очки Порыва и штрафы за Панику продолжают накапливаться во время Преследования и не присуждаются до тех пор, пока не закончится сценарий.

42.8 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: победитель Игры-Кампании — это сторона, которая имеет больше всего Победных Очков Игры-Кампании. Победные Очки Игры-Кампании присуждаются следующим образом:

Победные очки:	Требуемое событие
12	Выигранный Сценарий
-3 + -X	Потерянное Пехотное Орудие
-5 + -X	Потерянная AFV
-1	За KIA (включая потери "Командир Убит" у AFV или IG)
-7	Потребовавшийся Перевод SL, ASL или Комиссара

X = Число Победных Очков, равное Числу Воздействия в рамке у AFV или IG

42.9 ЛИЧНАЯ КАМПАНИЯ: игроки могут пожелать оживить свои Кампании, используя одну из незаполненных карт Личностей, чтобы она представляла их самих. Заполните вашим именем одну из незаполненных карт Личностей с Винтовкой или Пистолет-Пулеметом. Ваше первичное звание в росписи будет Рядовой, а ваши величины Морального состояния/Паники будут 2/3, если Немец, 2/4, если Американец, или 3/4, если Русский. Ваша обычная величина обороны KIA будет 8. Вы будете подвержены обычным правилам на Панику, Порыв, Повышение в звании и Выживание. Однако вы будете появляться автоматически в каждом сценарии как дополнительный боец (который не может быть заменен на вооруженного подобным же образом бойца) в дополнение к указанным силам в этом сценарии, так что вам следует улучшать

способности вашего тезки в целях выигрыша Кампании, а также испытывать удовольствие по поводу выживания в очередной перестрелке в картонном обличье. Если вы убиты, то должны вернуться по цене в одно Победное Очко Игры-Кампании как зеленое пополнение с величиной KIA 7 и теми же самыми величинами Обороны, с которыми вы начали Кампанию. Если вы ранены, у вас есть возможность вернуться как зеленое пополнение, что удаляет Раненого бойца из дальнейшего рассмотрения, или сыграть три следующих сценария без вашего тезки (и соответствующего дополнительного бойца).

[ОБРАЗЕЦ ИГРЫ-КАМПАНИИ: хотя самые интересные Игры-Кампании будут те, которые вы сочините, используя раздел правил 43, следующий рекомендованный формат Игры-Кампании представлен как готовая база, на основе которой можно испытать этот уникальный игровой опыт. Игрокам, которые любят анализировать статистику игр и не озабочены проблемами с писаниной, связанной с ведением записей, рекомендуется попробовать Игру-Кампанию. Только сыграв сценарии в рамках контекста общего формата, в котором условия победы в отдельном сценарии не являются единственными факторами, которые нужно принимать во внимание, начинаешь испытывать трудность решений не на жизнь, а на смерть, которые приходится принимать на поле боя. Знание того, когда следует признать поражение и сохранить свои силы, чтобы сразаться в другой раз, становится важнее, чем достижение отдельных побед. Еще более важно то, что начинаешь ценить бойцов-ветеранов в рядах отделения, когда альтернативой является выход на следующий бой с зелеными пополнениями. Это очень воодушевляющий и уникальный игровой опыт, который в связи с коротким временем партий в UP FRONT может быть получен в ходе нескольких игровых вечеров].

Наш образец Игры-Кампании состоит из игры Сценариев A, B, D, E, F, G, H, C, и L в таком порядке. Если следующий сценарий для игры не является Встречным Боем, игрок с большинством Победных Очков по окончании последнего сыгранного сценария является атакующим. Если два игрока равны по Победным Очкам, игрок, который выиграл последний сценарий, является атакующим.

43. СЦЕНАРИИ СОБСТВЕННОГО СОЧИНЕНИЯ

[Вы можете создавать сценарии "Собственного Сочинения" для UP FRONT несколькими различными способами. Три простых метода рекомендуются здесь. Все используют суммирование Величин Очков, напечатанных на лицевой стороне каждой карты Личности, чтобы подогнать приобретение войск под сумму, равную или меньшую данного числа очков DYO. В дополнение, для усиления сил игрока можно приобретать специальные способности, такие, как Снайпер, Элитные войска и определенные дополнительные вооружения.]

43.1 ИГРОВОЙ БАЛАНС: в этой версии DYO игроки выбирают сценарий из 12 имеющихся (или других, которые они могли сочинить сами) и выбирают сторону, за которую они хотят играть.

Если оба игрока хотят играть за одну и ту же сторону, каждый секретно записывает число очков DYO, которое он желает дать оппоненту за право играть на предпочитаемой стороне. Игрок, который записал самое большое число очков, будет играть за свою предпочитаемую сторону, но другой игрок может использовать ставку в очках DYO, сделанную его оппонентом, чтобы усилить свои войска путем приобретения дополнительных сил, используя эти очки DYO.

43.2 ПОВТОР: в этой версии DYO один игрок выбирает сценарий, который будут играть, из тех, что имеются в игре, а другой игрок выбирает свою сторону. Год сценария определяется путем взятия RPN и справки с таблицей ВРЕМЕННОГО ПЕРИОДА. Только те карты Личностей, которые имеются в распоряжении в пределах этого временного периода, могут приобретаться для этого сценария. Все карты Личностей без информации "В РАСПОРЯЖЕНИИ", напечатанной на оборотной стороне их карт, могут использоваться в любом сценарии. Каждый игрок затем секретно выбирает свои силы из карт Личностей, имеющихся в игре, используя число очков DYO, не превышающее число, напечатанное красным в карточке Сценария для их соответствующей стороны в сценарии, который будет играть. Приобретения для DYO должны включать максимум и минимум из одного SL и одного ASL (Комиссар может заменить любого из двух). Игроки должны заранее прийти к соглашению, исключить ли использование Пехотных Орудий и/или AFV в сценариях, в которых они первоначально не использовались. Все другие условия сценария остаются неизменными, хотя Снайперская способность может быть приобретена (или усилена) игроком без нее.

43.3 АУКЦИОН: в сценарии DYO с Аукционом случайным образом создается сценарий, включающий обороняющиеся силы, а затем оба игрока секретно делают ставки за право атаковать силами собственного сочинения.

43.31 Определите национальности, за которые будете играть, и их роли, взяв RPN и справившись с Таблицей ТАКТИЧЕСКОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

43.32 Определите год, в который происходит сценарий, взяв RPN и справившись с Таблицей ВРЕМЕННОГО ПЕРИОДА.

43.33 Определите Условия Победы в сценарии, взяв RPN и справившись с Таблицей УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ, или по обоюдному согласию.

43.34 Определите Лимит Времени для сценария, взяв RNC и обратив внимание на цвет. Все 0 или **черные RNC** означают лимиты времени в

три колоды; все **красные RNC 1-6** означают лимиты времени в четыре колоды.

43.35 Оба игрока определяют состав обороняющихся сил, совместно выбирая обороняющиеся карты Личностей, которые будут использоваться, приняв во внимание Условия Победы, Лимит Времени, Состав Колоды и норму Карт Укрывания, которые уже были определены.

43.36 Оба игрока теперь секретно записывают состав минимальных атакующих сил, необходимых, как они считают, для достижения Условия Победы, и суммируют затраты очков DYO, которые они сделали, получив общую стоимость в очках для своих сил. Игроки одновременно открывают состав и величину очков своих атакующих сил. Игрок с наименее затратными атакующими силами становится атакующим игроком с теми силами, которые он выбрал. Оставшийся игрок получает обороняющиеся силы, выбранные в 43.35. Равенства в величине очков разрешаются взятием RNC. Теперь игра начинается обычным образом согласно разделу правил 3, а атакующий игрок всегда играет первым.

43.4 ПОДКРЕПЛЕНИЯ: игроки, желающие приобрести подкрепления, могут сделать это по сниженной стоимости, определяемой по самому раннему возможному времени прибытия войск в сценарии. Чтобы определить скорректированную величину очков подкреплений, суммируйте величины очков DYO всех приобретенных подкреплений, которые могут войти в конце каждой колоды, и умножьте эту сумму на соответствующий процент, чтобы определить скорректированную Величину очков этих подкреплений как группы (все остатки округляются с повышением). Подкрепления имеют следующую скидку с величины очков:

Прибытие После Одной Колоды x .8

Прибытие После Двух Колод x .5

Прибытие После Трех Колод x .2

43.41 Общее число Подкреплений никогда не может превышать половины от числа карт Личностей в силах, начинающих игру, даже если Подкрепления будут прибывать в два различных момента времени.

43.42 Если AFV входит как Подкрепление, она должна прибыть на маркере расстояния 0.

43.5 ТИПЫ ВОЙСК: игроки могут приобретать тип войск, кроме "Линейных", увеличив свои общие затраты очков DYO на 15 % за Элитные войска, или уменьшив свои общие затраты очков DYO на 15% за войска Второй Линии. Партизаны

могут быть приобретены Русским игроком со скидкой в 5%.

43.6 СНАЙПЕРЫ: карты Минного поля и ДОТ всегда считаются как карты Укрывания, если только не достаются обороняющемуся игроку в начале согласно сценарию, который предстоит играть, или по Таблице Условия Победы. Снайперы всегда достаются обороняющемуся игроку. Атакующий игрок в сценарии DYO может приобрести использование карт Снайпера, но он никогда не может использовать карты Минного поля или ДОТ иначе, чем карты Укрывания. Обратите внимание на то, что игрок может также приобрести "страховку" для своей Снайперской способности в виде второго Снайпера, который даст ему возможность продолжать использовать карты Снайпера до тех пор, пока он не подвергнется двум успешным Проверкам Снайпера. Снайперская способность стоит 35 очков. Двойная Снайперская способность стоит дополнительные 15 очков.

43.7 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВООРУЖЕНИЯ: В дополнение к приобретению карт Личностей, могут быть приобретены следующие особые Дополнительные Вооружения в форме маркеров для переноски любым назначенным для этого пехотинцем в дополнение к его основному вооружению.

СТОИМОСТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ВООРУЖЕНИЯ

АТММ:	7	В РАСПОРЯЖЕНИИ: 1944
Фаустпатрон:	25	В РАСПОРЯЖЕНИИ: 7/43
Подрывной Заряд:	50	

СТОИМОСТЬ РАДИО

Радио, Сила Огня			
5	42	50	22
6	84	100	44
7	126	150	66

ТАБЛИЦА ВРЕМЕННОГО ПЕРИОДА

RPN*	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ГОД	1945a	1944b	1944a	1943b	1943a	1942b	1942a	1941b	1941a

*Если против Американцев, используйте столбец 6 карты RPN; если против Русских, используйте столбец 9 карты RPN.

a = с Января по Июнь; b = с Июля по Декабрь

ТАБЛИЦА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ

RPN*	СИТУАЦИЯ
1	Атакующий игрок должен иметь вдвое больше Победных Очков по сравнению с обороняющимся игроком в конце сценария. Победные Очки за контроль территории присуждаются только умножением числа карт Личностей не под огнем в каждой группе, занимающих местность Зданий в конце сценария, на ее маркер расстояния. Победные Очки за потери присуждаются обычным образом. Карты ДОТ, Болота и Ручей считаются как карты Укрывания. Удалите первые четыре карты Леса.
2	Атакующий игрок должен иметь вдвое больше Победных Очков по сравнению с обороняющимся игроком в конце сценария. Карта ДОТ считается как карта Укрывания. Удалите первые четыре карты Зданий.
3	Игрок с большинством Победных Очков в конце сценария является победителем. Карта ДОТ считается как карта Укрывания. Удалите первые четыре карты Зданий.
4	Игрок с большинством Победных Очков в конце сценария является победителем. Однако, Победные Очки за агрессивное ведение боя присуждаются только тем картам Личностей, которые занимают местность Зданий. Победные Очки за потери присуждаются обычным образом. Карта ДОТ считается как карта Укрывания. Удалите первые четыре карты Леса.
5	Атакующий игрок побеждает, уничтожив все карты Личностей в ДОТ, или если ДОТ оставлен пустым. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего. Обороняющийся игрок получает карту ДОТ до начала расстановки. Удалите первую карту Ручья и первые четыре карты Зданий.
6	Первый игрок, который будет иметь четыре карты Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере расстояния "4" в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем. Если ни один из игроков не достигнет этого к лимиту времени, побеждает обороняющийся игрок. Карта ДОТ считается как карта Укрывания. Удалите первые четыре карты Зданий.
7	Атакующий побеждает, если сможет привести по меньшей мере половину своих сил не под огнем на Относительное Расстояние 5 к любой обороняющейся группе и в местность, которая уменьшит Силу Огня атаки против них. Обороняющийся побеждает, избежав Условий Победы атакующего. Карта ДОТ считается как карта Укрывания. Удалите первые три карты Зданий.
8	Атакующий побеждает, уничтожив больше половины сил обороняющегося до того, как его собственное отделение разбито. Считайте карту ДОТ за карту Укрывания. Удалите первые пять карт Зданий.

*Используйте столбец 8 карты RPN.

ТАБЛИЦА ТИПОВ ВОЙСК

ГОД		1945a	1944b	1944a	1943b	1943a	1942b	1942a	1941b	1941a
	S:	1-5	1-4	1-3	1-2	1	-	-	-	-
	L:	6-9	5-8	4-8	3-7	2-7	1-7	1-7	1-8	1-9
	E:	0	9-0	9-0	8-0	8-0	8-0	8-0	9-0	0
	S:	-	-	1	1-2	1-3	1-3	1-4	1-4	1-3
	L:	1-5	1-6	2-7	3-7	4-7	4-8	5-9	5-0	4-0
	E:	6-0	7-0	8-0	8-0	8-0	9-0	0	-	-
	S:	1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	-	-	-
	L:	2-7	3-8	4-8	5-9	6-9	7-0	-	-	-
	E:	8-0	9-0	9-0	0	0	-	-	-	-

Используйте 0 RPN: S = Второй Линии, 1 = Линейные, E = Элитные.

ТАБЛИЦА ТАКТИЧЕСКОГО ПОЛОЖЕНИЯ

RPN	Атакующий против Обороняющегося
1	Русские против Немцев
2	Немцы против Русских
3	Американцы против Немцев
4	Немцы против Американцев

Используйте столбец 4 карты RPN

ВОПРОСЫ

На вопросы по правилам игры в UP FRONT отвечают только тогда, когда первые представлены в формате Да/Нет и сопровождаются приложенным конвертом с обратным адресом и достаточным количеством знаков почтовой оплаты для ответа. На вопросы по тактике, истории или дизайну отвечают только на страницах нашего двухмесячного игрового журнала, THE GENERAL. Игроки, которые хотят узнать больше об UP FRONT, должны заказать выпуск THE GENERAL, т. 21, №. 1, в котором содержатся статьи о стратегии, конкурсы, комментарии по дизайну и обсуждение новых Британских и Японских карт для игры.

БОЛЬШЕ UP FRONT

Игроки, которым нравится UP FRONT, не останутся в стороне от сопроводительной игры в этой серии: BANZAI. BANZAI — это набор-расширение для UP FRONT, в котором появляются новые правила, фишки и карты для Японцев и Британцев. Относительно текущих цен на BANZAI и/или THE GENERAL запрашивайте последний прейскурант.

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

Это второе издание UP FRONT. Все правила, карты и фишки, которые в нем находятся, имеют приоритет над всеми предыдущими компонентами игры.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ДИЗАЙН: Кортни Ф. Аллен

ДОРАБОТКА: Дональд Дж. Гринвуд

ОФОРМЛЕНИЕ КАРТ: Скотт Мурс, Чарльз Киблер

ОФОРМЛЕНИЕ ФИШЕК: Дейл Шиффер

ОФОРМЛЕНИЕ КОРОБКИ И ЛОГОТИП: Роджер Макгоуэн

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПОМОЩНИК И САМЫЙ ЦЕННЫЙ

УЧАСТНИК: Рекс Мартин

ПОМОЩЬ В ИССЛЕДОВАНИИ: Боб Макнамара

ТЕСТЕРЫ: Джим Барнетт, Андреа Кантаторе, Боб Коггинс,

Чарльз Крейн, Брюс Деги, Эндрю Малы, Эрик Познер, Крейг Рансом, Джефф Скарборо, Нил Шлаффер, Джим Сталер, Росс Тоул

ТИПОГРАФСКИЙ НАБОР: шрифт Colonial

КООРДИНАТОР ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ОТДЕЛА: Элен М.

Адкинс

ПЕЧАТЬ: Monarch Avalon

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

3.6 Когда в сценарии сказано, что определенный тип карты должен быть удален из колоды, когда карта сбрасывается неиспользованной или как взятие RNC / RPC, считается ли это как "карта Укрывания, определенная сценарием"?

О. Да; другими словами, карта Зданий никогда не может быть помещена во время Подготовки К Игре в Сценарии А.

4.3 и **14.5** Во время сброса нескольких карт, может ли игрок посмотреть результаты одного сброса перед тем, как решить, куда сбрасывать другую карту и / или сбрасывать вообще?

О. Нет

7.32 Может ли группа с бойцами под огнем отвергать местность?

О. Да

7.32 Может ли игрок со способностью сброса нескольких карт сбросить одну карту местности на группу, которая ее отвергнет, и все еще сбросить другую карту местности на ту же самую группу в тот же ход? Даже если две сброшены одновременно?

О. Нет. Нет.

10.2 Можно ли сыграть карту Сбора на группу без бойцов под огнем для того, чтобы не держать ее на руках?

О. Нет!

16.4 Действительно ли ПО не присуждаются задвигающимся бойцам в конце Сценария, даже если они находятся на маркере расстояния 5?

О. Да, это тот риск, на который вы идете, ожидая относительной искусственной безопасности в конце колоды для того, чтобы начать движение. Это правило было создано специально для того, чтобы наказывать такую нереалистичную тактику.

16.42 Отменяет ли карта Проволоки поверх карты Стены выполнение Условий Победы группой, если имеется противоположная группа, которая не прямо противоположна ей?

О. Нет, даже если нет ни одной противоположной группы, которая была бы прямо противоположна ей, чтобы на нее влиял ТЕМ: карта Стены не отменяется до полной неэффективности и поэтому может использоваться, чтобы выполнить Условия Победы... если только на ней не две карты Проволоки. Точно так же, модификатор + 1 за занятый Холм не может использоваться, чтобы

отменить ТЕМ обороняющегося в целях выполнения Условий Победы.

17.1 и **17.7** Можно ли сыграть карту Флангового Движения боком просто для того, чтобы сменить местность или переправиться вброд через Ручей, не получая ни одно из этих преимуществ?

О. Да

17.613 Уменьшаются ли величины паники в целях определения результатов бегства?

О. Нет. Уменьшается величина Паники; не формула Бегства на обороте карты каждого бойца.

17.62 Если окруженная группа отступает так, что обе окружающие группы оказываются перед ней, но по-прежнему ближе, чем RR 1, прорвано ли окружение?

О. Да.

17.7 Когда совершают Боковой Перевод Группы, можно ли впоследствии сыграть другую карту Движения на одну из участвующих групп в направлении вперед / назад перед тем, как завершить перевод помещением карты Местности?

О. Нет.

17.8 Может ли взятие **красной RNC** На Попадание повлиять на бойца, переводимого между неподвижными группами?

О. Да, согласно **25.31**, воздействие на переводимого бойца такое же, как на обороняющуюся группу, являющуюся целью.

17.8 Может ли боец совершить Индивидуальный Перевод в группу или из группы, которая имеет карту Движения в игре с предыдущего хода?

О. Да; "и не могут двигаться с этого маркера расстояния до хода, следующего после того, как маркер перевода удален".

17.8 Могут ли бойцы в процессе индивидуального перевода вести огонь?

О. Да, и как часть любой группы из двух, но из-за включения их в атаку Сила Огня этой атаки должна быть уменьшена пополам за Огонь на ходу, даже хотя остаток (и, вероятно, большинство группы, ведущей огонь) не двигался. Однако, только те бойцы, которые участвуют в переводе, будут подвергаться уменьшению наполовину Огневой мощи за их винтовки с ручной перезарядкой, и игрок всегда имеет возможность атаковать без переводимых бойцов, чтобы избежать штрафа за Огонь На Ходу.

19.13 и **19.14** Эти правила, кажется, противоречат друг другу относительно поломки вооружения

бойца, назначенного вторым номером расчета; какое из них верно?

О. Оба. [19.14](#) относится к уже сломанным вооружениям и тем, которые принадлежат бойцам под огнем, и имеет приоритет над [19.13](#), когда наличествует любое из этих условий. Другими словами, вооружение бойца, назначенного вторым номером расчета, застраховано от поломки, если только он не находится под огнем или это вооружение уже не сломалось.

[19.15](#) Ломается ли LMG с неполным расчетом (или захваченное вооружение) автоматически на красную RNC 6, если огонь ведется из группы, содержащей только обычные винтовки?

О. Нет. LMG или захваченное вооружение будет ломаться на **красную RNC 5**; но если будет взята **красная RNC 6**, вопрос о том, какое вооружение может сломаться, решается обычным образом.

[19.15](#) Если LMG с полным расчетом использует свою FP в квадратных скобках, чтобы вести огонь из Ручья, ломается ли он на красную RNC 5?

О. Да.

[19.3](#) и [20.56](#) Можно ли делать больше одной попытки починки на группу в ход, или могут ли два или несколько бойцов отказаться от своего состояния просачивания на группу в ход?

О. Нет; "единственное действие".

[20.2](#) Может ли игрок решить отменить оставшиеся назначенные попытки просачивания, увидев результаты более ранних?

О. Нет — для этого-то их и предназначают заранее.

[20.8](#) Можно ли захватить последнюю сыгранную карту местности группы, в которую просочились, которая была уничтожена, находясь в акте двойного движения?

О. Нет — потому что она занимает Открытое Пространство. Однако это Открытое Пространство можно захватить, потребовав первую карту Движения и перевернув ее.

[20.8](#) Когда группа уничтожена в СС, а ее местность захвачена, меняются ли также маркеры расстояния или ID Группы у захватившей группы?

О. Нет

[21.2](#) Теряет ли просочившийся боец, который взорвал Подрывной Заряд, свое состояние просачивания?

О. Да, согласно обычному применению [20.53](#).

[21.2](#) Как можно использовать Подрывной Заряд с силой 8 против AFV?

О. Никак. Подрывной Заряд может быть использован против бронированных целей только в СС и только как DRM + 4 в СС ([28.81](#)).

[21.3](#) Модифицируют ли карты Дыма или Проволока атаку Подрывным Зарядом?

О. Только те, что на группе обороняющегося — не атакующего.

[23.8](#) Может ли ДОТ быть окружен?

О. Да, но [23.8](#) отменяет следствия [17.612](#); т.е. Фланкирующий Огонь против ДОТ достигается только согласно [23.7](#).

[24.33](#) Каким образом AFV может покинуть минное поле?

О. Атаки минного поля против AFV считаются точно таким же образом, как если бы они были против пехотной группы, за исключением того, что оно атакует с базовой противотанковой силой 1.

[28.46](#) Применяется ли этот выстрел с фланга к выстрелам не из тяжелого вооружения, когда AFV играет Боком карту движения?

О. Нет

[28.61](#) Может ли карта Скрытности играть в помощь обороне AFV или ее экипажа против атаки не тяжелым вооружением?

О. Нет

[28.8](#) Когда боец просочился против AFV, должен ли он играть карту Движения или проходить Проверку Морального состояния для того, чтобы атаковать эту AFV?

О. Нет. Проверка Морального состояния либо карта Движения требовалась для попытки просачивания, но раз просачивание осуществлено, атака в СС происходит немедленно без каких-либо дальнейших требований.

[28.9](#) Какое следствие имеет Скрытый Корпус для Пехотного Орудия, по которому ведут огонь вооружения, не являющиеся тяжелыми?

О. Никакого, кроме обычного применения ТЕМ карты местности.

Сценарий I закончился тем, что Немцы имеют больше Победных Очков, но не имеют по меньшей мере половины своих сил на маркере расстояния 5; выиграли ли Немцы?

О. Нет; "Партизан побеждает, избежав Немецких Условий Победы".

ИСТОРИЧЕСКИЕ ПРИМЕЧАНИЯ И ШТАТНЫЕ РАСПИСАНИЯ



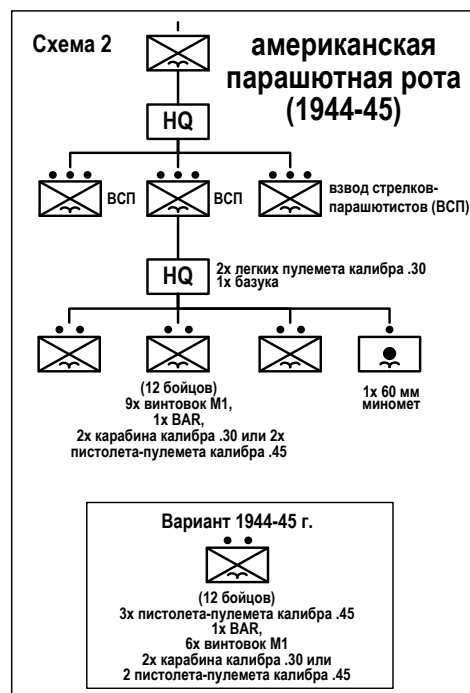
АМЕРИКАНЦЫ: как большинство армий во второй мировой войне, американская организация следовала "треугольной" концепции вплоть до уровня отделения. На схеме 1 показана "типичная" стрелковая рота, которая участвовала в боях на западном фронте с 1944 по 1945 г. Как можно видеть, американские войска были хорошо вооружены. С полуавтоматической винтовкой M1 обычный пехотинец мог выдать "на гора" большой объем точной огневой мощи, чем любая другая винтовка на поле боя. Как также можно видеть, взвод сильно зависел от поддержки в виде автоматической винтовки Браунинга (BAR).



Но в реальности BAR была слишком легкой для адекватной огневой поддержки и слишком тяжелой для винтовки. Это вынуждало американские отделения и взводы сильно зависеть от других элементов поддержки в отношении дополнительной огневой мощи. Хотя официальная организация роты изменялась мало, американцы

имели тенденцию обзаводиться дополнительным вооружением. Это могло происходить на любом уровне от дополнительных пистолет-пулеметов или пулеметов до танков и артиллерии. Однако одно официальное изменение имело место в 1945 г., которое дало отделению ощутимый прирост в огневой мощи путем придания дополнительной BAR отделению из двенадцати бойцов.

Американская стандартная парашютная рота (см. схему 2) выглядела очень похожей на пехотную роту, за исключением отсутствия взвода с вооружением поддержки. Чтобы возместить это, каждому взводу придавался 60-мм миномет с расчетом, а дополнительное вооружение поддержки придавалось штабам, которые могли усиливать им отделения по мере необходимости.

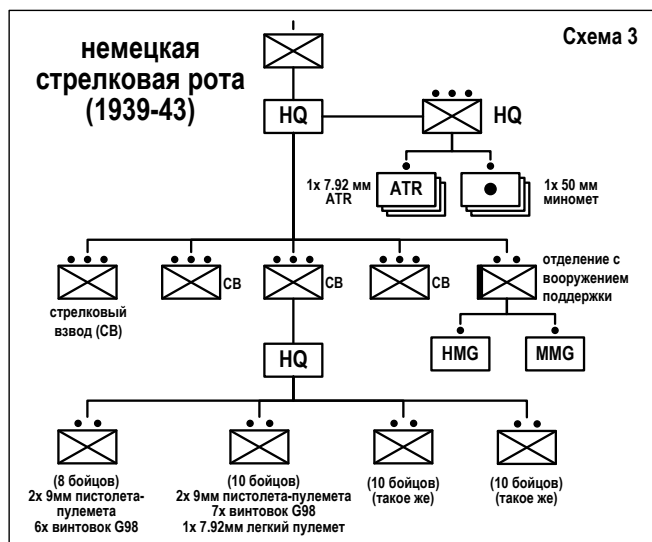


Обратите внимание на то, что, хотя на бумаге парашютное отделение должно было вооружаться в основном винтовками M1, большинство отделений заменило некоторую часть винтовок на пистолет-пулеметы Томпсона калибра 0.45 по мере продолжения войны. В дополнение к показанному вооружению, каждый парашютист совершал прыжок, будучи вооруженным автоматическим пистолетом M1911 калибра 0.45.

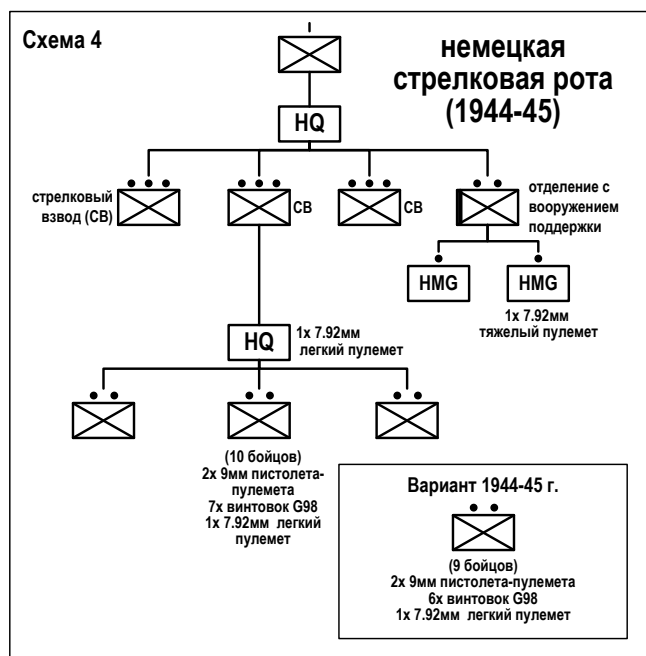
НЕМЦЫ: за исключением реорганизации после польской кампании в 1939 г. пехотного взвода, который стал состоять из четырех отделений вместо трех, организация немецкой роты оставалась неизменной до осени 1943 г. (см. схему 3).

Хотя большинство бойцов, из которых состояло отделение, имело винтовки с ручной перезарядкой, отделение обладало приличным

объемом огневой мощи, которую давал их великолепный легкий пулемет.



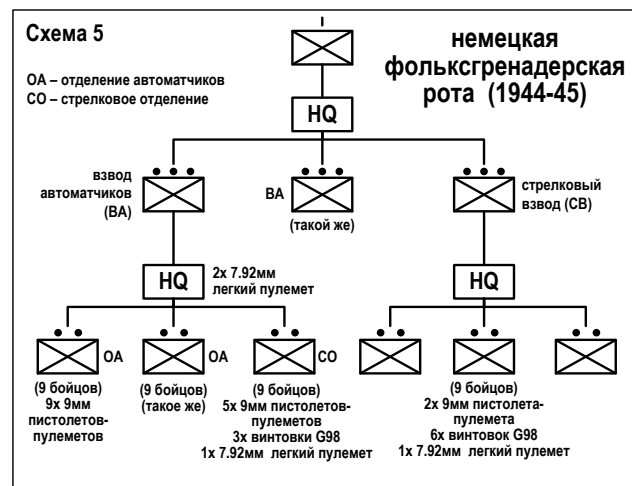
MG 34, впервые поступивший на вооружение в начале 1939 г., был необыкновенно универсальным оружием и первым пулеметом, разработанным как многоцелевое вооружение. Его можно было использовать с сошками как легкий пулемет, на треноге как средний или тяжелый пулемет с оптическим прицелом, или даже на специальном станке для противовоздушной обороны. MG 42, пришедший на смену MG 34, был даже еще лучше и дал немецкому пехотинцу лучший пулемет второй мировой войны.



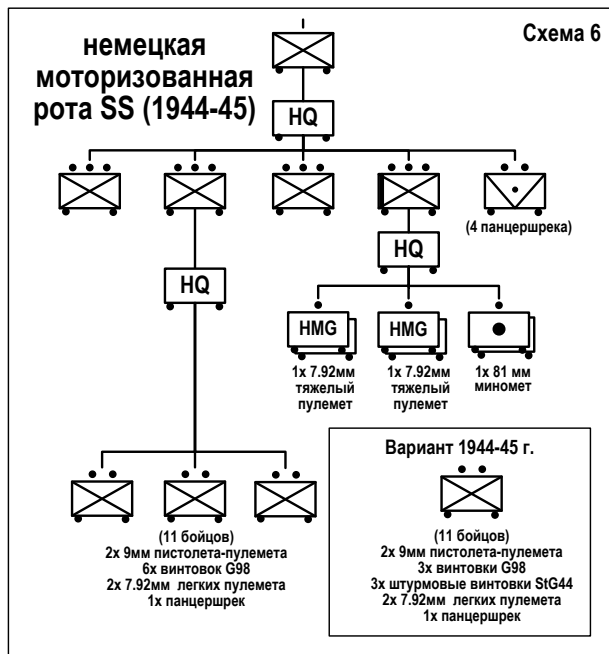
В начале 1944 г. стало ясно, что постоянная убыль живой силы привела к несоответствию штатной численности многих пехотных дивизий, и была учреждена новая организация (см. схему 4). Главное изменение здесь состояло в сокращении числа отделений в стрелковом взводе с четырех до трех и заодно в удалении одного взвода. В некоторых случаях число бойцов в отделении было также сокращено с десяти до девяти, хотя это не

было общепринято. К 1944 г. эффективность 50-мм миномета считалась минимальной, и его официально заменили на уровне взвода укороченной версией 81-мм миномета. Однако, как и со всеми "официальными" изменениями, численность на бумаге и штатные расписания не были повсеместно введены на фронте, где обложенная со всех сторон немецкая армия вынуждена была бросать в бой все, что имелось.

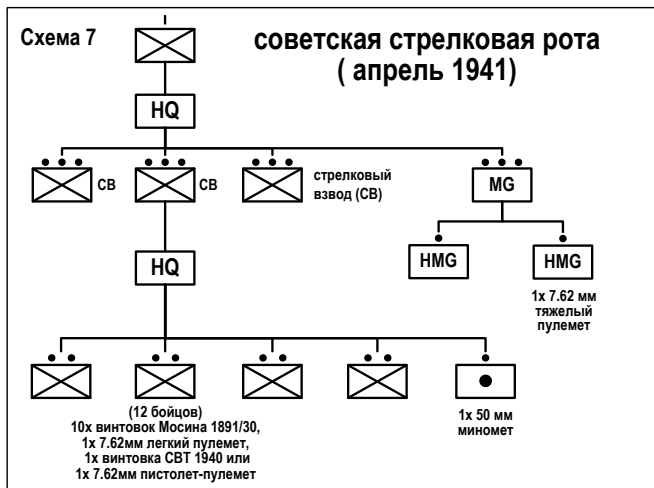
К сентябрю 1944 г. постоянная убыль живой силы сказывалась на Германии все тяжелее, и из подразделений низшего эшелона и остатков бывших пехотных частей был сформирован совершенно новый тип дивизии. Фольксгренадерская дивизия состояла из практически необученных юнцов и стариков. Они были организованы как пехотная дивизия с сокращенным личным составом, но с увеличением числа единиц автоматического стрелкового оружия, особенно пистолет-пулеметов (см. схему 5).



Разительный контраст с фольксгренадерами составляли части Waffen SS. Организованные подобно пехотным частям образца 1944 г. (см. схему 6), SS отличались более сильными подразделениями и всегда были первыми частями, получавшими пополнения. На уровне отделения это означало дополнительный ручной пулемет, который делал такое отделение поистине грозным подразделением. Эти части также получали первыми более новые образцы вооружения, такие, как штурмовая винтовка StG44. Это оружие обладало массивной огневой мощью пистолет-пулемета для штурмовых атак, однако могло вести прицельный огонь как полуавтоматическая винтовка на дальней дистанции. Появилось оно в массовом порядке на русском фронте летом 1944 г., а американцы столкнулись с частями, вооруженными им, во время наступления в Арденнах.



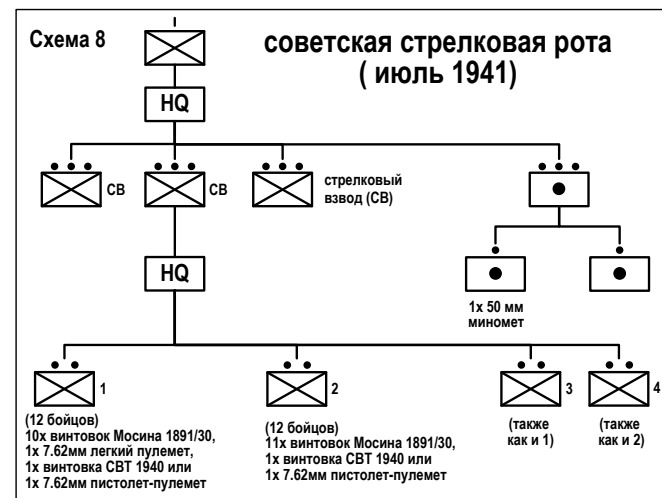
РУССКИЕ: русская тенденция не придерживаться близко официальных штатных расписаний была еще более ярко выражена. В отличие от большинства армий, русские предоставляли командирам на передовой право реорганизации стрелковых дивизий. Это стало особенно распространено в конце войны. В дополнение нужно отметить, что очень редко бывали случаи, когда стрелковые роты на передовой достигали полной численности.



Основным оружием русской пехоты была винтовка с ручной перезарядкой образца 1891/30 гг. калибра 7.62 мм. Первоначально ее должна была заменить полуавтоматическая винтовка СВТ образца 1940 г., но из-за многочисленных проблем ее получили только немногие сержанты и старшины. К 1943 г. весь младший командный состав получил автоматы, а СВТ образца 1940 г. практически полностью вышла из употребления.

Организация роты в начале войны была очень похожа на немецкую (см. схему 7). В июле 1941 г. была принята новая организация, более реалистично отражавшая далеко не блестящее

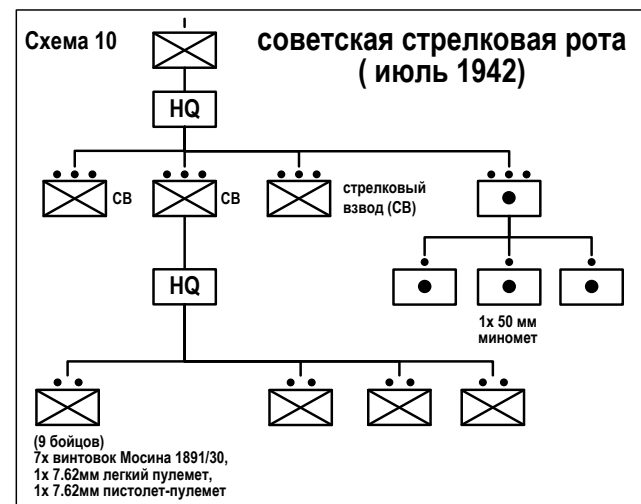
состояние русской армии после боев начала войны (см. схему 8).



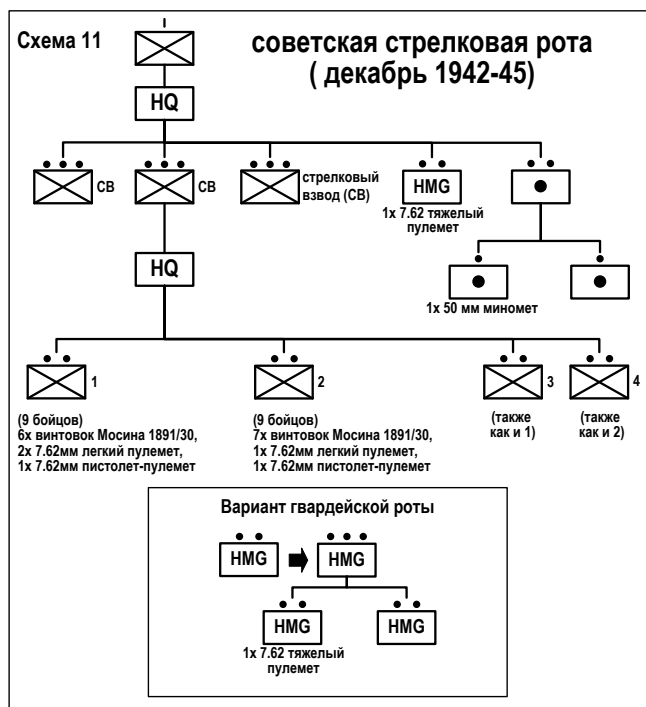
После отступления летом-осенью 1941 г. рота была урезана до минимума, потеряв большую часть вооружения поддержки и сократив число отделений во взводе с четырех до трех (см. схему 9).



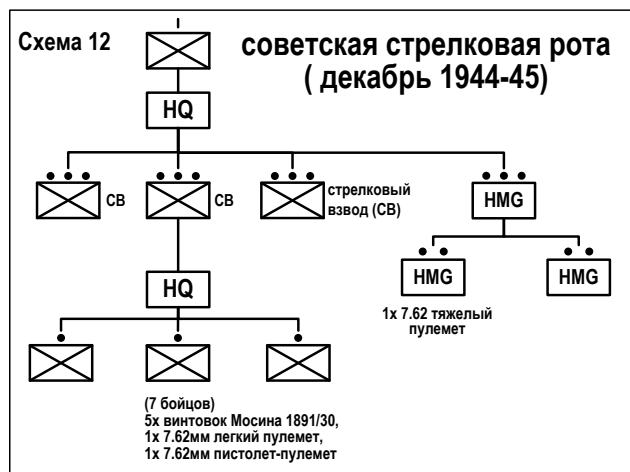
В июле 1942 г. потерянное стрелковое отделение вернулось, но число бойцов в каждом отделении сократилось с 12 до девяти (см. схему 10).



В дополнение каждая рота получила взвод из трех 50-мм минометов. К концу 1942г. организация стрелковой роты стабилизировалась до конца 1944-45 г. (см. схему 11). Главным изменением здесь было включение пулеметного расчета и придание дополнительного ручного пулемета двум из четырех отделений. Нужно, однако, заметить, что вряд ли очень уж многие стрелковые отделения имели больше одного ручного пулемета. В дополнение, к 1943 г. 50-мм минометы перестали пользоваться уважением у войск и вышли из употребления.

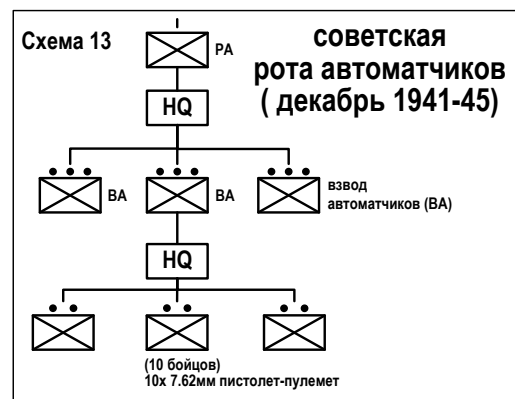


В конце 1944 г. произошло последнее изменение организации, которое снова урезало роту до нового минимума, удалив одно отделение и сократив остальные с девяти до семи бойцов каждое (см. схему 12). На самом деле это не имело большого значения, так как война была почти закончена, а Германия близка к краху.



В декабре 1941 г. в русской армии появилась достаточно уникальная ротная организация, рота автоматчиков. Эти роты были полностью

вооружены автоматами и не имели совершенно никакого вооружения поддержки (см. схему 13).



Каждый стрелковый полк имел одну такую роту, но после 1943 г. многие стрелковые полки распустили свои отдельные роты автоматчиков и сформировали стрелковую роту, вооруженную автоматами, а не винтовками. Поскольку последняя сохранила свои ручные и станковые пулеметы от первой, рота стала гораздо более эффективнее, чем рота автоматчиков.

Русские выставляли еще одно пехотное формирование, начиная с сентября 1941 г. Эти элитные войска, известные как гвардейские части, были организованы только слегка по-другому в отличие от обыкновенных стрелковых частей на уровне роты. Гвардейские части создавались не с нуля, как стрелковая дивизия, а из уже существующих частей, отличившихся в бою. В общем случае для придания веса наименованию "гвардейских" это означало больше автоматов, станковых пулеметов и противотанковых ружей. В дополнение каждый гвардейский стрелковый полк имел две роты автоматчиков вместо одной, имевшейся в обычном стрелковом полку.

ТАКТИКА: основа всей пехотной тактики заключается в одном ключевом элементе, который часто называют "огонь и движение". Хотя это временами считается двумя определенно различными элементами, в применении в боевых условиях они не могут разделяться. Противник побеждается огнем, который приводит в замешательство, сбивает с толку и, наконец, вытесняет его с позиции, в то время как движение выигрывает позицию для эффективного продолжения огня и дальнейшего вытеснения. Наступательное движение требует хорошей огневой поддержки и грамотного использования окружающей местности, а также скрытности и защиты, которые та дает. Когда достигнут контакт с противником, подразделение должно продвигаться короткими перебежками или прыжками из укрытия в укрытие. Длина "прыжков" зависит от типа укрытия, которое дает местность.

По мере того, как расстояние до противника сокращается, прыжки укорачиваются.

Американская доктрина пехотных атак следовала этой тактике огня и движения, основывая ее главным образом на технике прикрытия огнем, использовавшейся в завершающих фазах первой мировой войны. Каждое отделение из 12 бойцов делилось на три группы. Первая группа с двумя разведчиками и командиром отделения должна обнаружить противника. Командир отделения затем должен оценить обстановку и управлять огнем второй группы или "огневой группы". Эта группа обычно состояла из четырех бойцов, включая главное вооружение поддержки отделения, BAR, и должна была обеспечивать прикрытие огнем для третьей группы, "штурмовой группы". Штурмовая группа из пяти бойцов, возглавляемая заместителем командира отделения, будет пытаться взять позицию противника последним броском под защитой прикрывающего огня. Хотя эта техника задействовала правильные элементы огня и движения, она имела определенные проблемы, связанные с разделением отделения на три специализированные группы. Слишком часто командир отделения не мог играть активную роль, так как он обычно оказывался под огнем вместе с разведчиками, что заканчивалось потерей командного контроля. Частично из-за несостоятельности BAR как вооружения поддержки, американская пехота имела тенденцию сильно зависеть от поддержки артиллерии или бронетехники в ходе наступлений. Когда им в 1944-45 гг. противостояли слабые или маленькие тыловые немецкие части, американцы часто задействовали примитивную тактику, называвшуюся "маршевый огонь", которая была возможна благодаря полуавтоматическим винтовкам. В общем, вся пехота наступала густой стрелковой цепью, и все стреляли по возможным позициям противника, в то время как более тяжелое вооружение вело прикрывающий огонь. Против слабого сопротивления она оказывалась эффективной, но часто заканчивалась большими потерями.

Ни одна армия не овладела тактикой второй мировой войны лучше немцев. Поняв необходимость подвижности и гибкости в тактике, немцы построили свою тактику огня и движения на уроках просачивания из первой мировой войны. Подобные техники подчеркивали временный обход основных позиций противника с прорывом через более слабые места до тех пор, пока противника нельзя будет атаковать с фланга или тыла. Как у американцев, были задействованы группы огня и движения, но с некоторыми

важными отличиями. "Командная группа" американского отделения, в которой находился командир отделения, была не отделена, а входила в группы "огня" и "движения". Это позволяло немцам гораздо лучше задействовать командный контроль. В дополнение, боевое обучение немецких войск не знало себе равных. Войска могут действовать организованно на поле боя только тогда, когда в ходе обучения они получают представление о том, с каким беспорядком им придется там столкнуться. Страх всегда присутствует на поле боя, но к поражению приводит неконтролируемый страх. Чтобы противостоять этому, и командный, и рядовой состав проходил тщательное обучение по всем деталям основной тактики. И все же даже самые обученные войска должны усвоить многие уроки непосредственно на самом поле боя. Присутствие даже одного ветерана, испытавшего ранее ужасы боя, укрепляло хребет отделения лучше, чем любое обучение. Немцы стали более гибкими в тактике, потому что начали формировать опытные боевые части первыми.

Русские использовали те же тактические элементы, хотя и на свой особый манер. Большая часть тактического обучения проходила на поле боя за счет тактического инстинкта, выработанного на основе личного опыта. Это подразумевало, конечно, что боец должен был прожить достаточно долго, чтобы применить полученные навыки. Отделения действовали практически всегда в полном составе, редко делясь на более мелкие составляющие, но временами они разбивались на группы огня и движения. Не обладая утонченностью для более сложных маневров немцев, русские применяли простой прямой подход. Нехватка обученности вынуждала использовать большие формирования для сосредоточения командования. Там, где другие армии использовали отделения для достижения цели, русские использовали целые взводы. Эта централизация командования выражалась в отсутствии гибкости на поле боя и простоте действия. Русская техника в атаке была практически двух типов. Сначала, просачивание, подобно немецкой модели, а когда оно не выходило или не могло применяться из-за нехватки инициативы, массированные лобовые атаки. Русская массированная атака начиналась с того, что стрелки выдвигались большими группами, а последний бросок начинался с 150-250 метров от позиций противника. Без мощной артиллерийской поддержки большинство этих атак заканчивалось тем, что большая часть атакующих была убита, залегала под огнем или разбегалась, но во всех случаях потери в живой силе были тяжелыми.

ПОДТЯГИВАЯ ТЫЛЫ ЗАПИСКИ ДИЗАЙНЕРА UP FRONT

UP FRONT создавался с самого начала с прицелом на играбельность. И все же, в то же самое время, проблемы, связанные с пехотным боем на поле боя второй мировой войны, были смоделированы с большим количеством подробностей. Я уверен, вполне очевидно с самого начала, что мы подошли к этим проблемам уникальным образом. Хотя карточная игра по самой своей природе содержит большой элемент случайности, а лучше скажем, много случайных событий, бой на этом уровне представляет собой одну большую случайность. В бою очень мало порядка. Часто события происходят чисто случайно. На первый взгляд, в ходе событий мало смысла или его совсем нет, но это не означает, что все события происходят случайно. Напротив, есть множество вполне здравых правил поведения войск под огнем. Я надеюсь, в ходе знакомства с игрой вы поймете, что успех будет сопутствовать скорее чаще, чем нет, игроку, который будет верно следовать этим правилам. Как профессиональный игрок выиграет большинство (но не все) партии у заурядного игрока, ветеран-игрок в UP FRONT может ожидать, что возьмет верх над менее талантливым противником примерно в той же мере, что и его двойник-ветеран на поле боя. Помните, однако, что успех никогда не гарантирован вне зависимости от того, насколько хорошо выполнять свои задачи. Госпожа Удача, или Судьба, если вы так предпочитаете, всегда будет судьей в итоге — хотя и обычно на стороне лучшего тактика. С. Л. А. Маршалл сказал лучше других: "В бою необычное — это обычное дело, а ненормальное становится нормальным. В пределах нескольких минут солдаты могут вести себя как львы, а затем как перепуганные зайцы". UP FRONT изображает эти превратности боя с оттенком драматизма и напряжения, с которым не могут поспорить более традиционные варгеймы. В этом контексте мы утверждаем, что UP FRONT, несмотря на привлекательность в играбельности, является более точной моделью с гораздо большим внутренним реализмом, чем его более широкоформатный предшественник, невзирая на многочисленные геоморфные карты, бесконечные фишки и море сложных таблиц последнего.

Каким же образом у UP FRONT получается так хорошо отображать эти бои на уровне малых подразделений? Большинство варгеймеров ошибочно предполагают, что бойцы в бою могут видеть противника большую часть времени и что они вступают в перестрелки с бедра при первой же возможности. Они также предполагают, что

командиры могут придумать и применить план боя, чтобы отреагировать на изменение обстановки молниеносным образом, и, сделав это, отдать необходимые приказания посреди шума и замешательства происходящего боя. Наконец, предполагается, что части сохраняют сплоченность и способность действовать по наставлениям под огнем, и упорно сопротивляться противнику "до последнего человека". Нечего и говорить, что эти предположения глубоко ошибочны, потому что они игнорируют два самых основных элемента боя, "страх", и то, что обычно называется "туман войны". Страх является основной причиной иррационального поведения, наблюдаемого в бою, хотя в кино это и не показывают. Осложняют это еще и проблемы, связанные с тем, что большую часть времени нельзя увидеть противника или зачастую даже товарищей по отделению. Это происходит в основном из-за того, что все заняты тем, чтобы оставаться вне поля зрения противника. Никому не нравится, когда по нему стреляют, а оставаться на виду сколько-нибудь продолжительное время на поле боя в современную эпоху обычно заканчивается плачевно. В игровых терминах эти элементы проявляют себя во взятии и последовательности игры карт Действия.

Как предусмотрительный командир отделения, вы должны знать, что недостаточно просто хотеть, чтобы ваши бойцы наступали. Им нужно отдать приказы и, что не менее важно, убедить превозмочь свой страх в достаточной степени, чтобы покинуть относительную безопасность их теперешнего укрытия. В игровых терминах можно просто сыграть карту Движения, но может пройти немало ходов прежде, чем она придет. Игра в этом случае моделирует ситуацию, в которой эта группа нуждается в дополнительном подбадривании, чтобы преодолеть неохоту попасть кому-то на мушку. То же самое верно даже и в отношении на первый взгляд менее рискованной деятельности, такой, как оборонительный огонь. Опросы после боя ясно продемонстрировали, что только примерно от 25-30% бойцов в перестрелке можно ожидать, что они хотя бы откроют огонь из своего оружия — не говоря уже о прицельном и эффективном огне. В игровых терминах этот факт из реальной жизни заложен в карты Огня и величины огневой мощи вооружения. В отличие от игр, таких, как SQUAD LEADER, нельзя автоматически палить каждый ход, в котором возможный противник находится в пределах дальности. Чтобы группа открыла огонь, игроку требуется не просто карта Огня, но карта Огня с соответствующими факторами огневой мощи. Одно присутствие товарищей,

которые охотно ведут огонь из своего вооружения, помогает стимулировать остальных вести огонь из своего посредством чистого давления или психологии поля боя, но, поскольку все бойцы не могут участвовать в атаке, итоговые цифры заложены с понижением.

Факторы огневой мощи представляют нечто большее, чем силу вооружения на разном расстоянии. Не менее важна по сравнению с силой огня (т.е. скорострельность, ускорение, и т.д.) вооружения готовность или умение бойца применять его. На величины огневой мощи пулемета бронетехники оказывает большее влияние ограниченная видимость, чем готовность стрелка вести огонь. Член экипажа бронетехники с закрытым верхом достаточно хорошо защищен, и податься ему некуда. Для танкиста наибольший шанс выжить заключается в ведении огня из вооружения танка — поэтому его готовность вести огонь отображается тем, что ему можно играть любую карту Огня, чтобы сделать выстрел из своего тяжелого вооружения. С другой стороны той же самой бронетехнике, хотя и вооруженной пулеметом, который во всех отношениях равен или лучше пехотного пулемета, часто присвоена гораздо меньшая огневая мощь из-за поля огня, ограниченного смотровой щелью стрелка. И все же даже у бронетехники время от времени будут заканчиваться карты Огня, и она ничего не будет делать один ход или больше. Нужно иметь в виду, что, в отличие от двухминутных ходов в SQUAD LEADER, где каждая попытка На Попадание на самом деле представляет серию разных выстрелов, ход в UP FRONT может представлять несколько секунд, и каждый выстрел таковым и является — единичным снарядом. Неспособность открыть огонь из-за отсутствия карты Огня может означать временную трудность с заряданием следующего снаряда или, что более вероятно, неспособность бронетехники повернуть башню и придать правильный угол наводки достаточно быстро за короткое время, которое представляет ход, чтобы снова поставить под огонь двигающуюся цель. Этот принцип применяется даже к пехоте, которую не ограничивает суженное поле зрения, открывающееся из узкой смотровой щели бронетехники. Даже когда пехота находится на расстоянии стрельбы в упор в чисто дистанционных терминах, они могут не видеть друг друга. В жестоких уличных боях Сталинграда сражающиеся одновременно находились в одних и тех же зданиях со своими противниками часами или даже днями, никогда даже не видя друг друга. Каждая сторона понимала, что находится близко к противнику, который нацелен на ее уничтожение, но не могла или не хотела сделать первый шаг,

который мог повлечь быструю и роковую реакцию. В более обычном случае, в ходе обыкновенного для перестрелки процесса выстрела, укрытия и перезарядки, противники не всегда оказывали любезность и показывались в тот самый момент, когда вы подняли голову, готовясь выстрелить. Возможно, теперь вы начинаете понимать, что карты Огня представляют не столько объем огня, сколько возможность обрушить определенное количество огневой мощи на противника. У бойца, который просочился на позицию противника, не появилось внезапно оружие, которое делает вдвое больше выстрелов в минуту. Скорее, он занял такую позицию, откуда может применить свое оружие против врага, застигнутого врасплох и сбитого с толку (отсюда удвоенная огневая мощь и соответственно увеличенное число карт Огня, которые он способен использовать).

Когда рассчитывают огневую мощь вооружения на разных дистанциях, необходимо принять во внимание готовность стрелка вести из него огонь. Вооружения, обслуживаемые расчетом, вселяют большую готовность стрелков вести огонь, чем легкое личное вооружение. Бойцы в группах или расчетах имеют гораздо меньшую тенденцию отказываться от ведения огня, чем одиночный стрелок. Помимо того факта, что их отбирают за большую надежность, эти расчеты чувствуют большую ответственность за судьбу своего отделения и гораздо больше настроены действовать соответствующим образом. Это чистое усиление давления со стороны товарища, который разделяет ответственность за ведение огня из единицы вооружения (а не ее больший объем огня) является главной причиной того, почему величины пулеметов так непропорционально велики. Группа с пулеметом имеет гораздо больший шанс сыграть карту Огня и тем самым нанести потери.

Одна из самых частых жалоб во время тестирования игры была связана с неготовностью войск открывать огонь. Игроки были несчастливы оттого, что не могли всегда стрелять по противнику в свое удовольствие, даже на относительно коротких дистанциях. Забудем на время нашу только что закончившуюся дискуссию относительно неспособности бойца всегда видеть противника даже на дистанции пистолетного выстрела. Самосохранение, даже являясь значительной силой мотивации, необязательно побуждает человека сражаться. Во многих случаях в бою бойцы на позициях под непосредственной атакой вообще не отстреливались — даже несмотря на то, что их позиция вот-вот была бы захвачена. Страх — это сильный наркотик, и многие умерли на штыке, сжимая в руках

огнестрельное оружие, единственным отказавшим механизмом которого был парализованный палец на спусковом крючке.

Отображение различного воздействия разнообразных вооружений на изменяющихся дистанциях в игре без карты, с помощью которой можно было бы измерять расстояния, потребовало определенного объема нововведений. Концепция "относительных расстояний" не только дала средства для подобного распределения воздействий, но также отлично вписалась в абстрактную рамку игры в целом. Держа в уме, что мы имеем дело с боями малых подразделений, утомительные технические спецификации каждого типа вооружения можно выразить общей формулой и напечатать на игровых компонентах для простоты использования, которое не будет напрягать память или требовать постоянного подсчета факторов и гексагонов для определения того, какой тип огня возможен или желателен. По большей части игрокам нет нужды заботиться о подобной умственной гимнастике. Эти факторы заложены в дизайне. Игроку нужно только заботиться о том, как лучше всего расположить имеющиеся силы и реагировать на постоянно меняющийся фон обстоятельств, чтобы извлечь наибольшую пользу из имеющейся огневой мощи. Он может контролировать конкретные действия бойцов не больше, чем может заставить каждого отдельного рядового вести эффективный огонь из вооружения на поле боя. Все, что игрок может делать, это принимать решения, основываясь на большей или меньшей вероятности, и надеяться, что сочетание обученности его бойцов и вмешательства судьбы принесет желаемый результат.

Важно представлять концепцию "относительного расстояния" как нечто большее, чем столько-то футбольных полей. Помимо концепции чистой дистанции, другие факторы, которые надо принять в рассмотрение, это видимость, препятствия на линии видимости и естественные складки на поверхности земли. Способность видеть и вести огонь по противнику на данном расстоянии в один момент может исчезнуть в другой. Простого действия залечь на землю часто достаточно, чтобы цель исчезла из виду — особенно на дальних расстояниях. Относительное Расстояние 5 представляет группы, которые находятся в пределах 50 метров, но физически могут быть еще отдельно. Например, оно может в крайнем случае представлять две или больше группы, занимающие разные комнаты одного здания. Расстояние 4 от 51 до 100 метров, Расстояние 3 от 101 до 200 метров, Расстояние 2 от 201 до 300, Расстояние 1 от 301 до 400 метров.

Самое дальнее, Расстояние 0, дальше 400 метров. Все, что дальше 400 метров, находится вне обычной дальности винтовок, которые являются наиболее распространенным оружием в игре, и поэтому это расстояние является логичным местом, чтобы на нем закончить наше варьирование расстояний. Те, кто немного знаком с баллистикой, могут удивиться, почему дальность винтовок ограничена 400 метрами. Попросту говоря, "эффективная" дальность огня винтовок определяется не столько самими ружьями, сколько возможностями стрелков видеть цель. В лучшем случае, снайперы с оптическими прицелами были ограничены эффективной дальностью в 400-600 метров. Винтовки эффективны для прицельного огня по отдельным целям на дистанции до 200 метров, и для огня по площадям или на подавление до 400 метров. Величины русских винтовок уменьшены по сравнению с другими национальностями не из-за оружия самого по себе, но из-за более низких стандартов меткости стрелков из него. Их обучение делало акцент на сближении с противником как можно быстрее и переходе в штыковую.

Ближний бой, или более правильно "рукопашный" бой, может произойти, когда вы просочились на вражескую позицию на Относительном Расстоянии 5. Рукопашный бой — это вещь в лучшем случае сомнительная и довольно-таки редкая. Требуется большая храбрость, чтобы сойтись с противником для того, чтобы убить его лицом к лицу. Противник на этом расстоянии больше не является угрожающей тенью, но оказывается таким же человеком. Фактически на поле боя гораздо важнее достичь просачивания. Появление на позиции противника вызывает замешательство, и в результате вероятно распространение паники. Паника более смертоносна на поле боя, чем любое оружие. Соответственно, стычки в рукопашной редко являются целью сами по себе, но скорее часто необходимы для того, чтобы достичь конечной цели просачивания. Поэтому правило, которое позволяет бойцу сохранить состояние просачивания после ближнего боя только в том случае, если он победит своего противника со счетом 3 или выше, моделирует необходимость заставить противника замолчать, чтобы он не выдал вашу собственную позицию. Как только его распознают как волка среди овец, просочившийся боец теряет свое преимущество внезапности и во всех отношениях возвращается к положению еще одной цели в радиусе 50 метров.

Туман войны представлен целым рядом методов, которые все необходимы для принятия игры в качестве достоверной модели. Самый

очевидный — это взятие и помещение карт Местности. В отличие от обычных игр с игровым полем, то, что лежит за следующим холмом или зданием, далеко не всегда очевидно. Позиция, на которую вы, как вам кажется, двигаетесь (представленная картой Местности у вас на руках) может быть уже занята или блокирована противником, или маршрут, выбранный вами, чтобы попасть туда, оказался полон непредвиденных обходных путей. Ваш противник может разрушить ваши лучшие планы. Нельзя всегда избежать этих элементов неопределенности, поэтому, как командир отделения, вы должны ожидать, если и не планировать, неожиданностей. Непосвященные часто отмахиваются от помещения карт Местности как от самого нелепого проявления случайности в игре. На самом деле все совсем наоборот. С точки зрения реализма следует ценить, что, в отличие от более обычных варгеймов, ваши картонные войска не следуют слепо желаниям игрока. Карта Зданий у вас на руках, которая, как вы думали, даст вам безопасное убежище, может неожиданно оказаться вне досягаемости, когда противник реагирует на ваше движение и вынуждает вас пойти другим путем или вообще изменить конечный пункт назначения, сбросив карту Местности на вашу группу. Конечно, мы не моделируем внезапное помещение волшебником десятого уровня объекта недвижимости перед противником. Вместо этого помещение Местности на противника представляет абстрактно и ясно правила из других игр на скрытые фишки. Моделируется на самом деле здесь неожиданное появление вражеских сил, которое вынуждает вашудвигающуюся группу изменить свой путь. Говоря чисто с игровой точки зрения, правильная игра или сброс карт Местности служит фоном для самых важных и головоломных решений в игре, когда приходится соразмерять это с необходимостью получения карт другого типа в конкретный момент времени.

Туман войны также выражается в неспособности ваших групп "видеть" то, что вы можете видеть со своей возвышенной позиции игрока. Например, предположим, что ваш оппонент двигает одну из своих групп вперед. Вы, будучи всезнающим игроком, видите это и хотите расстрелять его уязвимые войска в пух и прах. Но на поле боя его движение может остаться незамеченным бедолагами, задача которых состоит в том, чтобы противостоять ему ценой своих картонных жизней. В игровых терминах у вас просто может не оказаться подходящей карты Огня на руках. Этот пример можно повторять во множестве других отношений. Важно помнить, что

то, что вы скорее всего будете проклинать как свою неудачу, на самом деле просто игровая система, которая накладывает реалистичные ограничения на то, что могут делать ваши войска. Ваши бойцы там на поле боя не могут видеть вещи так ясно, как вы со своего безопасного наседа за игровым столом.

Правильная тактика огня и движения, основополагающий принцип игры, требует, чтобы командир отделения разделил свои силы, чтобы использовать наилучшим образом преимущество местности, диспозиции противника и поставленной задачи. Однако такая тактика не обходится без недостатков. Разделив свои силы подобным образом, командир отделения делает связь между различными составляющими своего отделения очень трудной, а командный контроль становится проблемой, уступающей только противнику. Обучение и опыт отделения (что отражено количеством карт на руках) при реагировании на эти ситуации становится соответственно главным соображением в решении проблемы. Правильная тактика в дальнейшем усиливается правилами на Командный Контроль. Даже на уровне отделения командир должен быть озабочен своими флангами, а именно защите флангов обязана своим существованием концепция "группы". Потому что без этих опасений игрок просто поддался бы искушению сформировать одну большую группу, чтобы сделать максимальной свою огневую мощь. Помимо того, что такая стратегия одной группы дает противнику одну большую мишень для огня, она также реально ограничивает поле огня своих собственных бойцов. Настоящий противник с большей легкостью смог бы найти скрытые подходы и увеличить тем самым возможности вести огонь по малоподвижной цели. Игровая система признает это и вознаграждает дополнительной картой на руках сторону, у противника которой осталась единственная группа — неважно, насколько большая или занимающая хорошую позицию. Важность группы прикрытия, даже если та не открывает огонь, не может быть преувеличена. Просто наличествуя и одним фактом своего существования, она лишает противника доступа к определенным путям и не дает ему сконцентрироваться на основных силах, пока сама не будет нейтрализована.

То, как проходит моделируемое время в игре, не является таким размеренным и сухим, как в большинстве варгеймов. Прогон одной колоды карт Действия представляет вместе с мгновениями интенсивного действия, сменяющимися периодами затишья, примерно 5-10 минут. Игру одного хода определить не так легко. Одна карта

может представлять долю секунды или минуту, а то и больше. Движение группы бойцов на 100 метров может быть сделано быстрой перебежкой за два хода или затянута на неопределенный период из движения сериями коротких рывков или долгого ползания по-пластунски, когда игрок ждет подходящей карты Местности или считает, что необходимо собрать войска посреди движения. Это то, что лучше оставить без точного определения. Ваш противник может окопаться с первой попытки, а вы все еще пытаетесь десять ходов спустя. Это не означает, что его бойцы настоящие сурки, а ваши окапываются ложками, но просто то, что его бойцы лучше мотивированы и способны более эффективно использовать окружающую местность за более короткий интервал времени. Возможно, что вашим бойцам мешает периодический артобстрел. В любом случае, окапывание не означает открытие окопов полного профиля или даже стрелковой ячейки. Это может означать открытие небольшого углубления в земле или просто использование преимущества естественного склона или существующей растительности, которая дает большую защиту или скрытность.

Хороший командир должен постоянно думать дальше непосредственного действия или цели. В UP FRONT на это очень сильно влияет количество карт на руках у игрока. Например, посмотрим для начала на руку русского игрока, которая является наиболее трудной из трех. Русские были относительно плохими тактиками. Из-за недостаточной подготовки и негибкого руководства их тактика была одной из самых примитивных у участников во второй мировой войне. В контрасте с непрерывным потоком пропаганды, выдаваемом политическими комиссарами, боевые приказы командиров низшего звена должны были быть очень простыми. Это условие ослаблялось по мере продолжения войны и будет ослабляться также и в игре, если ваш выбор сценариев будет реально отражать увеличение случаев, когда русским гвардейцам противостоят немецкие фольксгренадеры по мере того, как война приближается к своему неизбежному исходу. В игровых терминах русский игрок будет испытывать трудности с планированием своих действий заблаговременно, имея всего четыре карты на руках. Всегда видеть следующий элемент местности, дающий укрытие (т.е. иметь карту Местности на руках перед движением), — это хорошая тактика, которую русские зачастую не могут себе позволить. Но есть и другие качества русского солдата, которые продемонстрированы в игре, давая ему преимущество в дополнение к очевидной опоре на

большую численность, возвращающую им возможности Фланкирующего Огня и Окружения, которых их бы лишила в ином случае их ограниченная величина руки. Их нервирующее безразличие к человеческой жизни часто позволяет им сбрасывать бойцов под огнем вместо того, чтобы замедлить наступление, а как только они сблизилась на Относительное Расстояние 5, со своими многочисленными картами Движения они представляют собой смертоносного противника в Ближнем Бою. Больше число карт Скрытности у русских и их меньший штраф к попыткам окапывания представляет их сноровку в приспособлении к местности со сравнительной легкостью. Перед тем, как покинуть русских, мы должны отметить правила на комиссара. Понятно, что влияние комиссара было преувеличено ради колорита. Комиссар на передовой на этом уровне попадался очень редко, и, хотя сообщения о том, что эти политические руководители расстреливали своих солдат, были преувеличены, это добавляет в игру колорит.

Американские войска, хотя получали большую тактическую подготовку, чем русские, не отработали более тонкие вопросы боя так, как немцы. Многие американские командиры малых подразделений, несмотря на долгие часы подготовки, не понимали по-настоящему свои функции на поле боя. Реальность оказалась отличной от того, что они представляли или к чему готовились. В дополнение, и весьма противоположно по отношению к своим восточным союзникам, американцы высоко ценили человеческую жизнь. Американские войска с большей легкостью залегали под огнем во время боя (что показано их более низким Моральным состоянием в среднем), но при хороших командирах могли восстановиться и наступать с большим эффектом (чему свидетельством их более высокие Величины Паники). Раз уж речь зашла о Панике, давайте разясним, что боец, который удаляется из-за Паники, не обязательно сбежал с поля боя сломя голову, хотя и это возможно. Скорее, этот боец просто достиг своего порога страха и откажется быть добровольным участником дальнейших событий, невзирая на последствия. Этот индивид просто останется на месте, пока не закончится бой. Последующая проверка состояния Бегства/KIA просто проясняет вопрос его окончательной судьбы, при этом внося разнообразие в стандарт, по которому присуждаются Победные Очки.

Увеличив американскую величину руки, мы были способны показать более продолжительную подготовку их войск и большое материальное преимущество, в то же время продемонстрировав

их более низкий уровень опытного командования, разрешив им максимум два сброса только в том случае, если они не выполняли никаких действий в ход.

Немецкий игрок имеет, вероятно, лучшую руку в игре, и совершенно справедливо. Их подготовка и боевой опыт не знали себе равных. Каждый немецкий солдат был лучше подготовлен к любой ситуации, с которой он мог столкнуться, а их младший командный состав был приучен брать инициативу на себя. Немцы в гораздо большей степени, чем любая другая держава, подчеркивали для своего младшего командного состава необходимость мгновенно реагировать на изменение обстановки и действовать самостоятельно. Эта гибкость командования позволила им научиться многим трюкам на протяжении войны и отражена в игровых терминах их способностью всегда сбрасывать, несмотря на число совершенных действий.

Назначение большинства оставшихся игровых механик должно быть довольно очевидно, но несколько из них стоит дополнительно объяснить. Концепция Фланкирующего Огня — это больше, чем просто огонь с позиции на фланге вражеского подразделения. Это может быть также огонь с позиции, откуда открывается более благоприятная линия видимости на вражескую группу или занятие нового огневого рубежа, которое прошло незамеченным. Последнее особенно верно для дальних дистанций. Способность двигающейся группы, содержащей бойцов под огнем, поместить новую карту Местности может также вызвать вопросы. Нужно помнить, что результат "под огнем" не обязательно означает, что подвергшийся ему отдельный боец (бойцы) просто взял и сразу залег. Этот боец мог по-прежнему двигаться вместе с группой в местность, куда та направлялась, и, достигнув ее, немедленно спрятаться в укрытие. Не путайте результат "под огнем" с полным надломом морального состояния (т.е. паникой).

Большинство моих ремарок относилось к бойцам, которые сражались с помощью своего вооружения. О винтовках уже говорилось ранее, хотя я должен, возможно, объяснить меньший штраф для полуавтоматических винтовок при огне на ходу. Из винтовки с ручной перезарядкой трудно стрелять на бегу или даже идя шагом. Боец может вести постоянный, хотя и неточный огонь из полуавтоматической винтовки в ходе атаки. Самое большое преимущество американского отделения состоит в их винтовках М-1, которые давали ему большую огневую мощь при огне на ходу.

Величины На Попадание противотанковых ружей могут также вызвать удивление. Ведь цель одна и та же, ведется ли огонь из 50-мм противотанкового орудия или 14,5-мм противотанкового ружья. Однако, чтобы компенсировать сравнительно низкую пробивную способность этих устаревших единиц вооружения, Число На Попадание противотанковых ружей представляет вероятность поражения уязвимых частей техники, а не просто попадание по технике. Вот почему только противотанковые ружья имеют возможности улучшенной частоты На Попадание во время Фланкирующего Огня; в цель попасть ничуть не легче, но уязвимую бортовую броню техники легче пробить, следовательно, шанс поразить технику в уязвимое место возрастает.

Раз уж речь зашла о Числах На Попадание, возможно, стоит прокомментировать, почему случайное число "На Попадание" прибавляется к числу воздействия осколочных снарядов. Последнее число — это показатель того, насколько близко легло "попадание". Каждый осколочный снаряд обладает определенным "радиусом разрыва". Насколько близко этот радиус разрыва приходится к центру группы, являющейся целью, показывает степень его воздействия. Когда стреляют бронебойными снарядами, целью является бронетехника, и "попадание" не достигается, если только техника фактически не поражается снарядом. При определении попадания по бронетехнике главной переменной является вопрос, пробьет ли снаряд защитную броню. В этом случае расстояние между орудием и целью является более важным элементом, поэтому мы не прибавляем случайное число, а взамен прибавляем относительное расстояние. Короче говоря, "попадание" по пехоте на близком расстоянии с большей вероятностью ляжет ближе к цели, но попадание по бронетехнике на близком расстоянии гарантирует большую пробивающую способность.

Надеюсь, что все это в некоторой степени прояснит причину тех или иных правил и сделает игру для вас более интересной. UP FRONT — это первым и самым главным делом игра, в которую нужно играть с удовольствием, но отрицать за ней ее достоинства реалистической симуляции только потому, что она является карточной игрой, — это значит ее недооценивать. Хотя ни одна игра, в которой не представлены основные составляющие военных действий (т.е. страх и туман войны) не может рассчитывать на то, что она будет являться достоверным симулятором вооруженного конфликта, UP FRONT подходит к этому гораздо ближе, чем многие из его более сложных предшественников.

BANZAI

THE AVALON HILL GAME COMPANY'S TRADEMARK FOR ITS WWII TACTICAL WARFARE GAMETTE

An
UP FRONT
Gamette



The Avalon Hill Game Company

ВВЕДЕНИЕ: BANZAI — это расширение для игры UP FRONT от The Avalon Hill Game Company и не может играть без компонентов этой игры. Если вы проигнорировали предупреждение на коробке с игрой и приобрели сначала BANZAI, вам сначала необходимо купить UP FRONT, прежде чем вы сможете играть.

44. БРИТАНЦЫ

44.1 ВЕЛИЧИНА РУКИ: Британские Линейные Войска имеют величину руки из пяти карт с максимальной способностью сброса, равной двум картам в ход, но сбросы допускаются только в те ходы игрока, в которые Британцы не предпринимают никаких действий.

44.2 РАЗДЕЛЕННЫЕ КАРТЫ: Британский игрок может использовать любую карту с раздельным Действием, которую могут использовать либо Американцы, либо Немцы. Есть одно исключение; Британский игрок может использовать карту Радио только в том случае, если она может использоваться как Американцами, так и Немцами.

44.3 БОНУС К ОГНЕВОЙ МОЩИ: Британцы были известны хладнокровием под огнем и также имели преимущество в навыках меткой стрельбы благодаря большему упору на практические стрельбы при подготовке. Соответственно, Британский игрок может уменьшить требуемые для проведения любой атаки (только пехотой) факторы огневой мощности на один за атаку (до минимума в один).

44.4 ТИПЫ ВОЙСК: Десантники — это Британские Элитные Войска. Десантники могут предпринять одно действие и по-прежнему сбросить одну карту, или не предпринимать никаких действий и по-прежнему сбросить две карты. Ополчение — это Британские войска Второй Линии. Войска Ополчения имеют максимальную способность сброса, равную одной карте в ход, и только в те ходы, в которые они не предпринимают никаких действий.

44.5 PIAT: PIAT — это LATW (30) и регулируется правилами на базуки за исключением того, что не является вооружением, обслуживаемым расчетом (отсюда отсутствие чисел частоты На Попадание в квадратных скобках).

44.6 ТЯЖЕЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ: в начале второй мировой войны Британское тяжелое вооружение страдало от невозможности вести огонь и бронебойными, и осколочными снарядами. Противотанковые Орудия и Танки рассматривались исключительно как средства противостояния танкам противника и соответственно оказывались не у дел, когда надо было поражать пехоту. Для

борьбы с пехотой приходилось использовать специальные версии "CS" (Непосредственная Поддержка) каждого типа танка, которые могли вести огонь только осколочными снарядами, которые, в свою очередь, уступали вражеской бронетехнике. Чтобы отразить это в игровых терминах, все Британское тяжелое вооружение, неспособное на ведение огня осколочными снарядами, получило **красное число** Воздействия 0 не в рамке. Такие вооружения не могут прибавлять Случайное Число На Попадание с RNC, только что взятой для того, чтобы определить попадание, к Воздействию 0 с карты тяжелого вооружения (25.4). Максимальная сила воздействия попадания любого Британского тяжелого вооружения с **красной силой 0** не в рамке всегда равна 0 (исключая какие-либо положительные модификаторы цели за проволоку или движение).

44.7 БТР "БРЕН": У Британцев имеются карты AFV, которые могут быть уничтожены посредством Паники в режиме Под Огнем. Карты AFV "Wasp" и "Bren Carrier" подчиняются обычным правилам на AFV с открытым верхом, но также могут быть уничтожены из-за Паники таким же образом, что и пехотинец, из-за того, что представляли собой технику, никогда не дававшую полную защиту от огня стрелкового оружия. "Bren Carrier" (или любая AFV) не может быть захвачен или использован другим личным составом; он удаляется из игры после бегства.

44.8 DYO: стоимость приобретения Британского радио в сценарии DYO идентична Немецкому радио той же силы (43.7).

44.9 LMG: Пулемет "Брен" не считается вооружением, обслуживаемым расчетом; отсюда отсутствие величин огневой мощности и поломки в квадратных скобках. Карта Героя может использоваться для того, чтобы удвоить величины огневой мощности не в квадратных скобках (10.45) этого вооружения только в том случае, если эта карта Героя также является **черной RNC**. Это правило не может использоваться для других национальностей (*EXC: Японцы*).

45. ЯПОНЦЫ

45.1 ВЕЛИЧИНА РУКИ: Японские Линейные Войска имеют величину руки из четырех карт с максимальной способностью сброса, равной двум картам в ход, но сбросы возможны только в те ходы, в которые не выполнялось никаких действий (*EXC: 45.11 и .12*).

45.11 СВОБОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ: Японцы могут играть карты Движения в любом качестве, не влияя на свою способность сброса в этот ход. Другими

словами, игра Японцами карты Движения считается как действие для той группы, на которую она сыграна, но не считается как действие, которое воспретит Японцам сделать сброс в этот ход.

45.12 СБРОС КАРТ УКРЫВАНИЯ: независимо от числа предпринятых действий или карт, сброшенных в ход, Японский игрок всегда может сбросить карты Укрывания, напечатанные как таковые или определенные в качестве таковых сценарием, в превышение своей обычной способности сброса на этот ход, показав эти карты Укрывания своему оппоненту перед тем, как сбросить их. Помните, что те карты, которые следует удалить из колоды после их первоначального сброса или использования как RNC/RPC, считаются "определенными сценарием картами Укрывания", как и карты Снайпера для игрока, у которого нет способности Снайпера.

45.13 ПРОСАЧИВАНИЕ: чтобы отразить предпочтение, отдаваемое Японцами тактике просачивания, любая Японская попытка просачивания поощряется дополнительным сдвигом на один столбец влево. Этот сдвиг совокупен со сдвигом за местность джунглей и другими подобными сдвигами.

45.2 КАРТЫ С РАЗДЕЛЬНЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ: Японский игрок использует у любой карты с Раздельными Действиями сторону, предназначенную для Русских.

45.3 БУСИДО: Японский кодекс чести "Самурая" или воина преисполнял бойцов невероятным боевым духом, который намного превосходил волю к сопротивлению у участников боевых действий других национальностей. Эта готовность умереть за императора отражена в их более высоком относительном моральном состоянии, а также в следующих специальных правилах.

45.31 РАЗБИТОЕ ОТДЕЛЕНИЕ: в отличие от других национальностей, Японцы не проигрывают автоматически, когда теряют больше половины своих карт Личностей из-за KIA и/или Бегства (16.5). Японское отделение не является разбитым до тех пор, пока не потеряло по меньшей мере 75% своих карт личностей (т.е. 10 из 13 карт в среднем сценарии).

45.32 БЕГСТВО: хотя Японцам даны самые низкие величины Паники в игре, это не отражает высокую вероятность того, что они убегут прочь. Наоборот, эти низкие величины Паники отражают большую вероятность того, что Японский солдат под огнем будет игнорировать неприцельный огонь на подавление и продолжать преследование

противника, вследствие чего и будет убит. Соответственно, Число Бегства, напечатанное на обороте каждой карты Личности, всегда на два больше, чем величина Паники этого бойца. Поэтому большинство Японцев под огнем, удаленных вследствие последующих огневых атак (6.531), не будут обращаться в бегство, но будут считаться KIA и принесут больше Победных Очков оппоненту.

45.33 Любая Японская атака в СС против AFV получает "героический" модификатор в СС + 1 (28.81). Эта модификация в дополнение к эффектам сыгранной в то же время карты (карт) Героя.

45.4 БАНЗАЙ: любая Японская группа, содержащая SL или ASL, может объявить Банзай-атаку в качестве своего единственного действия на этот ход игрока, сыграв карту Движения боком (независимо от наличия бойцов под огнем) и объявив вражескую группу, которую она атакует. Карта Движения не может служить никакой другой цели (такой, как Боковой Перевод, Переправа Вброд, Удаление Проволоки или Фланкирующего Огня, и т.д.); ее единственным следствием может быть объявление Банзай-атаки. Банзай-атака может быть объявлена только против прилегающей или прямо противоположной группы — независимо от расстояния до нее. Поместите Банзай-маркер с ID Группы, объявленной целью, на Банзай-группу, чтобы обозначить атакующую группу и группу, являющуюся целью.

BANZAI VS A
--

45.41 ВЛИЯНИЕ НА СБОР: объявление Банзай-атаки автоматически собирает всех бойцов под огнем в этой группе во время объявления (включая лидера, который объявил Банзай-атаку).

45.42 ВЛИЯНИЕ НА ДВИЖЕНИЕ: как только Банзай-атака объявлена, Японцы не могут предпринимать иных действий этой группой, кроме Ближнего Боя или игры карт Движения вперед или боком до тех пор, пока длится Банзай-атака. Кроме того, Японский игрок не может играть карту Движения на любую другую группу, если он еще не сыграл карту Движения на Банзай-группу во время этого хода, или Банзай-группа в настоящий момент не участвует в Ближнем Бою.

45.421 Японский игрок не может помещать местность на Банзай-группу, но его оппонент по-прежнему может сбрасывать местность на Банзай-группу, чтобы замедлить ее или изменить ТЕМ последующих атак против Банзай-группы или ССВ членов Банзай-группы (45.423). Помещение такой местности не отменяет Банзай-атаку, т.е. не нужно показывать карту Движения, чтобы считаться в

процессе Банзая. Японский игрок сохраняет право отвергать местность в обычной манере.

45.422 В следующий Японский ход после того, как Банзай-группа достигла Относительного Расстояния 5 к своей цели, все члены этой группы выполняют Ближний Бой в этот ход игрока в качестве единственного действия этой группы на этот ход игрока (при условии, что группа, являющаяся целью, по-прежнему находится на Относительном Расстоянии 5) и во все последующие ходы игрока до тех пор, пока в группе, являющейся целью, на Относительном Расстоянии 5 больше не будет сил противоположной стороны. Просачивание, Проверки Морального состояния, и/или игра дополнительных карт Движения не требуется; Ближний Бой происходит автоматически. Даже после того, как Банзай-атака имела результатом Ближний Бой, Банзай-группа по-прежнему подвержена атакам огнем от группы, являющейся целью, и/или других вражеских групп.

45.423 Банзай-группа может выполнять Ближний Бой, даже находясь на карте Ручья, Болота или Проволоки при условии, что она находится на Относительном Расстоянии 5 к своей цели. Однако для Банзай-атакующих из этой местности применяется Модификация Силы Атаки -1 к CCV этих бойцов. Если Банзай-группа не находится на Относительном Расстоянии 5 к своей цели, она должна будет играть карты Движения как обычно, чтобы преодолеть эти препятствия для получения возможности сократить расстояние. Группа не может объявлять Банзай против группы в ДОТ (23.5). Банзай-группа (или боец-берсерк — игнорируйте 24.7) может выполнять Ближний Бой, даже находясь на Минном поле, при условии, что находится на Относительном Расстоянии к своей цели. Однако, каждый такой боец должен взять **черную RNC** перед вступлением в Ближний Бой в первый раз; если он берет **красную RNC**, он уничтожен. Пережив одно такое взятие RNC, бойцу не нужно брать карту снова за то же самое минное поле.

45.43 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: будучи объявленной, Банзай-атака продолжается до тех пор, пока все атакующие или обороняющиеся карты в соответствующих группах не были уничтожены или игра не закончится вследствие того, что та или другая сторона проиграла разбитым отделением, понеся достаточные потери (16.5). Японский игрок имеет выбор отменить Банзай-атаку только в том случае, если группа, являющаяся целью, отступает или совершает боковое движение, уходя с расстояния (т.е. группа, являющаяся целью, больше не является прямо

противоположной или прилегающей), или если другая вражеская группа движется таким образом, что блокирует доступ Банзай-группе к объявленной цели. Отмена Банзай-атаки не требует действия, но должна быть объявлена во время хода Японского игрока.

45.44 СКРЫТНОСТЬ: Японский игрок не может использовать карты Скрытности, чтобы помогать Банзай-группе; будь то в обороне или в Ближнем Бою.

45.45 ВЛИЯНИЕ НА ОГОНЬ: группа, которая объявила Банзай, больше не подвергается результатам "Под Огнем" (6.52). Результат "Под Огнем" считается взамен как KIA, если только боец не был ранен. Результат "Ранение" может случиться всякий раз, когда итоговая сила атаки $\geq$ величине Морального состояния цели и < 9 . Затем проводится проверка по столбцу 7W на RNC, которая дала эту итоговую силу атаки, чтобы определить, равна ли она Моральному состоянию цели и вызовет ли тем самым ранение. Раненый боец продолжает Банзай-атаку как обычно, хотя участвует в Ближнем Бою со своей CCV под огнем (33.5).

45.46 ПРОТИВ БРОНЕТЕХНИКИ: Банзай-атакующие не обязаны просачиваться для того, чтобы атаковать AFV, но их атака в Ближнем Бою (28.81) модифицируется модификатором - 3 за атакующего-берсерка.

45.47 КОНТРАТАКА: как только Банзай-атака имела результатом Ближний Бой, любое тяжелое вооружение в обороняющейся группе не может атаковать Банзай-группу, пока они остаются на Относительном Расстоянии 5 (20.54). Однако, все бойцы не под огнем в обороняющейся группе, атакованной Банзай-группой, могут выполнять СС (даже если на карте Ручья, Болота или Проволоки согласно 45.243) против оставшихся Банзай-атакующих без просачивания при условии, что Банзай-группа не атакована Огненным Боем из любого источника во время этого хода игрока.

45.48 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: Банзай-группа не может быть использована для удовлетворения любым Условиям Победы, связанных с достижением определенного маркера расстояния или Относительного Расстояния. Группа должна выйти из Банзай-состояния, прежде чем может удовлетворить этим Условиям Победы.

45.5 СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ: все Японские парашютисты и Сержанты вооружены пистолетами, которые могут использовать как оружие с 1 FP на Относительном Расстоянии 5, если в других отношениях безоружны (19.4), при

условии, что оно используется в сочетании с картой Огня с **черной RNC**. Пистолет не является достаточным вооружением для того, чтобы отменить штрафы к Моральному состоянию/Панике из [19.4](#).

45.51 Японские LMG и Автомат вдобавок оснащались штыком. Поэтому Японский LMG имеет CCV вооружения 2 взамен 1 ([20.6](#)), а Японский Автомат имеет CCV 4 взамен 3.

45.52 Японский LMG ломается на **красную RNC 5** или **красную 6** и будет ломаться автоматически на **красную RNC 5** без проверки, какое вооружение в группе сломалось (если только часть той же группы не является FT, захваченное вооружение или другой LMG). Обратите внимание на то, что Японский LMG не считается вооружением, обслуживаемым расчетом, и поэтому не имеет величин огневой мощи или поломки в квадратных скобках. Карта Героя может использоваться, чтобы удвоить величины огневой мощи не в квадратных скобках ([10.45](#)) этого вооружения только в том случае, если эта карта Героя также является **черной RNC**.

45.6 ТЯЖЕЛЫЕ ВООРУЖЕНИЯ: Японские АТР и Средний Пулемет были настолько тяжелы, что не могли передвигаться одним бойцом. Любая группа с этими вооружениями должна содержать по меньшей мере двух не являющихся ранеными бойцов в качестве расчета этих вооружений для того, чтобы играть карту Движения с любой целью, если только они не бросят свои вооружения. Бросить вооружения не требует действия. Бойцы, являющиеся расчетом этих вооружений, не могут также быть вооружены другим оружием, требующим расчета для эффективного применения.

45.7 DYO: стоимость приобретения Японского радио идентична Русскому радио того же типа ([43.7](#)), а стоимость приобретения Японской АТ Мины равна таковой для АТММ.

45.8 ТИПЫ ВОЙСК: SNLF — это Японские войска второй линии. Войска Специальных Морских Десантных Частей не могут играть карты Движения, не считая их как действие. Самураи — это Японские элитные войска. Самураи могут предпринять одно действие и по-прежнему сбросить до двух карт (плюс даровая функция сброса какой-либо карты Укрывания).

45.9 ТАБЛИЦА ТИПОВ ВОЙСК

ГОД		1945	1944b	1944a	1943b	1943a	1942b	1942a	1941b
	S:	-	1	1	1	1	1	1-2	1-2
	L:	1-7	2-7	2-7	2-7	2-8	2-8	3-8	3-9
	E:	8-0	8-0	8-0	8-0	9-0	9-0	9-0	0
	S:	1-2	1	1	1	1	-	-	-
	L:	3-9	2-9	2-9	2-8	2-8	1-8	1-8	1-7
	E:	0	0	0	9-0	9-0	9-0	9-0	8-0
	S:	1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8
	L:	2-7	3-8	4-8	5-9	6-9	7-0	8-0	9-0
	E:	8-0	9-0	9-0	0	0	-	-	-

46. МОРПЕХИ

46.1 ОСОБЕННОСТЬ: в сценариях UP FRONT и BANZAI, имеющихся в соответствующих играх, все американские силы, противостоящие Японцам, считаются Морпехами, если иное не указано в Специальном Правиле Сценария (далее именуемое SSR); в сценариях против Немцев считается, что используются регулярные войска американской армии.

46.2 УРОВЕНЬ МОРАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ: Морпехи считаются наполовину элитными войсками в том, что они должны начинать каждый сценарий с минимальной величиной морального состояния 2. Если в сценарии с Морпехами значится боец с величиной Морального состояния 1, рядом с картой этого бойца следует поместить маркер "Моральное состояние 2" и "Паника 3", чтобы отразить его более высокое моральное состояние.

46.3 ВЕЛИЧИНА РУКИ: Морпехи имеют такую же величину руки, способность сброса и все остальные характеристики, что и Американские линейные войска. Морпехи представлены теми же Американскими картами Личностей и маркерами вооружения, используемыми в UP FRONT, плюс двумя дополнительными картами лидеров, имеющимися в BANZAI.

46.4 ГРУППЫ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ: в любом сценарии, где участвует отделение морской пехоты образца 1944-45 гг. (с тремя бойцами с BAR), ни один боец с BAR не может расставляться в одной группе с другим бойцом с BAR, также боец с BAR не может совершать Индивидуальный Перевод в другую группу, содержащую бойца с BAR, пока в его собственной группе имеется другой боец не под огнем, который может совершить перевод вместо него. Это правило также применяется к любой национальности и сценарию с двумя или больше LMG на одной стороне, поскольку такое сосредоточение не было бы реалистичным.

46.5 Пункт "#(Вооружение)" в ОВ Сценария для Американцев относится к одной из запасных карт Личностей без номера имеющих в UP FRONT, тип, который следует использовать, указан вооружением в скобках. Если величины Морального состояния/Паники для подобной карты не указаны, всегда предполагается, что Моральное состояние равно 2, а Паника 3. Во всех сценариях с Морпехами до 1943 г. предполагается, что они вооружены винтовками с Ручной Перезарядкой взамен Полуавтоматических винтовок. Единственное отличие в игровых терминах состоит в том, что их огневая мощь будет делиться пополам за огонь на ходу, ([12.11](#)) а их стоимость приобретения в сценариях DYO будет меньше на один. Предполагается, что любой сценарий, в котором используются лидеры-Морпехи #42 и #43, которые вооружены Винтовками Спрингфилда, происходит до 1943 г.; предполагается, что те сценарии, которые не включают этих лидеров, происходят в 1943 г. или позднее.

47. МЕСТНОСТЬ ДЖУНГЛЕЙ

47.1 В связи с характером войны на Тихом океане, большинство боевых действий, происходивших там, велось в местности джунглей, где LOS и возможности огня на дальнем расстоянии были чрезвычайно ограничены. Моделировать этот тип боя на предельно коротких дистанциях, используя игровую систему UP FRONT, было бы не очень интересно в игровом плане, поскольку пришлось бы отказаться практически от всего огня на дальнем и среднем расстоянии. Соответственно, наше изображение местности джунглей абстрагировано ради играбельности только до тех боев, которые происходили на опушке местности джунглей, где на само деле большинство боевых действий и велось.

47.2 Местность джунглей действительна только в том случае, если вводится через SSR, и только в сценариях, в которых Японцы сражаются с Британцами или Американцами. В сценариях с джунглями, все карты Зданий считаются равными картам Леса во всех отношениях за исключением того, что карты Зданий с ТЕМ - 3 также имеют ТЕМ - 3 как карта Леса (представляя исключительно густые джунгли). Карта Здания не сохраняет никакие из своих других характеристик в сценарии с Джунглями.

47.3 Все атаки Огнем (включая тяжелое вооружение и Подрывные Заряды, но исключая Огнеметы и СС), которые происходят в сценарии, использующем правила на джунгли, должны

уменьшить свою Сила Огня на один независимо от карт местности в игре.

47.4 Карты Болота нельзя отвергать в сценарии с Джунглями, и по этой причине их нельзя помещать на группу с AFV или Пехотным Орудием.

47.5 Все попытки просачивания во время сценария с Джунглями применяют один дополнительный сдвиг столбца влево при проверке просачивания (в дополнение к обычному одному сдвигу столбца влево за местность Леса).

47.6 AFV должна проверяться на Застревание каждый раз, когда играет карту Движения, и не может въезжать, или атаковать Наездом противника, в здания с ТЕМ - 3 (Лес) в сценарии с Джунглями.

48. СЛУЧАЙНЫЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

48.1 Случайное Подкрепление используется в сочетании с правилами на Подкрепления ([35](#)) и может использоваться только в том случае, если вводится посредством SSR или ценой 50 очков за Колоду в сценарии DYO ([43](#)). Обратите внимание на то, что игрок может приобрести возможность Случайного Подкрепления только на отдельный фрагмент длины сценария, но в этом случае сможет сделать попытку получить Случайное Подкрепление только во время той Колоды, за которую заплатил. Подкрепления не обязаны прибывать во время той Колоды, за которую заплатили.

48.2 Игрок может попытаться немедленно получить Случайное Подкрепление только во время своего следующего хода игрока, следующего за взятием его оппонентом **черной RNC 6** (карта должна быть использована им как RNC; не как RPC, действие или сброс). Если игрок решает попытаться получить подкрепления, он может это сделать, взяв RNC в качестве своего единственного действия на этот ход игрока. Если он берет **красную RNC**, он не получает подкрепления, но если он берет **черную RNC**, он успешно получил подкрепление и немедленно проверяет Таблицу Случайных Подкреплений, чтобы определить величину своих подкреплений согласно взятой RNC. Полученные подкрепления не появляются на столе немедленно, но должны войти согласно [35.3-4](#) в последующий ход. Игрок может также попытаться получить Случайное Подкрепление в свой первый ход, следующий за перетасовкой колоды, в которой он мог получить Случайное Подкрепление. Однако, в обоих случаях, если игрок не сделал попытку получить Случайное Подкрепление в свой следующий же

ход игрока, он теряет эту способность до следующей представившейся возможности (взятие оппонентом **черной RNC 6** или конец соответствующей колоды).

48.21 Русские попытки Окапывания и Японское Движение, хотя и не считаются как действие относительно целей Сброса, не допускаются во время хода игрока, в котором этот игрок пытается получить Случайное Подкрепление. Карта Героя — единственная карта, которая может быть сыграна во время хода игрока, в котором делается попытка получить Случайное Подкрепление.

48.22 Никакой сброс не допускается во время хода игрока, в котором делается попытка получить Случайное Подкрепление, за исключением свободной способности Сброса карт Укрывания Японцами.

48.3 Таблица случайных подкреплений

RNC					
	БРИТАНЦЫ	НЕМЦЫ	ЯПОНЦЫ	РУССКИЕ	АМЕРИКАНЦЫ
0	Снайпер	Снайпер	Снайпер	Снайпер	Снайпер
1	8, 9	8, 9	11, 12	24, 25	11, 12
2	10, 22, 24	9, 10, 24	4, 13, 25	21-23	17, 20, 21
3	8, 22, 25, *	10, 19, 24, *	15, 18, 25, *	20-22, *	20, 25, 26, *
4	8, 22, 24, 25, *	8, 24, 26, 27, *	15, 20, 25, 26, *	19, 23-25, *	20-23, *
5	34	30	37	31	31
6	35	39	34	34	34

48.31 ВЫБОР: ввод подкрепления, которое значится только как "*", дает получателю выбор любой одной карты Личности, имеющейся в распоряжении, кроме MMG, AT Орудия или AFV. Если он выбирает бойца, вооруженного винтовкой или MP, он может оснастить этого бойца вторичным вооружением, таким, как DC, PF или АТММ. Если он выбирает незаполненную карту Личности, он должен использовать маркеры Морального состояния/Паники, чтобы отразить рейтинг Морального состояния/Паники, соответственно, 3/4, независимо от национальности. Какой бы ни был его выбор, игрок должен сделать его сразу; он не может подождать до тех пор, пока он фактически не введет подкрепления в игру.

48.32 ЗАМЕНЫ: если указанная карта личности-подкрепление не имеется в распоряжении, поскольку она уже в игре, или это вооружение не имелось в распоряжении во время года, в который играется сценарий, делается замена согласно следующему порядку приоритетности:

А. Карта личности с таким же вооружением и величинами Морального состояния/Паники (используйте незаполненные или другие карты личностей с таким же вооружением и соответствующие маркеры величин Морального состояния/Паники).

В. Карта личности с другим вооружением, которое стоит столько же или меньше очков, указанных для не имеющегося в распоряжении подкрепления.

48.33 ВХОД: Случайное Подкрепление может войти у Группы Е или Z. Подкрепления, которые входят с картой Движения, являющейся **красной RNC**, должны войти как Группа Z. Подкрепления, которые входят с картой Движения, являющейся **черной RNC**, должны войти как Группа Е. Если Группа Е или Z уже находится на месте, блокируя тем самым вход подкреплений по этому краю, подкрепления не могут входить по этому краю до тех пор, пока блокирующая группа не была передвинута или уничтожена. Подкрепления не могут использовать Индивидуальный Перевод, чтобы войти в игру.

48.4 СНАЙПЕР: Подкрепление в виде Снайпера может быть использовано, чтобы восстановить потерянную способность Снайпера, или использовано для того, чтобы получить способность Снайпера для игрока, который не начинал сценарий с этой способностью. Если игрок по-прежнему имеет способность Снайпера, когда он получает подкрепление в виде Снайпера, он может атаковать дважды за каждую карту Снайпера, которую он играет (или трижды, если он получает подкрепление в виде снайпера дважды, и т.д.). Многочисленные атаки снайпера, использующие одну и ту же карту Снайпера, должны брать отдельную RPC, чтобы определить цель каждой атаки (если только в единственной атакуемой группе не имеется только одна карта). Эта способность двойной атаки Снайпера может также использоваться в сценариях DYO, где приобретаются дополнительные снайперы.

48.41 Игрок со Снайпером имеет выбор разделить свои многочисленные атаки Снайпера между разными группами или произвести все выстрелы по одной группе, но должен заранее указать группу (группы), которые будут атакованы, перед тем, как определяется результат первой атаки.

48.42 Успешная Проверка Снайпера (14.4) уничтожает только одного снайпера, а не всю многочисленную способность Снайпера игрока. Для каждой группы, атакованной снайпером, по-прежнему допускается на выбор только одна

Проверка Снайпера в качестве ее единственного действия на этот ход независимо от числа раз, сколько она была атакована одной или больше картами Снайпера во время этого хода.

48.43 Подкрепления в виде Снайпера не обязаны вводиться игру посредством карты Движения (35.3), как другие подкрепления. Они автоматически появляются в распоряжении на следующий ход игрока.

49. ОДИНОЧНАЯ ИГРА

49.1 Хотя игра UP FRONT создана как соревновательная игра для двух игроков или команд, ее можно модифицировать для того, чтобы допустить увлекательную одиночную игру, лишь с несколькими незначительными изменениями в существующих правилах игры.

49.11 Все действия в ход игрока должны быть объявлены заранее перед тем, как определяется результат какого-либо из них. Игроку не разрешается увидеть результат одного действия перед тем, как объявить другие, которые он будет предпринимать во время этого хода игрока.

49.12 Карты на руках выкладываются на стол в открытую. Однако, все карты, которые взяты вместо сыгранных, выкладываются закрытую и не открываются до хода этой стороны или до того момента, когда противоположная сторона атаковала или сбросила карту местности на одну издвигающихся групп (в зависимости от того, что наступит раньше). Обычно из этого следует, что каждая сторона имеет ряд неизвестных карт на руках, которые могут быть сыграны в последнюю минуту, чтобы ослабить атаку или повлиять на решение, принять или отвергнуть карту местности.

49.13 Не жульничайте! Играйте за обе стороны из всех способностей, учитывая ресурсы этой национальности, ее ситуацию на поле и Условия Победы. Играя карты на руках в лучших интересах стороны, вы получите работающую одиночную систему, но только в том случае, если не будете подыгрывать той или другой стороне.

ТИТРЫ:

ДИЗАЙН: Кортни Ф. Аллен

ДОРАБОТКА: Дональд Дж. Гринвуд

ОФОРМЛЕНИЕ ОБЛОЖКИ: Джим Талботт

ОФОРМЛЕНИЕ КАРТ: Скотт Мурс, Чарли Киблер

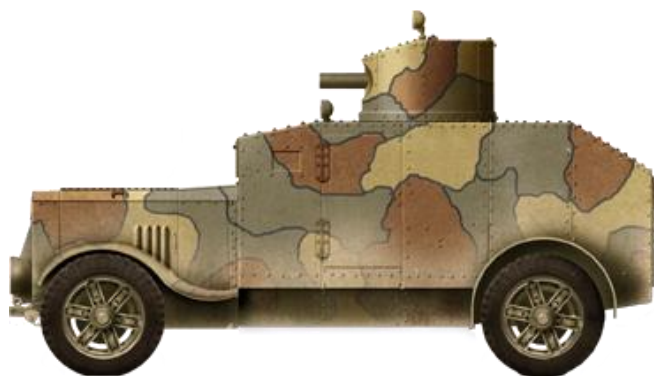
ТЕСТЕРЫ: Рекс Мартин, Кен Уайтселл, Джим Барнетт, Брюс Деги, Нил Шлаффер

ТИПОГРАФСКИЙ НАБОР: шрифт Colonial

КООРДИНАТОР ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ОТДЕЛА:
Элен М. Адкинс

ВОПРОСЫ

Советы по тактике и стратегии, показательная партия, анализ игровой системы, список ошибок и опечаток, и часто задаваемые вопросы к первому изданию UP FRONT находятся в т. 21, №. 1 журнала THE GENERAL. Всем игрокам рекомендуется справиться с этим номером, чтобы поискать ответы на свои вопросы. Если у вас по-прежнему затруднения, мы ответим на вопросы по правилам игры при условии, что они представлены в формате Да/Нет, содержат верные ссылки на параграфы правил, и сопровождаются приложенным конвертом с обратным адресом и знаками почтовой оплаты для ответа.



Японский бронеавтомобиль Тип 92 "Осака"



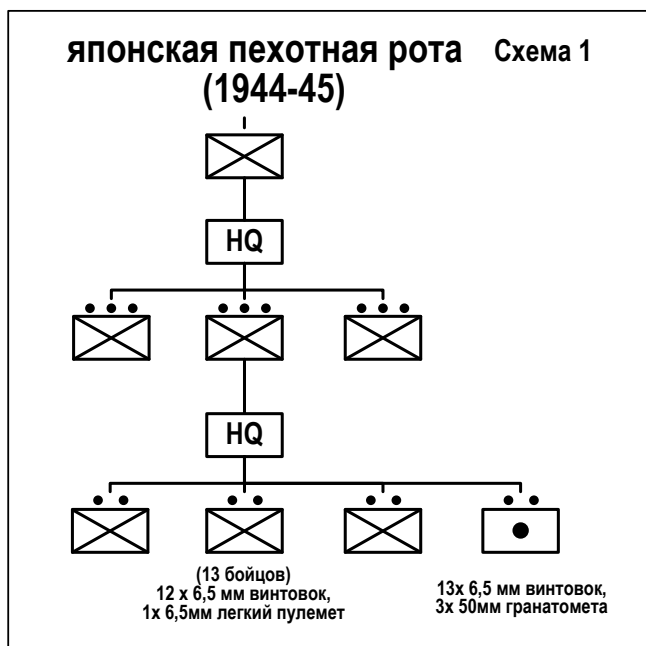
Японский легкий танк Тип 97 "Те-Ке"



Японский средний танк Тип 3 "Чи-Ну"

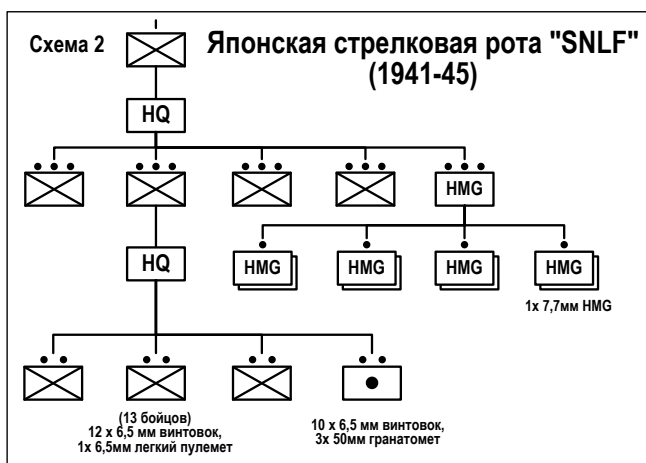
ИСТОРИЧЕСКИЕ ПРИМЕЧАНИЯ И ШТАТНЫЕ РАСПИСАНИЯ

ЯПОНЦЫ: типичная японская пехотная рота стандартной дивизии, или типа "В", представлена на схеме 1.



Этот штат изменялся на протяжении войны мало, по крайней мере по части утвержденной "на бумаге" силы. Усиленная дивизия, или типа "А", имела подобную же штатную силу за исключением того, что численность отделения была увеличена с 13 до 15 бойцов.

В дополнение к частям регулярной армии, японский ВМФ формировал собственные боевые части для десантных высадок и гарнизонной службы на островах. Эти части, называвшиеся "Специальные Морские Десантные Части" (SNLF), формировались из личного состава ВМФ на четырех больших японских морских базах; Сасебо, Куре, Майдзуру и Йокосука. Типичный штат этих частей показан на схеме 2.



Хотя эти войска проходили большую подготовку к высадкам с моря и защите береговых плацдармов, их подготовка по части владения оружием и тактике не отвечала стандартам регулярной армии.

Стандартным вооружением японского солдата была винтовка калибра 6.5мм образца 38-го года "Мэйдзи", похожая на немецкий "Маузер" модели 1898 г. Это оружие обычно называлось западными союзниками "Арисака", хотя японцами, которые отказывались списывать трофейное вооружение и вооружали многие части британскими, голландскими и американскими винтовками, захваченными при ранних завоеваниях, использовалось множество разновидностей винтовок. Эти вооружения, и даже велосипеды с сингапурскими номерами, были позднее захвачены обратно в джунглях Гуадалканала. "Арисака" оказалась неудобной в джунглях из-за длины и веса, и хотя позднее на вооружении появилась укороченная версия в виде карабина (образца 44-го года "Мэйдзи"), "Арисака" образца 38-го года оставалась наиболее распространенным вооружением японской пехоты. У карабина образца 44-го года "Мэйдзи" имелся закрепленный откидной штык, который часто был необходим в джунглях, но он делал дуло этого оружия тяжелым и соответственно затруднял прицеливание, а также имел тот недостаток, что штык нельзя было отомкнуть и использовать как нож. Несмотря на эти недостатки, японский солдат по-прежнему предпочитал знакомую ему "Арисаку" любой из улучшенных позднейших версий или захваченному вооружению. Мелкий калибр давал этому вооружению меньшую поражающую силу на дальних расстояниях, чем у винтовок большинства остальных армий второй мировой войны.

Как и в большинстве подразделений на уровне отделения, настоящая огневая мощь обеспечивалась ручным пулеметом. В этом вопросе японцы полагались на ручной пулемет типа 11 калибром 6.5мм, обычно известный как "Намбу". "Намбу" страдал от проблем, связанных как с механизмом подачи боеприпасов, так и боеприпасами, что вызывало частые проблемы с заклиниванием, дополнительно ухудшавшиеся во время ведения боевых действий в джунглях, где он часто использовался. "Намбу" фактически вел огонь стандартными винтовочными патронами. По теории предполагалось, что это давало преимущество, поскольку стрелки могли предоставить патроны для пулемета в случае нехватки боеприпасов, но на практике это только усугубляло недостатки вооружения. Хотя японцы разработали улучшенные версии, "Намбу" никогда

не был полностью заменен даже с постановкой на вооружение ручного пулемета типов 96 и 99. "Намбу" также был единственным ручным пулеметом за всю войну, на котором имелся штык. Несмотря на его проблемы, "Намбу", вероятно, нанес союзникам больше потерь на юго-западе Тихого океана, чем любое другое вооружение.

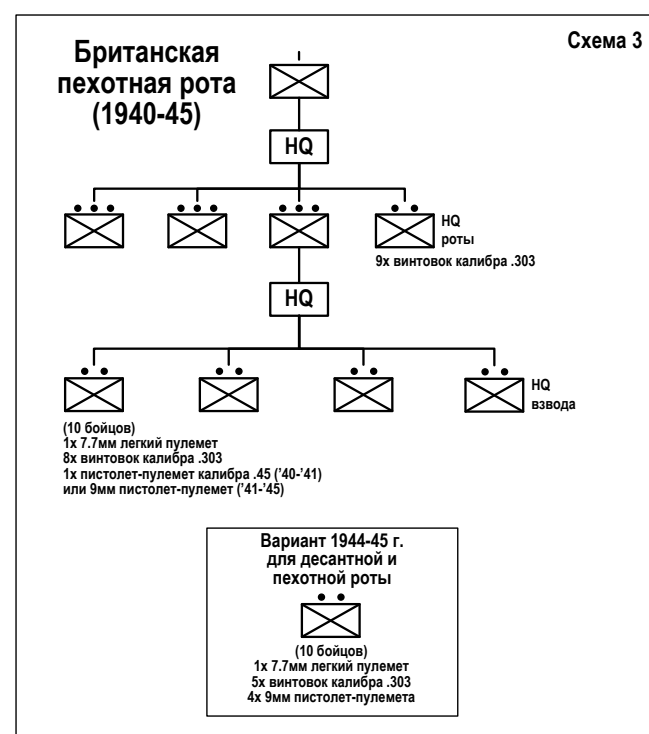
Менее эффективным вооружением в повсеместном использовании был гранатомет калибра 50мм, который часто неправильно назывался "наколенным минометом". Это вооружение могло вести огонь осколочными минами или переключиться на стандартную гранату на ближнем расстоянии. Хотя его эффективность была минимальной, каждой роте придавалось большое число единиц этого вооружения.

Вероятно, самым большим недостатком вооружения японского пехотинца было практически полное отсутствие пистолет-пулемета. Японцы производили пистолет-пулеметы в ограниченных количествах и импортировали дополнительное число из других государств, но вооружали ими в основном парашютно-десантные войска. Это оказалось большой помехой для японцев, которые часто сражались в местности густых джунглей. Именно в таких областях с густой растительностью и ограниченным полем зрения очень пригождались пистолет-пулеметы. Здесь необходим беглый огонь по противнику, которого зачастую нельзя увидеть, пока не станет слишком поздно. Стрелять веером не глядя в ответ на подозрительные звуки было обычным делом в местности джунглей, где нужда в расстоянии и прицеливании была меньше. Японцы, как всегда под впечатлением от холодной стали, снова приделали к своему пистолет-пулемету штык, который был едва ли не такой же длины, как само вооружение.

Японцы были ужасно не подготовлены к танковой войне по западным стандартам и несли большие потери от бронетехники союзников всякий раз, когда с ней сталкивались. К счастью для японцев, большая часть боевых действий на Тихом океане велась в местности, неподходящей для бронетехники, и возможно, что вследствие этого, японцы так и не разработали эффективное пехотное противотанковое вооружение, более продвинутое, чем их противотанковое ружье типа 97 калибром 20мм. Это вооружение не только было мало распространено, но в любом случае устарело к 1941 г. В отчаянии японская армия дошла до применения самоубийц против вражеской бронетехники, подобно атакам своих летчиков-"камикадзе". Японские инженеры

обязывались зарядами взрывчатки и пытались добраться до вражеского танка, чтобы взорваться вместе с ним. Еще более грубый прием состоял в том, чтобы взвалить на танк авиабомбы и подорвать их ударами кувалды. Навряд ли какой японский солдат мог подорвать два танка противника таким методом.

БРИТАНЦЫ: британская армия имела ротный штат наподобие большинства армий в войне за одним важным исключением. Британской роте не доставало группировки настоящего вооружения поддержки, хотя таковое временами придавалось штабу роты для дальнейшего распределения. Этот штат менялся мало на протяжении войны. В 1942 г. произошло небольшое изменение, увеличившее число автоматов в отделении до цифры, приближающейся к указанным на схеме 3.



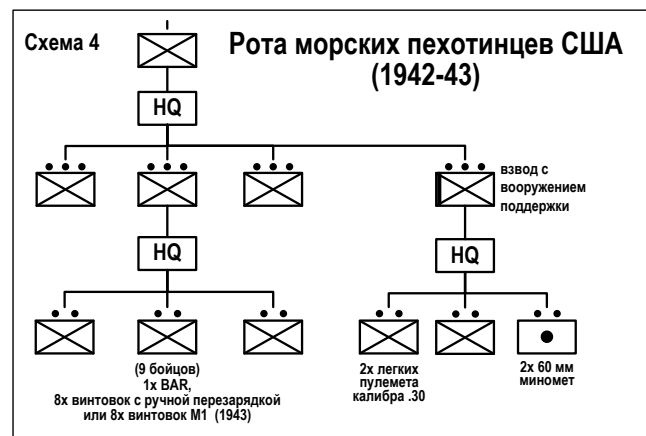
Основным пехотным вооружением отделения была винтовка SMLE (Ли-Энфилда с коротким магазином) №4 калибром 0,303 дюйма. Это оружие хорошо показало себя на поле боя благодаря сравнительно высокой скорострельности для винтовки с ручной перезарядкой и было стандартной британской пехотной винтовкой войны, а также одной из лучших винтовок с ручной перезарядкой своего времени. Облегченная и укороченная версия, № 5, была принята на вооружение для использования в джунглях, но сильная отдача делала ее не слишком популярной в войсках на передовой. Британцы проходили особенно тщательную подготовку в плане ведения беглого огня и могли поддерживать плотный темп стрельбы.

Как и в немецкой армии, британцы поняли важность хорошего ручного пулемета для отделения. Для британцев он принял форму пулемета "Брен". "Брен" оказался дубовым, надежным, точным и не слишком тяжелым вооружением; все это важные характеристики для ручного пулемета. Интересно отметить, что название "Брен" происходит от первых двух букв "Брно", города разработки, и Энфилд, города производства. Хотя у британцев не было автомата в первые годы войны, они использовали американский "Томпсон" калибра 0,45 дюйма. К концу 41-го "Томпсон" был заменен менее неудобным автоматом "Стен" британского производства. Его название происходит от первых букв фамилий конструкторов, Шеппарда и Турпина, и первых двух букв места происхождения, Энфилд.

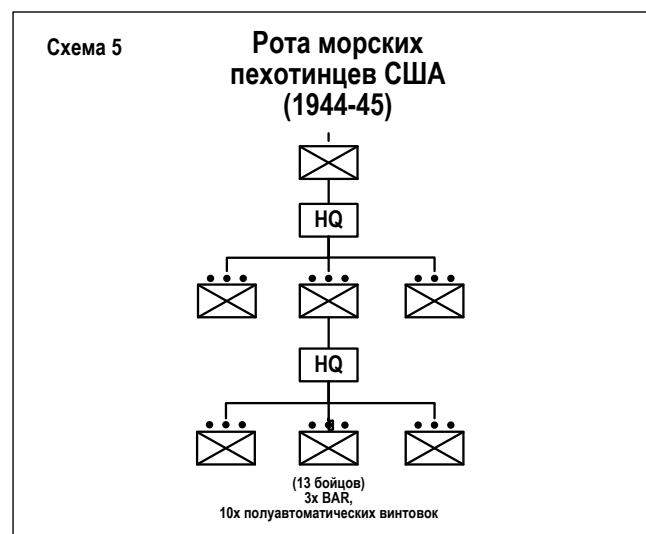
В довольно порядочных числах на уровне роты придавался миномет калибром 2 дюйма, который подвергся не менее чем 13 модификациям в ходе войны. Хотя он и был хорошим легким минометом, и легок в обращении, его эффективность считалась минимальной, поскольку легкие минометы в этот период считались обладающими малой пригодностью. В плане противотанковой обороны рота полагалась на противотанковое ружье "Бойс" калибра 0,50 дюйма. Как и у всех противотанковых ружей, эффективность этого вооружения совершенно не отвечала быстро совершенствующимся танкам этого периода. Его заменил к середине 1943г. Пехотный Противотанковый Гранатомет. PIAT был уникальным вооружением по сравнению с американской базукой или немецким фаустпатроном. Разработанная с целью метания, а не выстреливания, кумулятивной гранаты, сила отдачи механизма пружинного действия должна была взводить оружие для следующего выстрела. Если оружие не взводилось автоматически, как это часто случалось, его приходилось взводить вручную для следующего выстрела. Это было нелегко, и в результате оружие выпадало из действия на значительный промежуток времени.

Штат десантных войск на уровне роты мало отличался от такового у подразделения регулярной пехоты за исключением большего использования автоматов вместо винтовок. В дополнение, нередко можно было видеть большее число гранатометов PIAT и 2-дюймовых минометов, приданных на этом уровне из-за большей необходимости полагаться на собственные силы и действовать автономно.

АМЕРИКАНСКИЕ МОРПЕХИ: Соединенные Штаты выставляли достаточно уникальный и независимый род войск во время войны, известный как морская пехота. Организация и подготовка морпехов служила одной главной цели: высадке морских десантов. Высадки с моря были ролью корпуса морской пехоты почти 200 лет, и в 1941 г. они по-прежнему отрабатывали улучшенные техники на атлантическом побережье. С 1942 по 1943 г. их штат очень походил на таковой у регулярной пехотной роты (см. схему 4).



В 1944 г. этот штат претерпел большое изменение, как можно легко заметить на схеме 5.



Ударение здесь было сделано на сосредоточении большей огневой мощи на уровнях взвода и отделения. Это сделалось необходимым в основном из-за их десантной роли, которая требовала, чтобы у них было как можно больше мобильной огневой мощи на береговых плацдармах. Для удовлетворения этой нужды морпехи снабдили каждое отделение тремя пулеметами BAR. В результате на этом уровне проявилась большая гибкость, допускавшая формирование трех отдельных огневых групп в отделении, причем каждая могла действовать как огневая или маневренная группа. Морпехи

использовали винтовку Спрингфилда с ручной перезарядкой образца 1903 г. примерно до 1943 г., когда они быстро заменили ее полуавтоматической винтовкой М1 "Гаранд" после того, как та впервые появилась на Тихом океане с войсками регулярной армии на Гуадалканале.

"Гаранд" был надежным вооружением того же калибра, что и Спрингфилд. Он обладал большей огневой мощностью, хотя его обойма на 8 патронов часто приводила к перерасходу боеприпасов, поскольку зачастую вставляли новую обойму еще до того, как была полностью расстреляна старая. "Снарядить" обойму было нелегко, и этим редко занимались войска под огнем. Единственным другим его недостатком был звук, с которым вылетала расстрелянная обойма, сигнализируя близлежащему противнику, что патроны закончились. Тем не менее, обойма давала возможность ведения беглого огня из вооружения, а его ударная сила была гораздо выше, чем у карабина М1, который тоже использовался. Залитый морской водой, извальный в песке, опутанный лианами из джунглей, "Гаранд" по-прежнему быстро выстреливал восемь патронов раз за разом, а большой целик позволял хорошо прицеливаться даже при плохом предрассветном освещении.

Даже хотя это не указано в их таблицах штатной организации, морпехи обильно использовали пистолет-пулемет "Томпсон" М1 калибра 0,45 дюйма и карабин М1 калибра 0,30 дюйма. "Томпсон" оказался очень популярным вооружением у морпехов в боях на относительно коротком расстоянии, как это имело место в джунглях на Тихом океане. Огонь велся исключительно автоматически, стрельба одиночными выстрелами была невозможна, но с небольшим опытом "давили на гашетку" так, что стреляли и одиночными. Однако механизм был сложным и легко загрязнялся гравием, песком, а от соли подвергался коррозии. Эффективное расстояние также ограничивалось десятками, а не сотнями, метров. Томпсон был позднее заменен на М3 "Шприц для смазки". Первоначально предназначавшийся для войск второй линии и поддержки, карабин М1 скоро стал чрезвычайно популярным вооружением. Несколько более точный, чем пистолет-пулемет, карабин стал настолько популярен, что к концу войны карабинов было выпущено больше, чем единиц какого-либо иного американского вооружения.

ТАКТИКА: хотя каждая из армий, представленных здесь, имела свой особый подход к тактике малых подразделений, основная идея "огня и движения", описанная в исторических

примечаниях к UP FRONT, соблюдалась всеми. Британцы, например, следовали шаблону, сходному с немецким, но нуждались в структуре командования, которая позволила бы делать это с таким же успехом. Даже несмотря на это, немецкий солдат был под большим впечатлением от дисциплинированного поведения британских войск. Сам Гитлер описывал британского солдата как "очень храброго и упорного в обороне, неумелого в атаке, и с очень плохими командирами. Вооружение и снаряжение высочайшего качества, но общая организация плохая". Без сомнения, Монтгомери и Черчилль разошлись бы с этой оценкой во мнениях.

Морпехи разработали более эффективное деление отделения, формируя "огневые группы" на основе их автоматического вооружения. Это сделалось отчасти необходимым по самой природе их основного задействования в высадках морских десантов. Помимо морской и воздушной поддержки, у морпехов не было такой артиллерийской поддержки, как у армии, откуда следовало, что им взамен следует больше полагаться на пехотную огневую мощь. Для этого морпехи делили свои отделения на три огневые группы по три бойца. Позднее, после того, как закончилась война, концепция "огневой группы" стала стандартной в современном военном деле. Даже хотя тактическая подготовка морпехов на уровне малых подразделений была обширной, многие считали, что это достигалось за счет недостатка учений подразделений более высокого уровня (от батальона и выше). Эта проблема часто всплывала в ходе боевых операций, особенно на ранних стадиях войны.

Японцы, с другой стороны, отличались уникальными особенностями в своем подходе к тактике малых подразделений. Когда война началась, японский солдат имел явное преимущество в опыте, относительно недавно приобретенном в русско-японской войне и нескончаемом конфликте на китайском материке. Из опыта, полученного там, японцы развили свой собственный стиль тактики просачивания, подчеркивая ночные операции. Просачиваясь под покровом ночи на вражеские позиции, они могли изолировать целые участки перед началом большой атаки. Японцы делали особое ударение на наступательные действия, внезапность и быстроту движения. Их тактическая доктрина подчеркивала принцип, что простой план, выполняемый энергично и решительно, в сочетании с быстротой маневра может настолько сорвать планы противника, что успех будет автоматическим. Конечной целью всякого маневра, и в особенности просачивания, было

быстрое сближение с противником, чтобы можно было на полную использовать предполагаемое преимущество японцев в ближнем бою.

Излюбленными видами вооружения в таком бою были штык и граната, которые можно было использовать, не выдавая позиции стрелка. К несчастью, когда эта тактика не срабатывала, она также приводила к самоуничтожению японского солдата, поскольку в случае неудачи часто практиковалось "сэппуку" (самоубийство). Японский солдат был преисполнен чувства долга по отношению к императору, которое не в состоянии постичь западный ум. Солдат, погибая в бою, знал, что его семья получит пособие, но такое пособие не было предусмотрено для тех, кто попал в плен, и их семьи были запятнаны бесчестьем. В результате большинство пленных, даже в последние дни войны, были те, кто был слишком контужен, ранен или болен, чтобы избежать попадания в плен, и не мог совершить самоубийство.

Несмотря на мастерство в тактике просачивания, японцы слишком полагались на "шаблонные" действия и подчеркивали роль духа и мотивации в ущерб правильному применению принципов "огня и движения". Столкнувшись с непредвиденной ситуацией или потерпев неудачу в попытке просачивания, японцы часто бросались в безнадежную "Банзай"-атаку. Банзай-атака принимала форму лобовой атаки на вражескую позицию, с ведением огня на бегу вместо использования проверенной комбинации "огня и движения". Против необученных или плохо вооруженных войск, таких, с которыми сталкивались вначале в Китае, такой тип атаки обычно был успешен. Против решительных войск, таких, которые выставлялись западными союзниками, это часто заканчивалось избиением императорских войск. Большинство потерь японцев в генеральных сражениях было понесено в результате атак на подготовленные позиции, поддерживаемые тяжелым пехотным вооружением, каковые атаки проводились вместо отхода или отступления и "потери лица". На оборонительный бой смотрели с презрением и использовали только против заведомо превосходящих сил противника. Даже в обороне сильно подчеркивались наступательные принципы.



Японская "Арисака"

СНОВА ПОДТЯГИВАЯ ТЫЛЫ ЗАПИСКИ ДИЗАЙНЕРА BANZAI

Записки дизайнера UP FRONT хорошо освещают обоснование игровой системы, поэтому я отсылаю игроков к этому материалу за большинством объяснений. Мои комментарии здесь будут ограничены вопросами, уникальными для игрового приложения BANZAI.

Отображение японского солдата в рамках игровой системы UP FRONT поставило перед нами увлекательный вызов. Хотя стандартная японская винтовка была вооружением меньшего калибра с меньшей скоростью пули, этот факт имел небольшие последствия для нашего рейтинга японской винтовки. Японский солдат просто страдал от ужасающе низкого стандарта индивидуальной меткости, и, как и в русской армии, их учили сближаться с противником как можно быстрее. Кроме того, они предпочитали вести прицельный огонь из положения на корточках, чему их не учили, но что просто вытекало естественным образом из японской культуры; японцы часто разговаривают, сидя на корточках. В то время как японцы гораздо лучше стреляли из положения на корточках, чем их противники из числа союзников, это все равно была неудобная форма стрельбы по сравнению с положением лежа, которое предпочитали западные солдаты. Кроме того, винтовочный ремень не использовался для стабилизации вооружения во время стрельбы, как это было обычно в западных армиях. Кроме того, беглый огонь, как он практиковался британцами с их винтовками Энфилда, был практически невозможен для японского солдата, который был слишком низок ростом, чтобы прикладывать винтовку к плечу, передергивая затвор без поддержки ремня, стабилизирующего вооружение. Эта низкая меткость также приписывалась деревенскому, не знакомому с техникой происхождению большинства солдат. Сложные дальнбойные виды вооружения просто попали бы к ним в руки впустую.

Во время обучения японский солдат проходил интенсивную подготовку, и на типичного солдата можно было рассчитывать, что он выполнит поставленную задачу, пока физически будет в состоянии это сделать. Их специализация на просачивании и высокое моральное состояние представлены в игре их способностью играть карты Движения, не влияя на выбор по Сбросу. Их моральное состояние, и так самое высокое в игре, на самом деле представляет применение со знанием дела их солдатской сноровки в большей степени, чем стремление не кланяться пулям.

Японцам никогда было не занимать храбрости, но часто их чувство чести и долга легко приводило их к гибели, что представлено их высокими величинами Бегства. Хотя у японцев имелись 50мм дымовые шашки, которые можно было бросать вручную или выстреливать из их гранатометов, они редко использовались. Широко разрекламированная "Банзай"-атака больше отвечала вере японцев в то, что холодная сталь и храбрость могут превозмочь огневую мощь. Хотя такие наскоки хорошо работали против плохо вооруженных китайцев, эта тактика граничила с преступной глупостью против врага с автоматическим оружием. Игроки должны соответственно проявлять осторожность, рассматривая эту возможность, хотя в подходящей ситуации (отчаяния) Банзай-атака может принести победу по меньшей мере в сценарии. Ударение японцев на дух и мотивацию моделируется в игре увеличением процента потерь, которые может понести отделение перед тем, как стать "разбитым", и разрешением свободного сброса карт Укрывания. Величина руки из четырех карт и максимальный сброс двух карт отражает неохоту японцев проявлять инициативу и быстро реагировать на неожиданные ситуации.

Вопреки распространенному мнению, войска SNLF не были лучше, или хотя бы ровней, обычным войскам. Наоборот, они продемонстрировали удивительный недостаток способности в пехотном бою, когда сталкивались с решительным сопротивлением. В игровых терминах я поэтому использовал их, чтобы представить ради удобства практически любые войска "второй линии". Также обратите внимание на то, что у японцев отсутствуют настоящие элитные войска, потому что таковых, по сути, и не было. Хотя и были части, которые проявили себя необычайно хорошо в бою, это было столько же следствием обстоятельств или лидерства, сколько и штатной организации. Термин "Самурай", который мы используем для классификации элитных частей, просто является условным термином; таких специально сформированных частей не существовало.

Перед тем, как оставить японцев, мы должны заметить, что японская бронетехника редко появлялась даже вне джунглей, хотя в значительной степени использовалась против русских на равнинах Маньчжурии. Еще реже встречался полугусеничный вездеход, который они производили в очень ограниченных числах и который в целях игрового интереса мы представили с вооружением в виде монтируемого в полевых условиях пулемета.

Средний британский пехотинец был хорошо мотивированным, профессиональным солдатом и всецело предан своему подразделению. На поле боя обычный солдат считал себя практически неуязвимым, что во многих отношениях способствовало его эффективности. Для офицеров, однако, это заканчивалось излишней самоуверенностью, которую верховное командование не спешило развеять. В пределах параметров игры я попытался показать эти характеристики немецкой величиной руки в пять карт, но американской ограниченной способностью сброса. Больше, чем какая-либо другая армия того времени, британцы делали упор на меткость индивидуального солдата. Их уникальная подготовка в ведении беглого огня отражена их способностью уменьшать требуемый фактор огневой мощи каждой атаки на один. Действительно, они приблизились к достижению той же скорострельности, что и у американской полуавтоматической винтовки. Название "Ополчение" для британских войск второй линии — это снова условное обозначение в отсутствие лучшего термина. В реальности, их можно использовать, чтобы представлять любые войска Британского Содружества более низкого качества.

Наконец мы добрались до американского корпуса морской пехоты. Вопреки распространенному мнению, морпехи не были битыми жизнью, профессиональными солдатами, какими их изображает кинематограф, особенно в начале войны. Во время битвы за Гуадалканал средний возраст морского пехотинца был равен 19 годам. Какой опыт может быть у любого солдата в 19 лет? Морпехам также пришлось вырабатывать технику боевых действий в джунглях, как и всем прочим. Армейские полки, которые прибыли на Тихий океан, учились на опыте морпехов и в целом сражались ничуть не хуже их. Поэтому в игровых терминах им был придан "наполовину элитный" статус в том, что они имеют минимальный уровень морального состояния, равный 2, потому что они не стремились первым делом избежать потерь. Хотя морпехи часто вооружались разными видами оружия (например, пулеметом Джонсона), разница в игровых терминах не считается достаточной для того, чтобы напечатать дополнительные карты личностей.



Японский полугусеничный транспортер Тип 1 "Хо-Ха"

UP FRONT В ЦИФРАХ

Анализ вероятностей

Джим Барнетт

Центральный фокус любой игры или игровой системы — это то, как она представляет случайные события. Предполагается, что все остальные факторы известны игрокам и в идеале используются наиболее эффективным образом из возможных. Значит, дело за игрой, когда требуется каким-то случайным образом создавать разнообразные обстоятельства, от недостатка информации у командиров до возникновения разных событий на поле боя. В UP FRONT это достигается с помощью колоды карт. Благодаря чудесам дизайна и доработки, колода используется для учета бесчисленного множества неопределенностей. Она не только занимает место привычных кубиков при определении результатов боя, но и отвечает за местность, движение, способность вести огонь и многие другие элементы боя на уровне отделения.

Одна из основных особенностей колоды состоит в том, что она одновременно и представляет, и разделяет две основные превратности поля боя: туман войны и неопределенность действий. Фокус этой статьи направлен на статистически предсказуемые функции колоды, поскольку большая часть спектра результатов боя может быть представлена вероятностями попадания, радиусами разрыва, средними потерями и т.д. Они, стало быть, и будут разобраны ниже для использования игроком.

Мы, однако, проявим нерадивость, если мы не упомянем по меньшей мере вскользь другой фактор — туман войны. Он представлен недостатком информации о картах на руках у вашего оппонента и о том, в каком порядке оставшиеся лежат в колоде. Игрок по-прежнему обладает слишком щедрым знанием о картах, которые уже сброшены, и составе сил противника (было бы интересно и реалистичнее закрывать карты личностей на столе листком бумаге до тех пор, пока они не откроют огонь или не окажутся в пределах Расстояния 2). Карты, которые находятся на руках у вашего оппонента — это совсем другое дело. Они будут меняться в зависимости от необходимости и наличия. Хотя некоторые ожидания общего порядка вполне резонны. Идеальный набор карт на руках будет состоять из карт местности, движения, огня и сбора, по одной каждая. Немцы могут позволить себе роскошь добавить карту Скрытности, а американский игрок может даже позволить себе удерживать специальные карты, такие, как Мины, Проволока

или Снайпер, "не взбалтывая смесь". Обратите внимание на то, что это не означает отсутствия таковых карт на руках у советского игрока, а просто тот факт, что он вынужден будет отказаться от других гибких возможностей, чтобы держать их долгое время. В том, какие карты желательны на руках, роль будет играть и ситуация. Движение и местность более желательны в начале игры. Огонь, скрытность и сбор будут цениться дороже позднее. Вы можете ожидать, что оппонент в тактической обороне будет сбрасывать карты движения и местности (кроме Болота и Ручья) в пользу огня и карт со специальными эффектами. Согласно этому, фаза сброса — это один из самых важных аспектов хода. Знание того, что оставлять, а что сбрасывать, критически важно для успеха. В свете этого, необходимо считать несколько критических карт. Считая число сброшенных карт Мин, Снайпера, Болота и Ручья, вы можете двигаться тогда, когда это будет обещать большую вероятность успеха. Если вы, как большинство игроков, не можете запомнить каждую сыгранную карту, по меньшей мере старайтесь помнить эти. Следует дать последний совет для тех сценариев, в которых имеются выраженные стороны с наступательной и оборонительной ролью. Поскольку время измеряется прокруткой колоды, обороняющемуся игроку выгодно "тратить" карты, а наступающему игроку их экономить. Обороняющийся поэтому может вести огонь с мизерными шансами на успех по большим группам и тратить по десять карт на определение результата атаки огнем. Советские игроки будут сбрасывать все карты на руках снова и снова, если карты только ограниченно полезны. Атакующий будет вынужден отвечать быстрым движением и оптимальным огнем. Конечно, в распоряжении у игроков имеются и многие другие трюки. Остальная часть этой статьи попытается поставить их на твердую статистическую основу.

Перед тем, как начать наш анализ полной колоды из 162 карт, давайте посмотрим на содержимое отдельной карты. В правом верхнем углу находится базовое Случайное Число (RN) — подобное броску кубиков, которое дает кривую нормального распределения результатов от минус шести до плюс шести, включая как плюс, так и минус ноль. Это число используется для определения результатов ситуаций в бою от Огня ([6.5](#), [14.3](#), и т.д.) до Ближнего Боя ([20.7](#)) и Наезда ([29.2](#)) — а также бросков тяжелого вооружения На Попадание ([25.3](#)), проверок снайпера ([14.4](#)), попыток переправы вброд ([8.53](#)), починки вооружения ([19.3](#)) и повторного им завладения ([18.2](#), [20.91](#)), проверок морального состояния ([20.21](#)). Центр карты отведен состоянию и действиям, возможным для отделения. Они

включают огонь, движение, местность и сбор с различием способностей к определенным действиям по национальности. В нижней части карты находятся номера Случайной Позиции (RP). Они даны в десяти группах от одного до нуля, и в каждой группе диапазон от одного до величины группы. Эти числа задают случайные результаты для паники (6.53), бегства (6.531), атак снайпера (14.2), расстрела (15.5), поломки вооружения (19.13), ближнего боя (20.52), берсерка (20.9), мин (24.31) и ранений (33.1). Они могут также использоваться для создания сценариев DYO (43). Использование номеров называется Проверка Случайной Позиции (RPC). Эти числа также красные или черные (для минуса или плюса), что влияет на успех или неудачу просачивания (20.3), застревания (28.53), или применения АТММ против наездов (31.22). Они могут даже считаться подобно RN для определения результатов ближнего боя против AFV (28.8). Графика карт такая же потрясающая, как и вся игра в целом, и, что еще лучше, они обладают качеством игровых карт, поэтому постоянное тасование не ухудшит обращение с ними [в виде совета по тасованию, разделите колоду с оппонентом и поделите свою половину еще пополам. Перетасуйте каждую половину, периодически вставляя их друг в друга, и меняйтесь с оппонентом, чтобы лучше перемешать карты. Пяти повторений этого должно быть достаточно, чтобы добиться хорошего перемешивания колоды].

Теперь относительно ожиданий того, что вы получите при взятии карт. Таблица 1 — это сводка процентного содержания числа карт из 162. Эта таблица ограничена десятью для экономии места. Если вам нужны вероятности для большего числа, достаточно выполнить операции с переносом десятичного знака и добавлением.

ТАБЛИЦА 1 Процентное содержание карт из 162

кол-во	%
1	0,62
2	1,23
3	1,85
4	2,47
5	3,09
6	3,70
7	4,32
8	4,94
9	5,56
10	6,17

Таблицы 2a, 2b и 2c посвящены Случайным Числам. Таблица 2a — это простое перечисление числа карт для каждого RN и процентное содержание. Эти карты поровну распределены между черными и красными (плюс и минус).

ТАБЛИЦА 2a Количество каждого Случайного Числа в колоде. Для всех чисел половина черные и половина красные.

случайное число	кол-во карт	%
0	44	27,16
1	36	22,22
2	28	17,28
3	22	13,58
4	16	9,88
5	10	6,17
6	6	3,70

Таблица 2b расширяет список, приводя количество для всех номеров и нарастающий итог с процентным содержанием. Это можно читать как уменьшающееся процентное содержание, просто поменяв черное и красное. Например, если вы хотите знать шансы на проверку морального состояния для солдата с моральным состоянием "4" против определяемой атаки огнем силой "2", взгляд на черный ряд "2" дает 25.3%.

ТАБЛИЦА 2b Количество, сумма и процентное содержание для Случайных Чисел разбиты на красные и черные, соответственно.

случайное число	кол-во карт	сумма нараст.	% нараст.
6	3	3	1,85
5	5	8	4,94
4	8	16	9,88
3	11	27	16,67
2	14	41	25,31
1	18	59	36,42
0	22	81	50,00
0	22	103	63,58
1	18	121	74,69
2	14	135	83,33
3	11	146	90,12
4	8	154	95,06
5	5	159	98,15
6	3	162	100,00

Таблица 2c приводит процентные содержания, необходимые для шансов тяжелого вооружения На Попадание (25.3). Если требуется черное число при скрытом корпусе (25.31) или движении (25.32, 33), процентное содержание следует поделить пополам. Обратите внимание на большое различие между "0" и "0-1".

Таблицы 3a, 3b и 3c посвящены ожиданиям при взятии карт, чтобы восполнить руку, для действий и местности. Таблица 3a дает карты, которые не зависят от национальности.

Раздел примечаний для Минных полей показывает силу огня для каждой карты. Для снайперов даны величины PIN, KIA. 48 карт Огня разбиты по силе, а затем отмечено число факторов

огневой мощи, которое требуется для использования каждой карты.

ТАБЛИЦА 2с Процентное содержание успеха для Чисел НА ПОПАДАНИЕ. Для ситуаций, в которых действуют только черные числа, эти процентные содержания должны делиться пополам.

На попадание	%
3	13,6
2	17,3
1	22,2
0	27,2
0-1	49,4
0-2	66,7
0-3	80,3
0-4	90,2
0-5	96,4

ТАБЛИЦА 3а Количество имеющихся карт по типу карты. Карты Огня разбиты по огневой мощи.

Тип карты	кол-во	Примечания
Brush	6	
Minefield	2	(Сила атаки: 4, 5)
Hill	3	
Stream	2	
Buildings ²	4	
Buildings ³	4	
Marsh	2	
Gully	3	
Woods	5	
Wall	3	
Pillbox	1	
Sniper	4	(Pin, KIA: 2,4; 3,5; 3,6; 4,6)
Wire	3	
Hero	2	
Fire	48	(огневые факторы)
Fire 1	9	(1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5)
Fire 2	8	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)
Fire 3	7	(3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)
Fire 4	6	(7, 8, 9, 10, 11, 12)
Fire 5	6	(10, 11, 12, 13, 14, 15)
Fire 6	6	(13, 14, 15, 16, 17, 18)
Fire 7	4	(15, 16, 17, 18)
Fire 8	2	(17, 18)

Таблица 3b дает список карт, зависящих от национальности, по типу и национальности. Обратите внимание на то, что общее число карт здесь и в 3а не обязательно дает в сумме 162. Это из-за карт с разделенным действием, у которых обе половины могут относиться к данной нации. Изучение этой таблицы дает понимание характеристик каждой национальности, как и Таблица 3с, которая приводит условные способности использования радио, разбитые по национальности.

ТАБЛИЦА 3b Количество имеющихся карт по типу карты для типов, которые имеют разные количества для разных национальностей.

Тип карты	☆	⬛	★
Smoke	5	2	0
Concealed 1	8	8	12
Concealed 2	3	4	5
Concealed 3	2	2	2
Cower	7	4	4
Rally 1	5	7	7
Rally 2	5	5	4
Rally 3	4	4	3
Rally 4	3	3	2
Rally 5	2	2	2
Rally 6	1	1	1
Rally All	1	1	1
Movement	24	27	30

Таблица 3с включает все условия, перечисленные вертикально на правой стороне карты, а также отмечает, что каждая карта является открытым пространством, когда перевернута на обратную сторону. Внимательное изучение этих трех таблиц должно дать вам идею того, что может быть возможно в игре. Опять-таки, читатель должен по меньшей мере быть способным учитывать определенные критические обстоятельства, например, знать, что в колоде больше нет Ручьев или Минных полей.

ТАБЛИЦА 3с Количество условных типов карт. Карты радио разбиты по национальности.

Тип карты	☆	⬛	★	Всего
Открытая местность				162
Breeze				9
Ford				6
Flank				4
Radio	8	7	9	

Здесь следует сделать еще одно предупреждение. Процентные содержания во всех случаях основаны на полной колоде. На практике так никогда не бывает, поскольку имеется заметная тенденция, что определенные карты будут либо сбрасываться по правилам сценария, оставаться на руках у игрока, как говорилось выше, либо находиться на столе как местность. Это особенно верно, когда колода закончилась, и вполне вероятно, что наберется целых 20 карт, которые не будут перетасованы. Таковыми, в частности, часто оказываются карты местности. Краткое исследование колоды покажет, что эти карты часто бывают нулями или случайными числами с низким числом. Это произведет изменение в ожидаемом распределении и в то же время компенсирует присутствующий перекокс, поскольку в колоде имеются нули с плюсом и минусом.

Таблица 4а — это достаточно сложный способ дать советы относительно состава огневой группы.

48 карт Огня перечислены по числу карт для каждой огневой мощи и сумме для всех карт, равных или меньше. Столбец со средним значением — это средняя сила атаки, создаваемая картами для данной огневой мощи. Среднее и сумма затем перемножаются, давая рейтинг эффективности. Этот рейтинг — это результат выбора между величиной огневой группы, вооружениями и расстоянием, который должен показать, как получить самый частый и эффективный огонь от минимального числа бойцов, учитывая распределение карт, которое позволит группе вести огонь. Игрок должен также изучать эту таблицу относительно своей тактической ситуации. Оборонительная группа будет хотеть поддерживать эффективный огонь на всех расстояниях, в то время как штурмовая группа может быть заинтересована только в высокой плотности огня на ближнем расстоянии. Быстрый взгляд покажет вам, что огневая группа с 2, 4, 8, или 14 факторами неэффективна в сопоставлении с группой, у которой на один фактор меньше. Они не набирают ничего в силе атаки, чтобы возместить меньшее число карт Огня, которые они имеют в распоряжении. Следуя этому ходу рассуждения, группа из десяти факторов имеет наибольшую отдачу от карты, имеющейся в распоряжении (обратите внимание на то, что, поскольку пять тоже приемлемый результат, — хотя не оптимальный — группа из пяти винтовок с ручной перезарядкой составляет очень хорошую огневую группу, но те же самые вооружения в руках у четырех бойцов демонстрируют неэффективность по каждому пункту. Три винтовки и автомат — это также завидная группа. Таблица 4b подытоживает огневую мощь этих трех групп по относительному расстоянию. Читателю рекомендуется составить подобную таблицу для каждой из своих групп перед расстановкой. Это может дать рекомендации для небольших изменений, которые принесут большую пользу).

ТАБЛИЦА 4а Ценность фактора Огневой мощи. Эта таблица дает в виде суммы число карт, имеющихся для использования у огневой группы каждой величины, и среднюю величину каждой применимой карты огня. Произведение дает взвешенное значение для каждой величины группы.

огневые факторы	кол-во карт	Сумма нараст. итогом	Средняя сила атаки	Рейтинг эффективности
18	3	3	7,00	21,00
17	3	6	7,00	42,00
16	2	8	6,50	52,00
15	3	11	6,00	66,00
14	2	13	5,50	71,50
13	2	15	5,50	82,50
12	2	17	4,50	76,50
11	2	19	4,50	85,50
10	2	21	4,50	94,50
9	2	23	3,50	80,50
8	3	26	3,00	84,00
7	3	29	3,00	87,00
6	2	31	2,50	77,50
5	3	34	2,00	68,00
4	4	38	1,75	66,50
3	4	42	1,75	73,50
2	3	45	1,33	60,00
1	3	48	1,33	64,00

ТАБЛИЦА 4b Огневая мощь, создаваемая группами разной величины на разных расстояниях. Для сравнения используйте Таблицу 4а.

относительное расстояние	5 винтовок	4 винтовки	3 винтовки и пистолет-пулемет
0	0	0	0
1	5	4	3
2	5	4	3
3	10	8	7
4	10	8	9
5	15	12	14

Стандартное предупреждение следует повторить еще раз. Вероятности — это только вероятности. Только потому, что таблицы выше показывают, будто карта Снайпера имеет вероятность 2,47%, а шестерки выпадают 3,7% раза, не следует страшно удивляться, что выпал шанс на 0,1%, и ваш командир отделения убит. Разумный игрок понимает, что время от времени, несмотря на все его усилия, результаты будут неблагоприятными. Использование имеющейся в распоряжении информации для минимизации подобных обстоятельств дает таким игрокам долговременное выигрышное превосходство. Также, несмотря на массив информации, данный выше, UP FRONT — это чрезвычайно психологическая игра. Как и в покере, самые лучшие карты не спасут от успешного блефа.

DESERT WAR

DESERT WAR (добавляя французов и итальянцев в "up front")

ВВЕДЕНИЕ:

DESERT WAR — это вариант-расширение для UP FRONT и BANZAI, в который нельзя играть без компонентов первого. Некоторые из сценариев и национальностей, которых касаются здесь, находятся только в последнем. Подобно тому, как BANZAI добавил новые условия боевой обстановки и больше национальностей для игроков в UP FRONT, DESERT WAR добавляет новый театр для боевых столкновений существующих национальностей, а также интригующие новые величины рук и специальные правила для национальностей. Хотя и не все семь национальностей можно исторически выставлять одну против другой — особенно в пустыне — возможности противоборства существенно увеличены. Турнирная игра теперь может включать семь раундов с разной национальностью в каждом — поистине головокружительная перспектива.

Хотя боеспособность французской и итальянской армий во второй мировой войне часто подвергается сомнению, они часто хорошо сражались на уровне отделений. Особенно модно представлять в карикатурном виде итальянцев — но они действительно могут выиграть и делали это много раз в наших тестах к досаде многих американских или британских оппонентов. Действительно, французы, с их строгими ограничениями на сброс, может быть, являются слабейшими из двух. Хотя ни одна из этих наций не равня другим пяти в равном бою, они временами могут одержать неожиданную победу, и в этом состоит их вызов и притягательность для настоящего игрока в UP FRONT. Одна из самых интригующих возможностей, которую дает этот вариант, — это шанс сыграть матч с участием немецкого и итальянского отделений в командной игре против британского или американского оппонентов.

Нет других изменений в правилах, кроме описанных ниже. Включение маркеров Расстояния выше 5 сделано для того, чтобы не нужно было сочетать несколько маркеров расстояния, чтобы вести учет групп,двигающихся на большие расстояния в некоторых сценариях.

50. ИТАЛЬЯНЦЫ

50.1 ВЕЛИЧИНА РУКИ: Итальянские Линейные Войска имеют величину руки из четырех карт с максимальной способностью сброса в две карты в ход, но сбросы допускаются только в те ходы игрока, в которые они не предпринимали никаких действий.

50.2 РАЗДЕЛЕННЫЕ КАРТЫ: Итальянский игрок должен играть все карты с Раздельными Действиями как карты Укрывания.

50.3 ШТРАФ К ОГНЕВОЙ МОЩИ: итальянцы страдали от низкого морального состояния, виной которого было в основном плохое командование и поэтому славилась нежеланием активно участвовать в перестрелках. Поэтому Итальянский игрок всегда должен иметь факторы огневой мощи сверх тех, которые обычно необходимы для проведения атаки (не применимо к тяжелому вооружению).

50.4 РАЗБИТОЕ ОТДЕЛЕНИЕ: отделение Итальянской пехоты значительно отличалось тем, что состояло из 18 бойцов, делившихся на группу с LMG и поддерживающую группу стрелков. Боевой дух итальянцев был вполне сносным, когда командовали лидеры вроде Роммеля, и отвратительным в других случаях. Соответственно, Итальянское отделение будет разбито, когда потеряет более 40% его карт Личностей, в противоположность более 50% (т.е. восемь из 18 карт в среднестатистическом сценарии).

50.41 КАПИТУЛЯЦИЯ: в связи с их низкими величинами Бегства, Итальянцы будут попадать в плен чаще остальных национальностей ([32.12](#)). Однако к ним также применяется специальное правило на капитуляцию, если все члены Итальянской пехотной группы (не Пехотные Орудия) находятся под огнем независимо от их Относительного Расстояния к противнику. Когда это условие имеет место, поместите маркер Капитуляции на маркер Группы. Эта группа не может двигаться, вести огонь или собираться (даже с помощью Героя), если только ее не выручили или не открыли по ней огонь. Как только капитулировавшая группа была атакована, никакая Итальянская группа больше не будет подчиняться правилам на Капитуляцию в этом сценарии. Капитулировавшую группу можно выручить только Индивидуальным Переводом бойца не под огнем в эту группу, после чего маркер "капитуляция" снимается. Как только это достигнуто, ранее капитулировавшая группа может собираться обычным образом и, если собралась, может снова вести огонь и двигаться. Капитулировавшая группа автоматически попадает в плен к бойцу,

просочившемуся в нее. Затем применяются стандартные правила на Пленных ([32.2](#)). Просачивание в капитулировавшую группу не требует Проверки Морального состояния и всегда определяется по столбцу "1" на RPC. Капитулировавшая группа не считается по отношению к требованиям Разбитого Отделения до тех пор, пока не захвачена в плен. Даже хотя некоторые Итальянские величины Паники ниже, чем их величины Морального состояния, их величины Паники никогда не могут опускаться ниже, чем на один меньше их величин Морального состояния, во время Игры-Кампании ([42.44](#)).

50.42 ПРОТИВ РУССКИХ: Итальянцы не были настроены быстро капитулировать на не слишком-то милосердную милость Русских. Соответственно, правила на Капитуляцию и 40% Разбитого Отделения не применяются в сценариях против Русских, а все величины Паники Итальянской пехоты увеличиваются на один.

50.5 ТИПЫ ВОЙСК: Берсальеры — это Итальянские Элитные войска. Берсальеры могут использовать Немецкие карты с Раздельными Действиями и не подвержены специальным условиям Итальянской капитуляции ([50.41](#)). Чернорубашечники — это Итальянские войска Второй Линии. Чернорубашечники могут сбрасывать только одну карту в ход и только в том случае, если они не предпринимали никаких действий в этот ход.

50.6 LMG: как у всех LMG в игре, которые не считаются вооружением, обслуживаемым расчетом, карта Героя может использоваться для того, чтобы удвоить огневую мощь LMG только в том случае, если эта карта Героя также является **черной RNC**.

50.7 ТЯЖЕЛЫЕ ВООРУЖЕНИЯ: Итальянские ATR и MMG были слишком тяжелыми для переноски одним бойцом. Любая группа с этими вооружениями должна содержать по меньшей мере двух бойцов, не являющихся ранеными, которые являются расчетом этих вооружений, чтобы играть карту Движения с любой целью, если только они не бросят эти вооружения (никакое действие не требуется). Ни один из номеров расчета не может нести Дополнительные Вооружения или быть вооруженным другим оружием, которое требует расчета для эффективного использования.

50.8 DYO: стоимость приобретения Итальянского радио в сценарии DYO равна таковой для Русского радио такой же силы ([43.7](#)), когда используются Элитные войска, и половине этой

стоимости в ином случае. Итальянцы могут использовать любую карту Русского радио.

50.9 ПАРТИЗАНЫ: Итальянцы могут использовать правила на Партизан ([37](#)), если приобретаются для сценария DYO после 1943 г.

51. ФРАНЦУЗЫ

51.1 ВЕЛИЧИНА РУКИ: Французские Линейные Войска имеют величину руки из шести карт с максимальной способностью сброса в одну карту в ход, но сбросы допускаются только в те ходы игрока, в которые они не предпринимали никаких действий. Эта ограниченная способность сброса отражает устаревшую французскую тактическую доктрину, которая делала упор на статичной обороне и подавлении личной инициативы.

51.2 РАЗДЕЛЕННЫЕ КАРТЫ: Французский игрок использует Немецкие карты с Раздельными Действиями.

51.3 ПАРТИЗАНЫ: Французы могут использовать правила на Партизан ([37](#)), если приобретаются для сценария DYO.

51.4 ТИПЫ ВОЙСК: Легионеры — это Элитные Войска. Легионеры могут предпринять одно действие в ход и по-прежнему сбросить одну карту в ход. Резервисты — это Французские Войска Второй Линии. Резервисты должны считать все карты с Раздельными Действиями за карты Укрывания.

51.5 DYO: стоимость приобретения Французского радио в сценарии DYO равна таковой для Немецкого радио такой же силы ([43.7](#)), если не используются Резервисты, в каком случае стоимость делится пополам. Французы могут использовать любую карту Немецкого Радио.

51.6 CHAR B1: на Char B1 устанавливались два орудия; 47мм в башне и 75мм низко в корпусе. Первый набор Чисел Воздействия для 75мм, второй набор для 47мм. Игрок может вести огонь только из одного Орудия (или MG) танка в ход. 75мм считается как Штурмовое Орудие со всеми соответствующими ограничениями ([28.2](#)). В дополнение, числа На Попадание для 75мм всегда на один меньше, чем для 47мм. 75мм не может вести огонь, если танк имеет Скрытый Корпус.

51.7 РАЗБИТОЕ ОТДЕЛЕНИЕ: Французское отделение разбито, когда теряет половину (а не больше половины) своих карт Личностей (т.е., шесть из 12 карт в среднестатистическом сценарии).

52. ПРАВИЛА НА ПУСТЫНЮ

52.1 ИЗМЕНЕНИЯ В МЕСТНОСТИ: в связи с большим отличием местности в Западной Пустыне и Европе требуются следующие значительные изменения в правилах на местность. Используя правила на Пустыню, все Специальные Правила предыдущих сценариев, относящихся к удалению карт Зданий, Леса, Ручья или Минного поля, игнорируются. Все остальные правила остаются прежними.

52.11 МИННОЕ ПОЛЕ: Минные поля широко использовались в пустыне, но в основном для того, чтобы воспрепятствовать перемещению, а не нанести потери. В этом качестве они были практически всегда хорошо обозначены предупреждающими знаками, и это в свою очередь приводило к частому использованию "ложных" минных полей; т.е. ставили предупреждающие знаки, а мины — нет. Соответственно, минные поля всегда действуют, когда используют правила на Пустыню. В пустыне, однако, игрок всегда может отвергнуть карту Минного поля, сброшенную на него (7.3), но если он принимает ее, Минное поле может на самом деле быть настоящим или ложным. Игрок, принявший его, должен немедленно взять RNC, чтобы определить, является ли минное поле настоящим. Если он берет **черную RNC** ≥ 1 , минное поле настоящее и действует обычным образом. Если он берет 0 или **красную RNC**, минное поле ложное и немедленно переворачивается на сторону Открытого Пространства.

52.12 ХОЛМЫ: возвышенная местность в пустыне — это обычно гребень песчаной дюны или выход каменных пластов, поэтому окапывание на холме успешно только со взятием **черной RNC 1**. В остальном правила на холмы не меняются.

52.13 РУЧЬИ/ВАДИ: карты Ручья считаются Вади и не могут отвергаться. Вади не нужно переходить вброд, но выйти из них можно только помещением вбок карты Движения. Вади модифицируют атаки против них на -1. Нет ограничений на огневую мощь или использование вооружения за занятие Вади. В остальном правила на Ручей не меняются.

52.14 ЗДАНИЯ/ЭСКАРП: все здания -3 — это карты Укрывания и удаляются из игры по мере того, как они сбрасываются игроками с рук или берутся как взятие RNC/RPC. Карты Зданий -2 считаются выходами каменных пластов или Эскарпами. Нет ограничений на огневую мощь или использование вооружения за занятие Эскарпа. Окапывание не допускается в Эскарпе. Техника не

может входить в Эскарп или осуществлять Наезд. Все остальные правила на здания применяются.

52.15 БОЛОТО/МЯГКИЙ ПЕСОК: карты Болота представляют Мягкий Песок и не могут отвергаться. Нет ограничений на огневую мощь или использование вооружения за занятие Мягкого Песка. Окапывание не допускается в Мягком Песке. Нет влияния местности за Мягкий Песок на исходящие или входящие атаки за исключением того, что воздействие всех атак НЕ против Мягкого Песка уменьшается на один. Это не делает Мягкий Песок местностью, которая "уменьшит силу атаки огнем" в целях окончания сценария. Техника может входить в Мягкий Песок, но должна пройти немедленную Проверку на Застывание со сдвигом на два столбца влево. Пехотное Орудие в Мягком Песке должно пройти немедленную Проверку Морального состояния после входа и немедленно после игры карты Движения, все еще находясь в Мягком Песке. Все остальные правила на Болото применяются.

52.16 ЛЕС/ОАЗИС: карты Леса считаются как карты Укрывания и удаляются из игры по мере того, как сбрасываются или берутся в качестве RPC/RNC. Однако игрок с картой Леса может попытаться сыграть ее как карту местности. После помещения он должен взять **черную RNC**, чтобы эта карта местности была действительной и осталась в игре как Оазис. Если он берет **красную RNC**, эта карта Леса считается как мираж и удаляется, оставив группу по-прежнему в состоянии движения. Успешно сыгранная карта Оазиса может оставаться в игре до тех пор, пока впоследствии не сыграна безуспешно, как описано выше, или сброшена/взята как RPC/RNC. Оазис является эквивалентом Леса во всех отношениях за исключением того, что обороняющиеся в нем получают увеличение +1 к их рейтингам Морального состояния и Паники благодаря запасу воды под рукой.

52.17 СТЕНА/ГРЕБЕНЬ: Стены считаются низким гребнем, но все правила на Стены применяются обычным образом.

52.2 ОКАПЫВАНИЕ: Окапывание в пустыне было более затруднительным в связи с каменистой природой поверхности или покрытием из мелкого песка. Поэтому окапывание требует RNC 1, а не RNC 0.

52.3 ПОЛОМКИ: все вооружения имели тенденцию ломаться чаще в пустыне в связи с тем, что было затруднительно предохранять их от загрязнения. Поэтому диапазон поломки у всех чисел поломки увеличивается на один; т.е., хб становится х5-6, Х5-6 становится Х4-6.

52.4 ПЕСЧАНЫЕ БУРИ: свирепые вихри в пустыне были вполне обычным делом и останавливали все боевые действия из-за плохой видимости и забитого песком вооружения. Всякий раз, когда случается песчаная буря, сценарий немедленно заканчивается, и победа определяется по очкам, набранным к этому моменту. Игроки должны проверять песчаные бури в конце каждой колоды, взяв RNC. Если RNC — это **красная 6**, сценарий заканчивается в этот момент.

53. СЦЕНАРИИ

Французы и Итальянцы могут быть добавлены в большинство существующих сценариев UP FRONT/BANZAI, вставив соответствующие силы. Итальянцы могут исторически противостоять Британцам, Американцам, Русским и Французам в таком порядке. Французы ограничены использованием против Немцев и Итальянцев, хотя они могут считаться Французами Виши и использоваться против Американцев и Британцев. Они также недолго сражались против Японцев в сентябре 1940г., и снова в марте 1945г. в Индокитае. Правила на Пустыню можно вводить или нет на усмотрение игрока, проводя минимальные исторические исследования. Обладание дополнительными Вооружениями Противотанкового типа ограничено по определению сценария (21.11). В сценариях DYO таковые ограничены максимумом в одно на отделение для США/Британии/Франции, два на отделение для всех стран Оси, и три на отделение для Русских. Радио не считаются Противотанковым вооружением. Ни одно отделение не может иметь больше одного Подрывного Заряда. Пехотные Орудия и AFV не считаются по отношению к этим ограничениям.

Таблица Случайных Подкреплений (48.3) расширяется следующим образом для новых национальностей:

Таблица случайных подкреплений

RNC		
	ФРАНЦУЗЫ	ИТАЛЬЯНЦЫ
0	Снайпер	Снайпер
1	10, 11	8, 17
2	12, 15, 23	18, 19, 20
3	16, 24, 17, *	22, 23, 24, *
4	18, 22, 19, 20, *	22, 18, 17, 23, *
5	35	31
6	31	33

The Avalon Hill Game Company

Подразделение Monarch Avalon. Inc

• Напечатано в США • Все права зарезервированы
©1989 The Avalon Hill Game Company

ТИТРЫ:

ДИЗАЙН: Дон Хоторн, Нил Шлаффер

ДОРАБОТКА: Дон Гринвуд

СЦЕНАРИИ: Джим Барнетт и KGB (Ноксвилское Игровое Сообщество)

ОФОРМЛЕНИЕ: Скотт Мур, Чарльз Киблер

ТЕСТЕРЫ: Стивен Харвестер, Джим Барнетт, Рекс Мартин, Маркус Уотни, Рон Уэйли, Кендалл Уайтселл

КОординатор ПОдГОТОВИТЕЛЬНОГО ОТДЕЛА:

Лу Веленовски

ПЕЧАТЬ: Monarch Services, Inc.

ТИПОГРАФСКИЙ НАБОР: шрифт Colonial

КЛЮЧ К СЦЕНАРИЯМ:

#: Номер Карты

Mor: Моральное состояние; **S:** Командир Отделения, **A:** Заместитель Командира Отделения, **C:** Комиссар

Wpn: Вооружение; **MP:** Пистолет-пулемет, **BAR:** Автоматическая Винтовка Браунинга, **BR:** Винтовка с Ручной Перезарядкой, **SR:** Полуавтоматическая Винтовка, **AR:** Автоматическая Винтовка, **LMG:** Легкий Ручной Пулемет, **PIA:** PIAT, **MMG:** Средний Ручной Пулемет, **PF:** Фаустпатрон, **PSK:** Панцершрек, **FT:** Огнемёт, **MOR:** Миномет, **ATR:** Противотанковое Ружье, **ATG:** Противотанковое Орудие, **ATM:** Противотанковая Мина, **DC:** Подрывной Заряд, **RDO:** Радио, **IG:** Пехотное Орудие, **T:** Танк, **AC:** Бронемашина, **SP:** Самоходное Орудие, **HT:** Полугусеничная Машина.

Pts: Величина в Очках

Буква: Сценарий; строчная "a": атакующий, "d": обороняющийся

строчные буквы/ПРОПИСНЫЕ: относительно соответствующей национальности; напр., aI: атакующий против Японцев, dG: обороняющийся против Немцев

X: Используйте эту карту в этом сценарии.

R: Эта карта является Подкреплением в этом сценарии.

#: Число в нижних строках для ATM, DC, PF или RDO показывает очки, отведенные на это вооружение поддержки.

А: ВСТРЕЧА ПАТРУЛЕЙ

1st: +



3



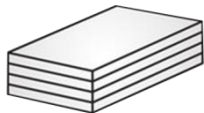
1-12



1-10



1-15



Удалите первые пять карт Зданий, неиспользованными или как взятие RPC/ RNC.

которые сбрасываются

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

A.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Первый игрок, который будет иметь по меньшей мере четыре карты Личностей не под огнем в одной или более групп, в которые не просочился противник, на маркере расстояния 4, занимающих любую карту Местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем.

ДЮО : 241



M1 Garand – американская самозарядная винтовка

В: БОЙ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

1st: +



3



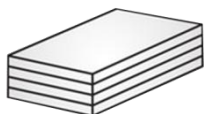
1-9, 11, 21, 22
и DCx1



1-4, 6, 9, 10, 17,
18, 22 и DCx1



2-9, 11, 12, 15,
22-24, 26 и DCx1



Удалите первые четыре карты Леса, неиспользованными или как взятие RPC/ RNC.

которые сбрасываются

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

B.1 Карты ДОТ, Минного поля и Болота считаются картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

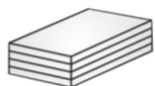
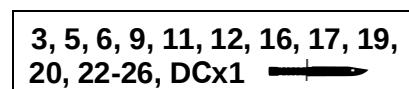
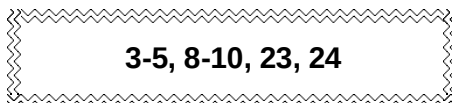
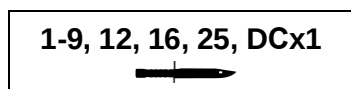
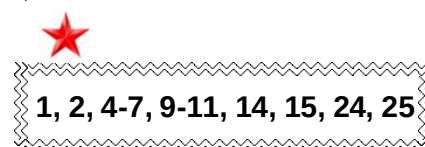
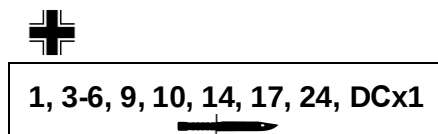
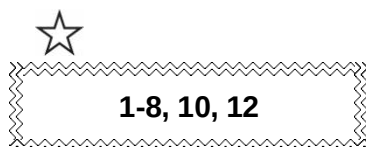
Игрок с большинством Победных Очков (16.4) в конце лимита времени является победителем. Однако Победные Очки за агрессивное ведение боя присуждаются только тем бойцам, которые занимают местность Зданий. Победные Очки за потери (включая бойцов, удаленных из-за бегства) присуждаются обычным образом.

ДЮО : 313



MP38 – немецкий
пистолет - пулемет

С: ШТУРМ УКРЕПЛЕНИЯ 1st:



Удалите первую карту Ручья и первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RPC/ RNC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

С.1 Обороняющийся игрок получает карту ДОТ до начала расстановки (23.2) в дополнение к своей обычной норме карт Действия и помещает ее на свою Группу В. Затем начинается обычным образом помещение местности при Подготовке к Игре.

С.2 Карты Минного поля и Снайпера считаются картами Укрывания, если находятся у наступающего игрока. Они могут использоваться только игроком в обороне. Считайте все карты Болота картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

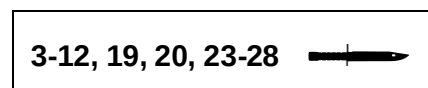
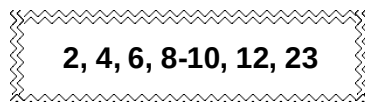
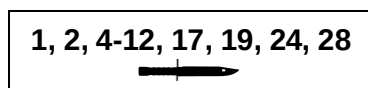
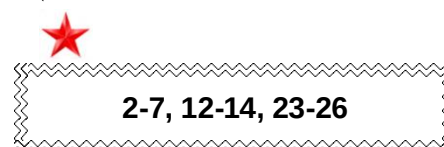
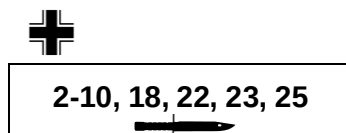
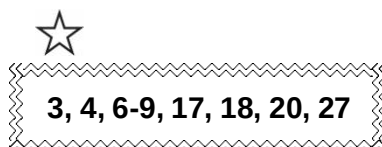
Атакующий игрок побеждает, уничтожив все карты Личностей в ДОТ, или если ДОТ оставлен пустым. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 369, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 200

Советский огнемёт
РОКС-3



D: АРЬЕРГАРДНЫЙ БОЙ 1st:



Удалите первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RPC/ RNC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

D.1 Карты Снайпера считаются картами Укрывания для атакующего игрока. Их может играть как атаки Снайпера только Арьергардный игрок.

D.2 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Атакующий игрок побеждает немедленно, если он имеет пять карт Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, на Относительном Расстоянии 5 до любой Арьергардной группы. Атакующий игрок также побеждает, если он может свести обороняющегося игрока к одной группе, потеряв меньше бойцов, чем обороняющийся. Если атакующий игрок не выполнил одно из этих условий своей победы до конца сценария, побеждает Арьергардный игрок.

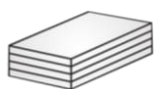
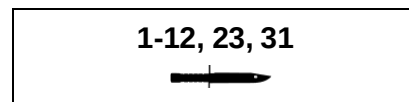
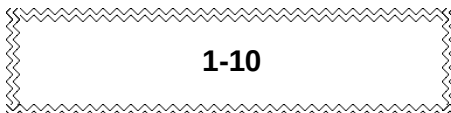
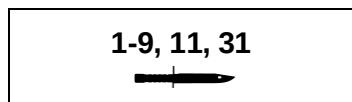
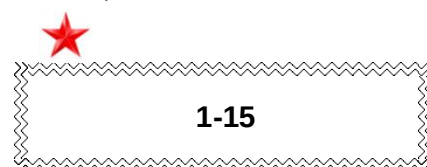
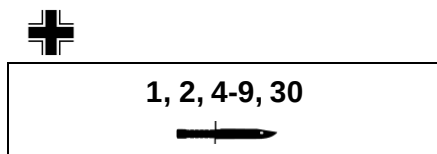
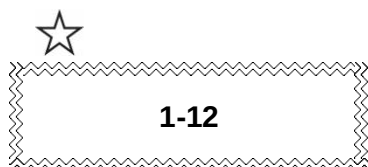
ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 319, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 238

Советский миномёт РМ-50



Е: РАЗВЕДПАТРУЛЬ С AFV

1st: | ⏰ 3



Удалите первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RPC/ RNC.

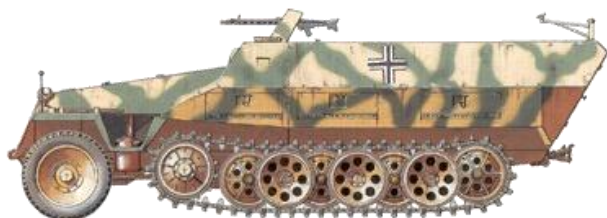
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Е.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Первый игрок, который будет иметь четыре карты не под огнем в одной в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере расстояния 4 в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем. Если ни один из игроков не достигнет этого к лимиту времени, побеждает обороняющийся игрок.

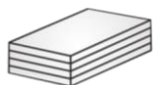
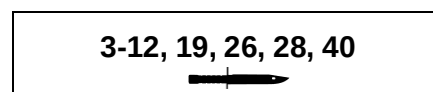
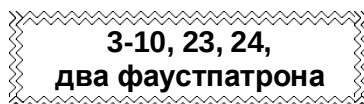
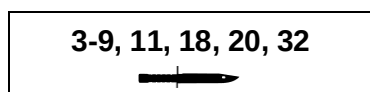
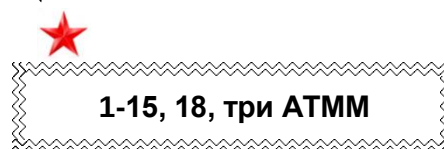
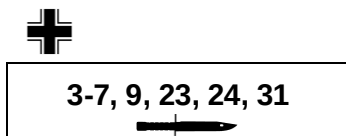
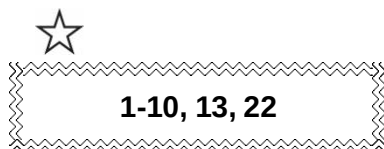
ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 370, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 241



Немецкая Sd. Kfz. 251/1

Ф: ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК ПЕХОТЫ 1st:

| ⏰ 3



Удалите первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RPC/ RNC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ф.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Первый игрок, который будет иметь четыре карты не под огнем в одной в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере расстояния 4 в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем. Если ни один из игроков не достигнет этого к лимиту времени, побеждает обороняющийся игрок.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 471, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 279



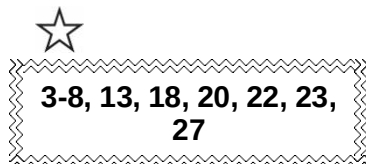
Американская базака М9

G: ЗАЧИСТКА КВАРТАЛА

1st:



3



3-8, 13, 18, 20, 22, 23,
27



1, 8-10, 12, 18, 22, 24, 40

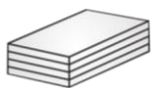


2-10, 12, 18, 22-26,
ПТММ x3

3-9, 18, 20, 25, 34

1-5, 7,9,10,17,18,
Фаустпатрон x2

2-9, 12, 13, 24-26, 34



Удалите первые четыре карты местности Леса, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RPC/RNC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

G.1 Обороняющийся игрок получает карту Зданий с ТЕМ -3 для помещения во время Подготовки к Игре в дополнение к своим обычным картам на руках.

G.2 Только игрок в обороне может использовать карты Снайпера, чтобы проводить атаки Снайпера. Другой игрок может использовать их только как карты Укрывания.

G.3 Карты ДОТ, Болота и Минного поля считаются картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Игрок с поддержкой бронетехники должен набрать к концу сценария вдвое больше Победных Очков по сравнению с обороняющимся игроком. В этом сценарии Победные Очки за контроль территории присуждаются только умножением числа карт Личностей не под огнем в каждой группе, занимающей местность Зданий в конце сценария, на ее маркер расстояния. Победные Очки за потери присуждаются обычным образом. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего.

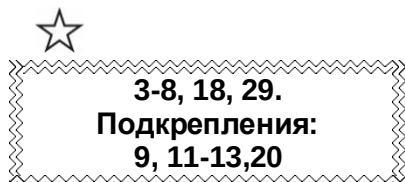
ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 665, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 288

H: НАСТУПЛЕНИЕ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ БРОНЕТЕХНИКИ

1st:



3



3-8, 18, 29.
Подкрепления:
9, 11-13, 20



3-10, 23, 24, 42

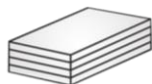


2-8, 12, 18, 20, 26, 29, две АТММ.
Подкрепления:
22-25, одна АТММ

3-5, 7-9, 11, 12, 18, 20,
23, 25, 41

3, 5, 8-10, 23, 28.
Подкрепления:
2, 4, 6, 17, фаустпатрон

1, 6-15, 21, 28, 32.
Подкрепления: 37



Удалите первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

H.1 Подкрепления могут входить в любое время после того, как была использована первая колода карт Действия.

H.2 Считайте карты ДОТ и Минного поля картами Укрывания. Атакующий игрок также должен считать карты Снайпера как карты Укрывания.

H.3 Обороняющийся игрок получает по меньшей мере одну действующую карту Местности для использования во время Помещения Местности при Подготовке к Игре. Если у него нет таковой на руках в начале, он берет карты до тех пор, пока не получит такую. Все остальные взятые в процессе карты возвращаются в колоду и перетасовываются.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Атакующий игрок побеждает, если в любое время он будет иметь по меньшей мере пять карт Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере расстояния "5", занимающими любую местность, которая уменьшит Силу Огня атаки против них. Обороняющийся игрок побеждает, если эти условия не выполнены к концу сценария.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 601, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 465

I: ПАРТИЗАНЫ

1st: +



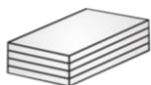
3



1-10



1, 3-10, 28



Удалите первые шесть карт Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RPC/ RNC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

I.1 Карта ДОТ считается картой Укрывания.

I.2 Немецкий игрок должен считать карты Снайпера и Минного поля как карты Укрывания. Игрок за партизан должен использовать карты Минного поля как Мины-ловушки ([37.6](#)).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Немецкий игрок выигрывает автоматически, если по меньшей мере половина его сил достигает маркера расстояния 5, и он имеет больше Победных Очков, чем Партизан. В этом сценарии Победные Очки присуждаются только за потери и за маркеры расстояния, занятые игроком за Партизан в конце игры согласно правилу [16.4](#). Партизан побеждает, избежав Немецких Условий Победы.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 239, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 143



J: КУЧА-МАЛА

1st: ☆+



4



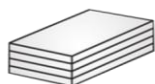
1-12



1-10



1-15



Удалите первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

J.1 Это игра для трех игроков, каждый игрок играет против двух других. Фланкирующий Огонь, Окружение и движение на любой другой маркер расстояния, кроме как от 0 до 5, не допускается. Игроки не обязаны расставлять свои группы напротив друг друга, поскольку каждый игрок может вести огонь по двум другим. Ни одна группа не может блокировать движение другой. Стены являются модификатором -1 за местность для всех привходящих атак. Все Специальные Правила J.1 игнорируются в пользу обычных правил для двух игроков, как только один из трех игроков выбывает.

J.2 Карта ДОТ считается картой Укрывания. Действуют правила на Ночь.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Первый игрок, который будет иметь по меньшей мере четыре карты Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере расстояния 4 занимающими местность, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем. Однако игроки, которые наносят потери противникам, должны сохранять удаленные карты Личностей своих оппонентов в качестве напоминания набранных Победных Очков ([16.4](#)) на случай, если Условия Победы не будут выполнены.



ДУО: АМЕРИКАНЦЫ – 240, НЕМЦЫ – 239, РУССКИЕ – 241

К: ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА В АТАКЕ 1st: Элитные войска



4



Неопытные: 1, 2, 4-8, 10-12, 19, 26



SS: 1-5, 10, 15, 19, 26, 27

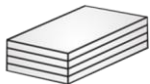


Призывники: 1, 4-7, 9-11, 13-15, 20-22, 28

Парашютисты: 3-5, 7-9, 11, 12, 17, 18, 20, 21

Фольксгренадеры: 3-5, 7-10, 22-24

Гвардейцы: 2-8, 12, 13, 20, 22-26



Удалите первые четыре карты местности Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RPC/ RNC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

К.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

К.2 Игра временно прекращается, как только игрок за Элитные Войска может объявить победу над первоначальными обороняющимися силами обороняющегося. Колода Действия не перетасовывается. Все карты, находящиеся в настоящий момент на руках у игроков или в игре на их группах, возвращаются в колоду Сброса. Четыре карты Зданий, сброшенные в первой части сценария, остаются вне игры. Игрок за Элитные Войска переформирует свои группы на маркере расстояния 0, используя только тех из своих первоначальных бойцов (включая тех, кто смог безопасно убежать), которые не потеряны из-за результатов KIA. Другой игрок затем формирует новые группы на маркере расстояния 0, используя всех своих первоначальных бойцов. Обоим игрокам затем сдаются полные руки, и они начинают Помещение Местности при Подготовке к Игре. Сценарий затем продолжается обычным образом.

К.3 Снайперская способность или вооружения, потерянные в первой части сценария, возвращаются в начале второй части, даже если носятся в виде маркеров вооружения вместо обычного вооружения, напечатанного на карте Личности. Потерянные из-за KIA в первом сегменте сценария не учитываются при подсчете Победных Очков во второй части, а размер отделения во второй половине основывается на числе бойцов, которые начинают вторую часть. Ранения бойцов в Элитных Войсках переносятся во вторую часть. Вооружения, захваченные в первой части, не могут использоваться во второй части.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Первый игрок, который будет иметь по меньшей мере четыре карты Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере расстояния 4 занимающими любую карту Местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем этого конкретного сегмента сценария. Элитные Войска должны выиграть оба сегмента сценария, чтобы выиграть игру.

ДУО: ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА – 320, ВОЙСКА ВТОРОЙ ЛИНИИ – 187 (дважды) Подкреплений нет

Л: ЛИНИЯ АВАНПОСТОВ

1st:



3



1, 2, 4-8, 15, 28



1-10, 15, 17, 22, 46, Радио x1

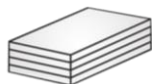


2, 5, 10-16, 18, 26, 27, Радио x1

3-8, 10-12, 18-23, 40

4, 9, 10, 13, 23-25

2-15, 20, 23, 26, 28, 32, Радио x1



Удалите первые пять карт Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Л.1 Обороняющийся может начать с любыми или всеми своими группами в окопах и поэтому не подвергаться помещению местности атакующим игроком во время Подготовки к Игре.

Л.2 Считайте карты ДОТ и Минного поля картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Атакующий игрок побеждает, если в любое время он будет иметь по меньшей мере четыре карты Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере расстояния "5", занимающими любую местность, которая уменьшит Силу Огня атаки против них. Обороняющийся игрок побеждает, если эти условия не выполнены к концу сценария.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 516, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 317

М: ПАТРУЛЬ

1st: +/●



3



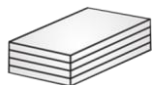
1-10



1-13



3-5, 7, 9, 11, 12, 42, 43



Удалите первые пять карт Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

М.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Первый игрок, который будет иметь по меньшей мере четыре карты Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере расстояния 4 занимающими местность, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем.

ДУО: БРИТАНЦЫ – 242, ЯПОНЦЫ – 236, США – 224

ВАРИАЦИИ:

Японцы (236) 1-13 против Русских (241) 1-15

Немцы (239) 1-10 против Британцев (242) 1-10

Н: ВСТРЕЧНЫЙ БОЙ В ДЖУНГЛЯХ 1st: ●



3



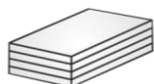
1-10



1-13



3-5, 7, 9, 11, 12, 42, 43



Никакие карты не удаляются из Колоды Действия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Н.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

Н.2 Действуют правила на Джунгли ([47](#)).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Игрок с большинством Победных Очков ([16.4](#)) в конце лимита времени является победителем. Однако Победные Очки за агрессивное ведение боя присуждаются только тем бойцам, которые занимают карту Джунглей в конце игры. Победные Очки за потери (включая бойцов, удаленных из-за бегства) присуждаются обычным образом.

ДУО: БРИТАНЦЫ – 242, ЯПОНЦЫ – 236, США – 224

ВАРИАЦИИ:

Японцы (303) 1-14, 23 против Американцев (302) 1, 3-9, 11, 12, 19, 20, # (BAR)

Японцы (248) 1-11, 18, 19 против Британцев (250) 3-8, 17, 18, 21, 22

О: ШТУРМ ДОТА

1st:



3



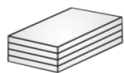
2, 4-8, 13, 21



1-12, 17-19, DCx1



5, 7-9, 15, 42, 43



Никакие карты не удаляются из Колоды Действия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

О.1 Действуют правила на Джунгли (47).

О.2 Обороняющийся игрок получает карту ДОТ до начала расстановки (23.2) в дополнение к своей обычной норме карт Действия и помещает ее на свою Группу В. Затем начинается обычным образом помещение местности при Подготовке к Игре.

О.3 Карты Минного поля и Снайпера считаются картами Укрывания, если находятся у наступающего игрока. Они могут использоваться только игроком в обороне.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: Атакующий игрок побеждает, уничтожив все карты Личностей в ДОТ, или если ДОТ оставлен пустым. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 360, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 270

ВАРИАЦИИ:

Японская Оборона (271) 4 -12, 16, 20, 21, 25 против Американской Атаки (401) 1-9, 11, 12, 16, 19, DCx1

Японская Оборона (244) 4 -11, 16, 21, 25 против Британской Атаки (354) 1-9, 14, DCx1

Р: ЭВАКУАЦИЯ

1st:



3



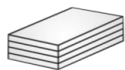
1-10



1-13



3-5, 7, 9, 11, 12, 42, 43



Удалите первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Р.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

Р.2 Обороняющийся должен расставиться в три или четыре группы, все из которых начинают на Маркере Расстояния 2. Вслед за помещением местности обороняющийся игрок должен взять по RNC за каждого из своих бойцов; боец в каждой группе, взявший наименьшую RNC (красные RNC считаются отрицательными величинами) считается раненым (выбор обороняющегося в случае равенств).

Перетасуйте колоду, включая все RNC, взятые, чтобы определить ранения, но исключая карты, сданные игрокам на руки, и помещенную местность. Действуют все правила на ранения за исключением необходимости для первоначально раненного бойца брать черную RNC в начале каждой новой колоды (33.7). Раненый боец не может совершать Индивидуальный Перевод в другую группу, если только он не является единственным членом своей текущей группы.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: Атакующий игрок побеждает, если он имеет четыре карты Личностей не под огнем на Маркере Расстояния 5 в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего, или автоматически, если он имеет по меньшей мере двух из своих первоначально раненых бойцов в группе (группах) не под огнем в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, на Относительном Расстоянии 0 ко всем атакующим группам.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 236, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 242

ВАРИАЦИИ:

Американская Атака (240) 1-12 против Немецкой Обороны (239) 1-10

Немецкая Атака (239) 1-10 против Британской Обороны (242) 1-10; или Русской Обороны (241) 1-15; или Американской Обороны (240) 1-12

Русская Атака (241) 1-15 против Японской Обороны (236) 1-13, или Немецкой Обороны (239) 1-10

Британская Атака (242) 1-10 против Японской Обороны (236) 1-13, или Немецкой Обороны (239) 1-10

Японская Оборона (303) 1-14, 23 против Американской Атаки (302) 1, 3-9, 11, 12, 19, 20, # (BAR)

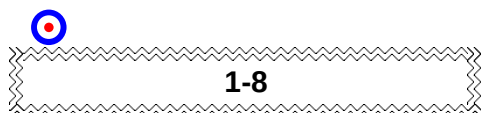
Японская Оборона (236) 1-13 против Русской Атаки (241) 1-15, или Британской Атаки (242) 1-10.

Q: ПРИКРЫТИЕ ЗАСЛОНОМ

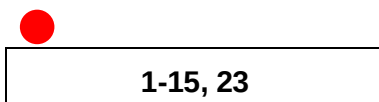
1st:



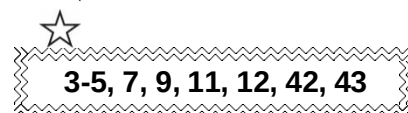
3



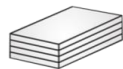
1-8



1-15, 23



3-5, 7, 9, 11, 12, 42, 43



Никакие карты не удаляются из Колоды Действия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Q.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания для обоих игроков. Карты Снайпера, Проволоки и Ручья считаются картами Укрывания для атакующего игрока; они могут игратьсь обычным образом обороняющимся игроком.

Q.2 Обороняющийся игрок может расставиться в окопах в подходящей для этого местности.

Q.3 Действуют правила на Джунгли (47) за исключением вариаций с Немцами и Русскими.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Атакующий игрок побеждает немедленно, если имеет пять карт Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, на Относительном Расстоянии 5 к любой обороняющейся группе. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 313, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 224

ВАРИАЦИИ:

Японская Оборона (236) 1-13 против Американской Атаки (388) 1-12, 17, 19, 28, # (BAR)

Японская Оборона (219) 1-11 против Британской Атаки (333) 3-8, 17, 19, 21-25, или Русской Атаки (302) 1-15, 22, 23, 27

Немецкая Атака (314) 2-10, 18, 22, 23, 25 против Британской Обороны (222) 1-8

Британская Атака (333) 3-8, 17, 19, 21-25 против Немецкой Обороны (237) 2, 4, 6, 8-10, 12, 23.

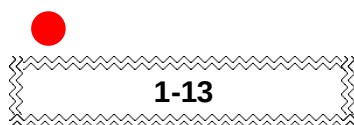
Русская Оборона (238) 2-7, 12-14, 23-26 против Японской Атаки (313) 1-15, 23.

R: ВЫСАДКА ПАРАШЮТИСТОВ

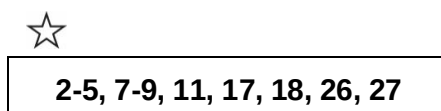
1st:



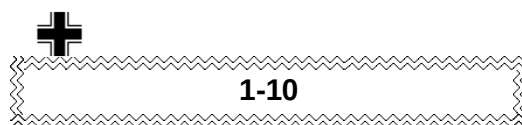
3



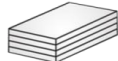
1-13



2-5, 7-9, 11, 17, 18, 26, 27



1-10



Удалите первые пять карт Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

R.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

R.2 Атакующий должен расставиться в четыре группы, не больше четырех бойцов в группе. Четыре маркера ID Группы A-D затем берутся случайным образом из чашки и помещаются по одному на группу слева направо; после чего группы атакующего переставляются на столе соответствующим образом, чтобы оказаться напротив групп оппонента с той же буквой. По два из следующих маркеров Расстояния затем помещаются в чашку: - 1/0, 0/1, 2/3, 4/5.

Обороняющийся затем берет по одному маркеру расстояния за раз случайным образом из чашки и немедленно помещает его на группу атакующего по своему выбору перед тем, как брать другой маркер. Атакующий затем берет RNC, чтобы определить, какой стороной вверх будет помещаться Маркер Расстояния; если он берет черную RNC, на стороне вверх будет помещаться большее число; если он берет красную RNC, на стороне вверх будет помещаться меньшее число. Процесс затем повторяется для оставшихся трех групп, после чего можно помещать местность обычным образом.

R.3 Все члены группы парашютистов, которая расставляется в местности Леса, должны пройти Проверку Морального состояния (20.21) перед началом игры. Провал Проверки Морального состояния в этом случае имеет результатом Ранение — не результат Под Огнем.

R.4 Игрок за парашютистов не может расставляться так, чтобы LMG уже был с расчетом, а также не может играть карту Скрытности во время первого хода обороняющегося.

R.5 Атакующие являются парашютистами (не морпехами) и имеют все способности, присущие статусу Элиты (39) их национальности.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Атакующий выигрывает в конце своего хода, если он имеет по меньшей мере пять бойцов не под огнем (включая SL или ASL) в одной группе, в которую не просочился противник, на маркере расстояния 3, 4 или 5 в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против нее. Обороняющийся побеждает, избежав этих Условий Победы.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 304, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 239

ВАРИАЦИИ:

Русские Парашютисты (297) 2-9, 11-12, 22-26 против Немецкой Обороны (239) 1-10

Немецкие Парашютисты (294) 1-6, 10, 17, 18, 22 против Британской Обороны (242) 1-10, или Американской Обороны (240) 1-12, или Русской Обороны (241) 1-15

Британские Парашютисты (299) 1, 3-6, 8, 9, 17, 18, 22 против Немецкой Обороны (239) 1-10.

S: АТАКА В ДЖУНГЛЯХ

1st:



3



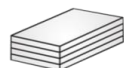
1, 2, 4-10, 13



1-14, 22, 23, 27



4, 5, 7-9, 11, 15, 42, 43



Никакие карты не удаляются из Колоды Действия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

S.1 Считайте карты ДОТ и Минного поля картами Укрывания.

S.2 Действуют правила на Джунгли (47).

S.3 Обороняющийся может начать со всеми своими группами в подходящей местности в окопах и поэтому не подвергается помещению местности атакующим игроком во время Подготовки к Игре.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Атакующий игрок побеждает немедленно, если он имеет четыре карты Личностей не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, на маркере Расстояния 5 в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 379, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 295

ВАРИАЦИИ:

Японская Оборона (261) 4-13, 16, 21, 25 против Американской Атаки (358) 1-5, 7-9, 11, 12, 16, 17, 19; или Британской Атаки (360) 1, 3-8, 14, 16, 22, 23

T: ПАТРУЛЬ С БРОНЕТЕХНИКОЙ

1st:



3



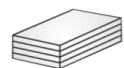
1-6, 8, 9, 34



1-13



7-9, 11, 19, 31, 42, 43



Удалите первые пять карт Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

T.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Первый игрок, который будет иметь четыре карты не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, с маркером Расстояния "4" в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем. Если ни один из игроков не достигнет этого к лимиту времени, побеждает обороняющийся игрок.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 326, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 236

ВАРИАЦИИ:

Британская Атака (321) 1-6, 8, 9, 34 против Немецкой Обороны (239) 1-10

Немецкая Атака (360) 4-9, 23, 24, 30 против Британской Обороны (242) 1-10

Русская Атака (379) 1-12, 23, 31 против Японской Обороны (236) 1-13

Японская Атака (354) 1-11, 37 против Русской Обороны (241) 1-15; или Американской Обороны (224) 3-5, 7, 9, 11, 12, 42, 43; или Британской Обороны (242) 1-10

U: БРОНЕТЕХНИКА

1st:



3



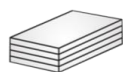
3-8, 17, 20-22, 33



1-14, 28, АТММх3



1-5, 7-9, 11, 12, 19, 32



Удалите первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

U.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Первый игрок, который будет иметь четыре карты не под огнем в одной или более группах, в которые не просочился противник, с маркером Расстояния "4" или "5" в местности, которая уменьшит Силу Огня атаки против них, является победителем. Если ни один из игроков не достигнет этого к лимиту времени, побеждает обороняющийся игрок.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 461, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 287

ВАРИАЦИИ:

Японская Атака (464) 1-11, 32 против Русской Обороны (274) 1-15, 18 и три АТММ; или Британской Обороны (294) 1-9, 20

Японская Атака (525) 1-12, 23, 32 против Американской Обороны (330) 1-9, 11-13, 19

Русская Атака (494) 1, 3-12, 21, 28, 33 против Японской Обороны (287) 1-14, 28 и три АТММ

Британская Атака (515) 3-8, 21, 22, 32 против Немецкой Обороны (279) 3-10, 23, 24, и два Фаустпатрона

Немецкая Атака (476) 1-8, 31 против Британской Обороны (296) 1-9, 20.

V: ЗАСАДА

1st:



5



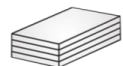
1-6, 14-17, 20, 24



1-10



3-8, 11-13, 16-20, # (BAR)



Удалите первые четыре карты Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

V.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

V.2 Атакующие силы считаются Элитой и могут использовать способности Элитных войск ([39](#)). Бойцы в списке с Моральным состоянием 1 становятся с Моральным состоянием 2; все остальные сохраняют величины, напечатанные на карте.

V.3 Обороняющийся может получать Случайные Подкрепления на протяжении игры.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Атакующий игрок побеждает, разбив отделение обороняющегося ([16.5](#)). Обратите внимание на то, что каждое прибытие подкреплений (кроме снайперов) увеличивает численность "отделения" обороняющегося и затрудняет в соответствующей мере возможность его разбить. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 495, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 459

ВАРИАЦИИ:

Русская Атака (493) 2-9, 11-15, 17, 18, 26, 27 и два DC против Японской Обороны (459) 1-10; или Немецкой Обороны (451) 1-7

Японская Атака (497) 1-15, 17, 23, 28 и один DC против Русской Обороны (471) 1-12; или Американской Обороны (481) 1-5, 7-9, 11, 12; или Британской Обороны (457) 1-7

Немецкая Атака (480) 1-6, 8, 11, 14, 15, 19, 27 против Русской Обороны (471) 1-12; или Британской Обороны (457) 1-7; или Американской Обороны (459) 1-9

Британская Атака (489) 1-6, 14-17, 20, 24 против Немецкой Обороны (451) 1-7.

Американская Атака (451) 4, 5, 7-9, 13, 16-23 против Немецкой Обороны (451) 1-7.

W: ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

1st:



3



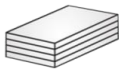
1-10



1-13



3-5, 7, 9, 11, 12, 42, 43



Все карты Зданий удаляются из Колоды Действия, как только они сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

W.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

W.2 Обороняющийся может расставить все свои группы в Зданиях до расстановки, используя первые карты Зданий, полученные случайным поиском в колоде, достаточные для того, чтобы дать укрытие всем группам обороняющегося. Затем обычным образом начинается Подготовка к Игре. Как только эти карты Зданий покидают без возможности возвращения, они удаляются из игры.

W.3 Обороняющийся начинает игру со всеми бойцами под огнем, кроме одного стрелка с винтовкой и Моральным состоянием 3. Он не может собирать кого-либо из этих бойцов до тех пор, пока по нему не откроют огонь или он не переживет атаку DC, или до хода, следующего за таким, в котором он сам проведет атаку. Он может собирать бойцов посредством карты Героя в любое время.

W.4 Обороняющийся не может проводить атаки снайпера до тех пор, пока не собрал кого-либо без использования карты Героя. Атака снайпера является огнем по обороняющемуся и позволяет ему пытаться собирать своих бойцов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: Атакующий игрок побеждает немедленно, заняв равное или большее число карт Зданий, чем в настоящий момент занято обороняющимся. Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 236, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 242

ВАРИАЦИИ:

Японская Атака (259) 1-15 против Русской Обороны (241) 1-15

Американская Атака (240) 1-12 против Немецкой Обороны (239) 1-10

Американская Атака (302) 1, 3-9, 11, 12, 19, 20, # (BAR) против Японской Обороны (300) 1-15, 22

Британская Атака (242) 1-10 против Японской Обороны (236) 1-13, или Немецкой Обороны (239) 1-10

Немецкая Атака (239) 1-10 против Русской Обороны (241) 1-15; или Американской Обороны (240) 1-12; или Британской Обороны (242) 1-10

Русская Атака (241) 1-15 против Немецкой Обороны (239) 1-10; или Японской Обороны (236) 1-13

X: ОКРУЖЕНЫ

1st:



3



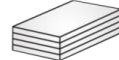
1-9



1-15, 18, 22



3-5, 7, 9, 11, 12, 42, 43



Никакие карты не удаляются из Колоды Действия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

X.1 Карты ДОТ и Минного поля считаются картами Укрывания.

X.2 Действуют правила на Джунгли (47) для всех вариаций сценария с Японцами против Американцев /Британцев. В сценариях без джунглей удалите первые пять карт Зданий, которые сбрасываются неиспользованными или как взятие RNC/RPC.

X.3 Карты Движения с красными RNC не требуются для использования Ретирального движения (5.51).

X.4 Обороняющийся расставляется первым, используя маркеры Расстояния 0. Атакующий затем должен разделить свои карты Личностей на два "отряда" с двумя или более группами в каждом отряде. Любая сторона с двумя или более LMG должна развести их по разным отрядам. Один отряд на выбор атакующего расставляется, используя маркеры Расстояния 0, в то время как другой отряд должен расставиться на маркере Расстояния 10 (5 + 5). В этом сценарии атакующий может иметь две группы с одной опознавательной буквой, если обороняющийся начинает на маркере расстояния между ними; фактически атакующий должен расставиться с двумя группами А и двумя группами В (используйте маркеры ID Группы другой национальности, не участвующей в сценарии).

X.5 Обратите внимание на то, что обороняющийся не начинает игру, будучи технически "окруженным" согласно 17.6. Такое состояние окружения вызывается только согласно 17.6 или если группа находится на Относительном Расстоянии 5 к прилегающим (или прямо противоположным) группам позади и впереди себя. Однако только одна группа (впереди или позади нее) необходима для того, чтобы считаться "прямо противоположной" группой, необходимой для Фланкирующего Огня.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: Атакующий игрок побеждает, разбив отделение обороняющегося (16.5). Обороняющийся игрок побеждает, избежав Условий Победы атакующего.

ДУО: АТАКУЮЩИЙ – 317, ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ – 232

ВАРИАЦИИ:

Японская Атака (317) 1-15, 18, 22 против Русской Обороны (231) 1-14

Американская Атака (312) 1-12, 27, 28 против Немецкой Обороны (229) 1-4, 6-10

Американская Атака (324) 1,3-9,11,12,19, 20. # (BAR) против Японской Обороны (259) 1-15

Немецкая Атака (310) 1-10, 22, 25 против Американской Обороны (229) 1-11; или Русской Обороны (231) 1-14; или Британской Обороны (232) 1-9

Русская Атака (316) 1-15, 22, 27, 28 против Немецкой Обороны (231) 1-4, 6-10; или Японской Обороны (226) 1-12

Британская Атака (312) 1-10, 16, 23 против Немецкой Обороны (231) 1-4, 6-10; или Японской Обороны (226) 1-12

РОСПИСЬ АМЕРИКАНСКОГО ИГРОКА НА ИГРУ-КАМПАНИЮ

# ИМЯ/ ВООРУЖЕНИЕ	1. ЗВАНИЕ	2. KIA	3. ПОПОЛНЕНИЕ	4. МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ	5. ПАНИКА	6. БЕГСТВО	7. ПОРЫВ	8. ВЫЖИВАНИЕ
1. Burnett / MP			T					
2. Moores / MP			T					
3. Fox / BAR								
4. McElroy / R								
5. Frattali / R								
6. Smith / R								
7. Anderson / R								
8. Burke / R								
9. Myers / R								
10. Watson / R								
11. Greenwood / R								
12. Edwards / R								
13. Spoulos / BAZ								
14. Towle / BAZ								
15. Nixon / MMG								
16. Moras / FT								
17. Ransom / CAR								
18. Allen / CAR			T					
19. MacGowan / BAR								
20. Hull / R			T					
21. Maly /MP								
22. Cantatore / MP								
23. Coates /MP								
24. Crain / MP								
25. Coggins / MP								
26. Degi / MP								
27. Martin / MP								
28. Shelley / MTR								
Ваше Имя /								

MP – пистолет-пулемет, BAR – автоматическая винтовка Браунинга, R – винтовка, BAZ – базука, MMG – средний пулемет, FT – огнемет, CAR – карабин, MTR – миномет, T - перевод

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Повышается, если Выживание + Повышение в звании = 10
2. Не может быть > 8; если ранен, пропускает 3 игры; сотрите все остальные столбцы, если ставится галочка
3. Замените отметку-галочку KIA на 7; / = 1 ПО; T / = 7 ПО
4. Не может быть > 7 или ПАНИКИ; если повысилось, внесите / в столбец "Повышение в звании"
5. Не может быть > 7 или < МОРАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ; если 0, считайте как KIA; если повысилась, внесите / в столбец "Повышение в звании"
6. Уменьшите МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ или ПАНИКУ на один; внесите / в столбец "Выживание"
7. Пять Очков требуется для улучшения на один в МОРАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ или ПАНИКЕ
8. Внесите /, если в игре в конце партии; пять Выживаний улучшают KIA 7 обратно до 8
9. Внесите /, если в игре в конце партии; вносите / всякий раз, когда боец улучшает рейтинг

РОСПИСЬ НЕМЕЦКОГО ИГРОКА НА ИГРУ-КАМПАНИЮ

# ИМЯ/ ВООРУЖЕНИЕ	1. ЗВАНИЕ	2. KIA	3. ПОПОЛНЕНИЕ	4. МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ	5. ПАНИКА	6. БЕГСТВО	7. ПОРЫВ	8. ВЫЖИВАНИЕ
1. Diettinger / MP			Т					
2. Hessel / MP			Т					
3. Schussel / LMG								
4. Schumacher / R								
5. Shultz / R								
6. Bernhoff / R								
7. Beck / R								
8. Wollak / R								
9. Streich / R								
10. Wolff / R								
11. Gerhart / PSK								
12. Griess / LMG								
13. Wittenberg / MMG								
14. Wagner / FT								
15. Volke / AR								
16. Schaeffer / ATR								
17. Hauptmann / MP								
18. Posner / MP								
19. Schlaffer / AR								
20. Frantz / PSK								
21. Hamblen / MP								
22. Loth / MP								
23. Stahler / MP			Т					
24. Steiner / MP			Т					
25. Bauer / MTR								
26. Kubler / AR								
27. Klapp / AR								
Ваше Имя /								

MP – пистолет-пулемет, LMG – легкий пулемет, R – винтовка, PSK – панцершрек, MMG – средний пулемет, FT – огнемёт, AR – штурмовая винтовка, ATR – противотанковое ружье, MTR – миномет, Т - перевод

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Повышается, если Выживание + Повышение в звании = 10
2. Не может быть > 8; если ранен, пропускает 3 игры; сотрите все остальные столбцы, если ставится галочка
3. Замените отметку-галочку KIA на 7; / = 1 ПО; Т / = 7 ПО
4. Не может быть > 7 или ПАНИКИ; если повысилось, внесите / в столбец "Повышение в звании"
5. Не может быть > 7 или < МОРАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ; если 0, считайте как KIA; если повысилась, внесите / в столбец "Повышение в звании"
6. Уменьшите МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ или ПАНИКУ на один; внесите / в столбец "Выживание"
7. Пять Очков требуется для улучшения на один в МОРАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ или ПАНИКЕ
8. Внесите /, если в игре в конце партии; пять Выживаний улучшают KIA 7 обратно до 8
9. Внесите /, если в игре в конце партии; вносите / всякий раз, когда боец улучшает рейтинг

РОСПИСЬ РУССКОГО ИГРОКА НА ИГРУ-КАМПАНИЮ

# ИМЯ/ ВООРУЖЕНИЕ	1. ЗВАНИЕ	2. KIA	3. ПОПОЛНЕНИЕ	4. МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ	5. ПАНИКА	6. БЕГСТВО	7. ПОРЫВ	8. ВЫЖИВАНИЕ
1. Rostov / R			Т					
2. Burlak / LMG			Т					
3. Petrovsky / R								
4. Yastreboft / R								
5. Storchillo / R								
6. Soloviev / R								
7. Kristov / R								
8. Chernenko / R								
9. Nosenko / R								
10. Kvasnikov / R								
11. Sokoloff / R								
12. Vakuta / R								
13. Zaharoff / R								
14. Zayakov / R								
15. Uihailoft / R								
16. Semenov / MMG								
17. Kirilenko / FT								
18. Mihailoft / ATR								
19. Dottski / MP			Т					
20. Knezevich / MP								
21. Aliev / MP			Т					
22. Igorski / MP								
23. Podgorny / MP								
24. Baibakov / MP								
25. Korniev / MP								
26. Zorin / MP			Т					
27. Symsilov / MTR								
28. Borisoft / LMG								
Ваше Имя /								

MP – пистолет-пулемет, LMG – легкий пулемет, R – винтовка, MMG – средний пулемет, FT – огнемет, ATR – противотанковое ружье, MTR – миномет, Т - перевод

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Повышается, если Выживание + Повышение в звании = 10
2. Не может быть > 8; если ранен, пропускает 3 игры; сотрите все остальные столбцы, если ставится галочка
3. Замените отметку-галочку KIA на 7; / = 1 ПО; Т / = 7 ПО
4. Не может быть > 7 или ПАНИКИ; если повысилось, внесите / в столбец "Повышение в звании"
5. Не может быть > 7 или < МОРАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ; если 0, считайте как KIA; если повысилась, внесите / в столбец "Повышение в звании"
6. Уменьшите МОРАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ или ПАНИКУ на один; внесите / в столбец "Выживание"
7. Пять Очков требуется для улучшения на один в МОРАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ или ПАНИКЕ
8. Внесите /, если в игре в конце партии; пять Выживаний улучшают KIA 7 обратно до 8
9. Внесите /, если в игре в конце партии; вносите / всякий раз, когда боец улучшает рейтинг

UP FRONT СХЕМЫ 1.1 ОТ РИЧАРДА ИРВИНГА.

ОТ РИЧАРДА ИРВИНГА:

Up Front великолепная игра. Пожалуй у меня самая любимая. К сожалению она может быть сложна в освоении и понимании ряда последовательностей действий. Эти схемы помогут Вам в выполнении различных действий (процедур) в Up Front.

ПЕЧАТЬ: Я рекомендую цветную печать схем на 4 листах с двух сторон: стр.1/стр.2, стр.3/стр.4, стр.5/стр.6, стр.7/стр.8

(Некоторые блоки и текст подняты цветом для перехода по схемам на другие страницы)

СТРАНИЦА 1: Ведения огня пехотой и бронетехникой: винтовки, пистолет-пулеметы, пулеметы, огнеметы, противотанковые ружья против пехоты и д.р.

СТРАНИЦА 2: Огонь из тяжелого вооружения пехотой и бронетехникой: минометы, легкие противотанковые средства, тяжелое вооружение бронетехники, противотанковые ружья против бронетехники и др.

СТРАНИЦА 3: Атака обычным и тяжелым вооружением по пехоте.

СТРАНИЦА 4: Атака по небронированным величинам бронетехники и атака из тяжелого вооружения по бронированным величинам бронетехники.

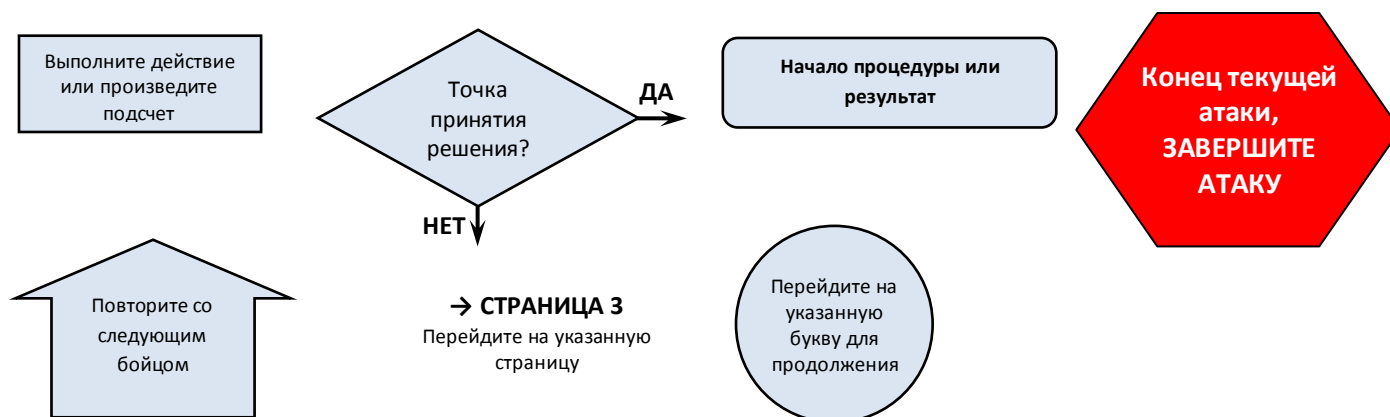
СТРАНИЦА 5: Атаки Артиллерии и Подрывным Зарядом.

СТРАНИЦА 6: Поломка вооружения.

СТРАНИЦА 7: Атака наездом бронетехники.

СТРАНИЦА 8: Просачивание, Ближний бой против бронетехники, Проверки морального состояния и Ближний Бой против пехоты.

ОБОЗНАЧЕНИЯ:



Если Вы найдете ошибки или неточности, пожалуйста напишите мне на nordard@gmail.com

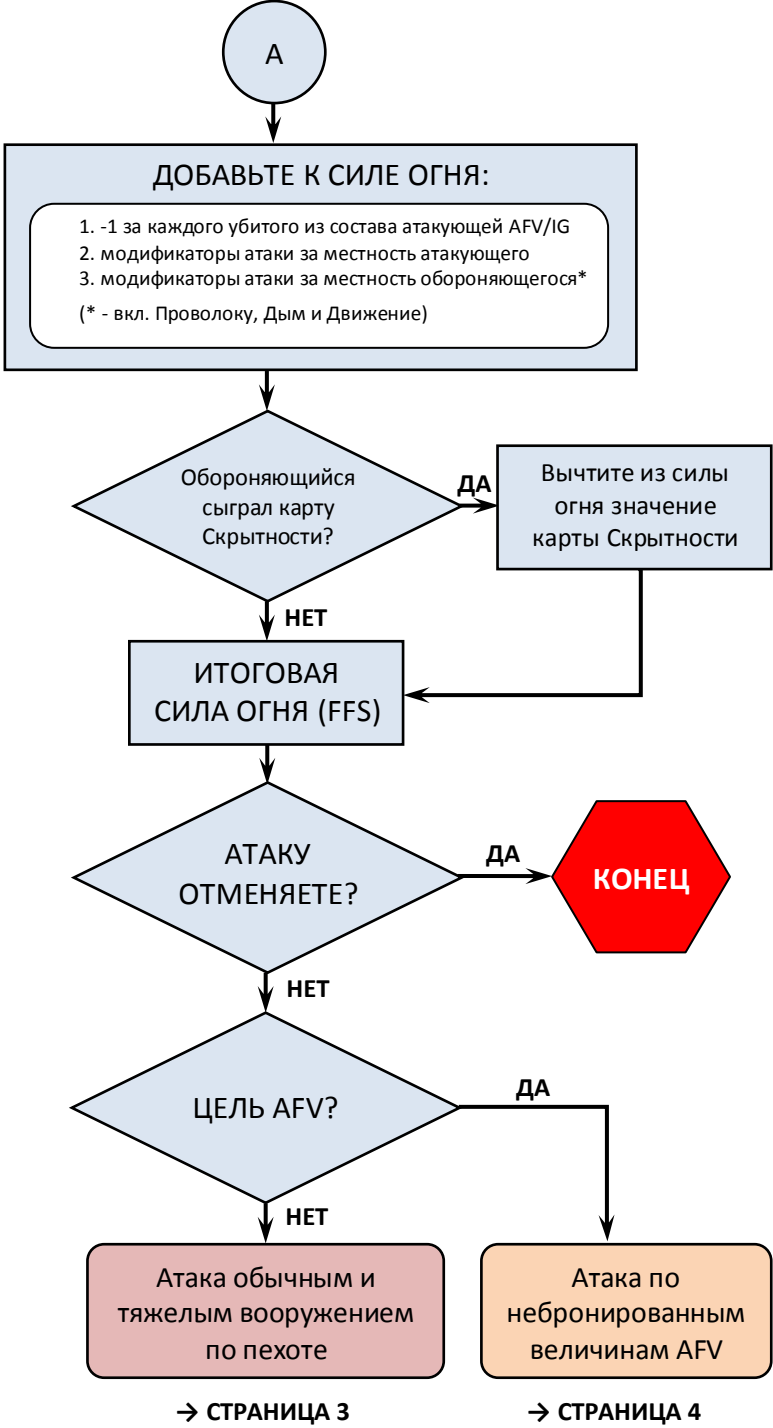
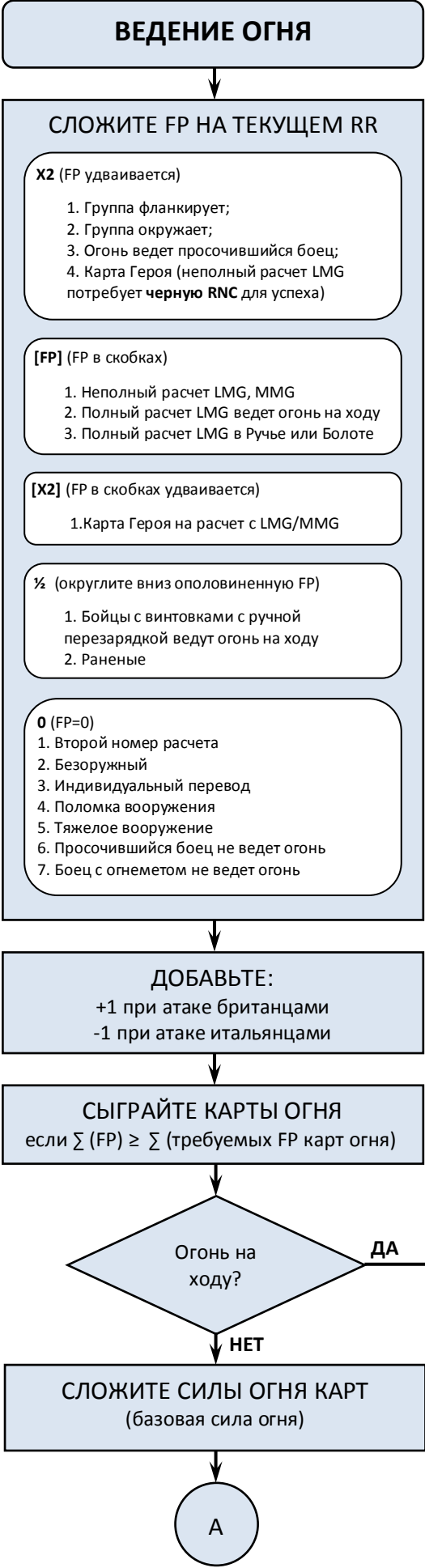
Перевод и оформление: Роман Резниченко (Терминология позаимствована из перевода правил Up Front от Андрея Шлепова)

Отдельная благодарность: Андрею Шлепову.

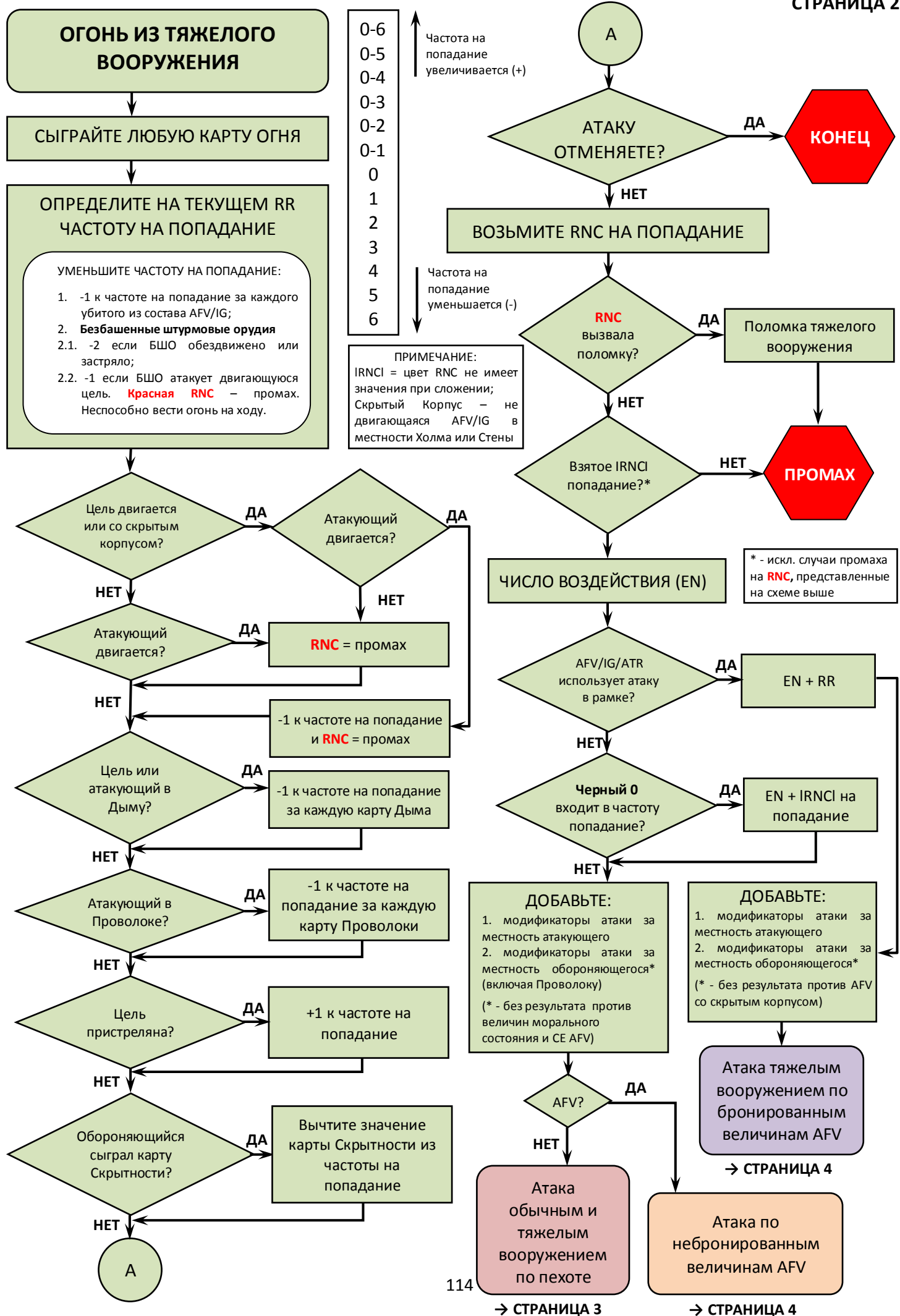
Также Вы можете связаться с автором схем Ричардом Ирвингом rri12@sbcglobal.net

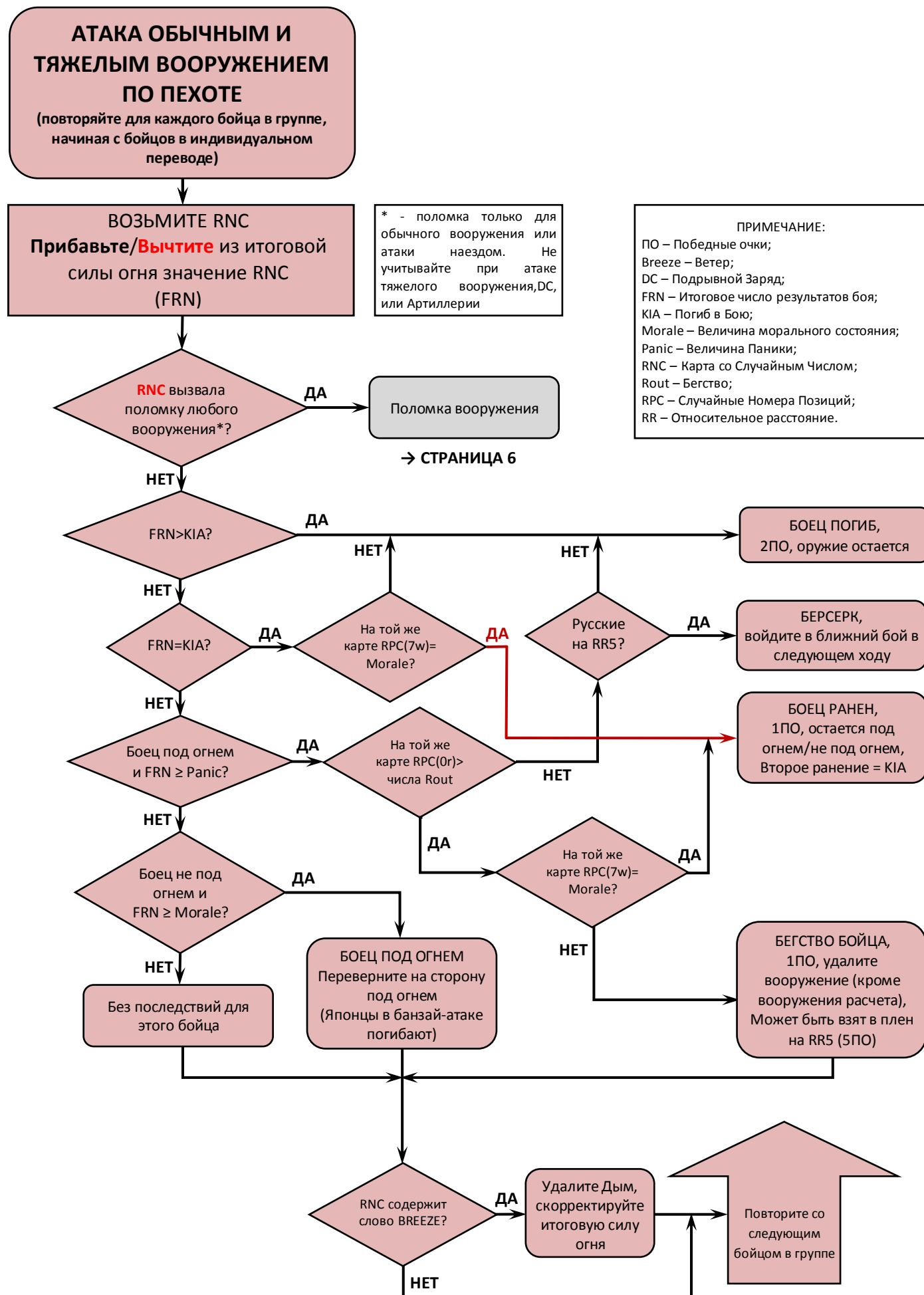
(c) 2017 Richard Irving

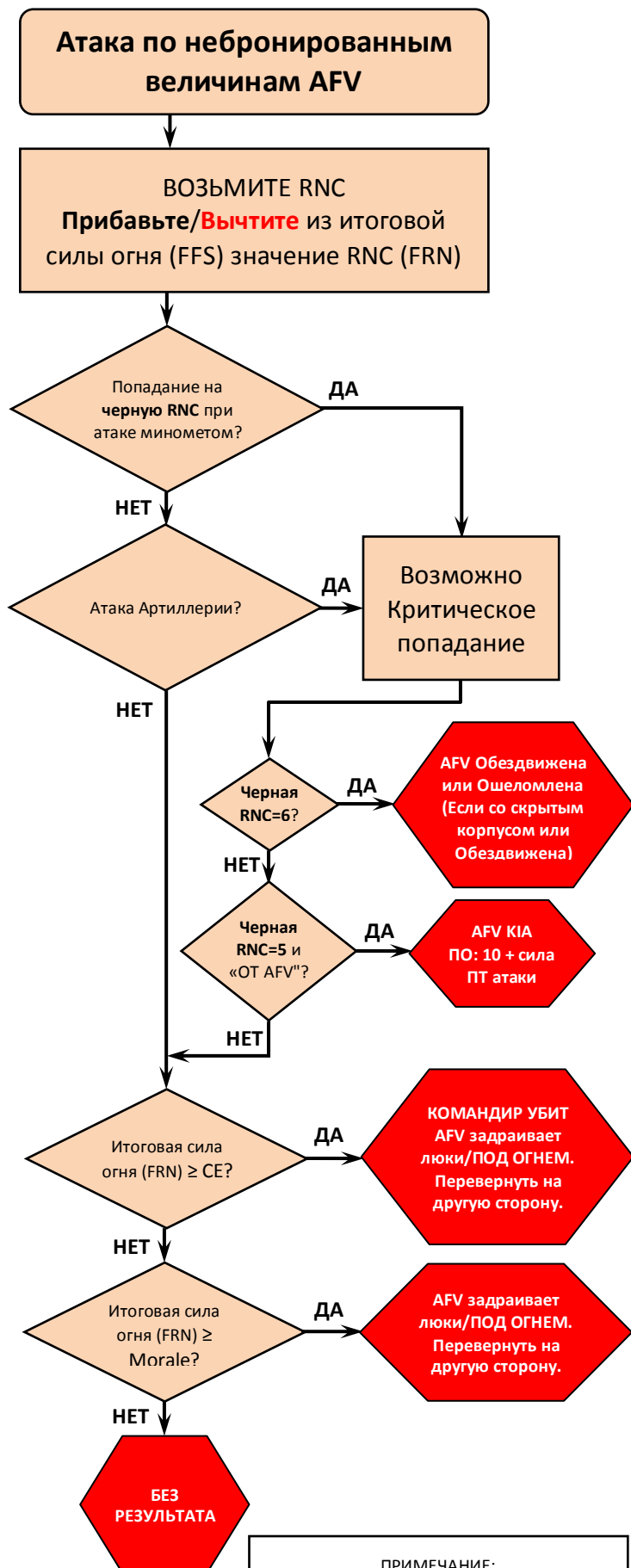
Up Front товарный знак Wizards of the Coast / Avalon Hill & Wargame Vault.



ПРИМЕЧАНИЕ:
AFV – бронетехника;
FFS – итоговая сила огня;
FP – факторы огневой мощи;
IG – пехотное орудие;
LMG /MMG – легкий/средний пулемет;
RR – относительное расстояние;
RNC – Карта со Случайным Числом;
–

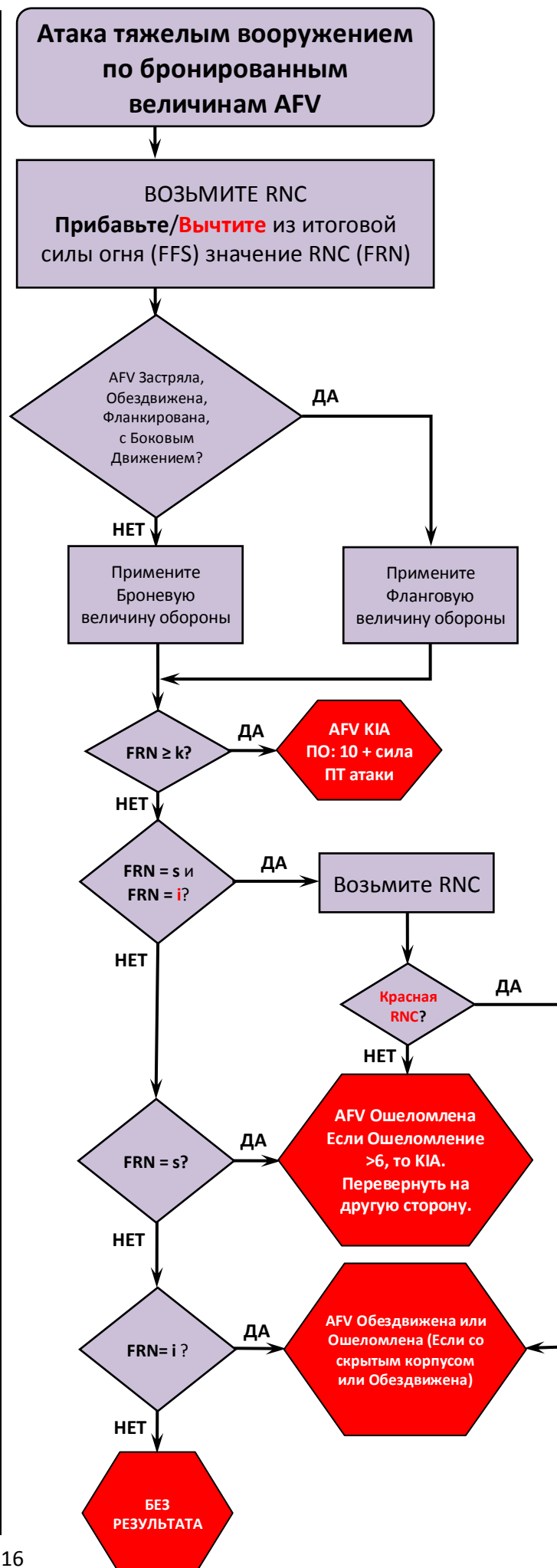


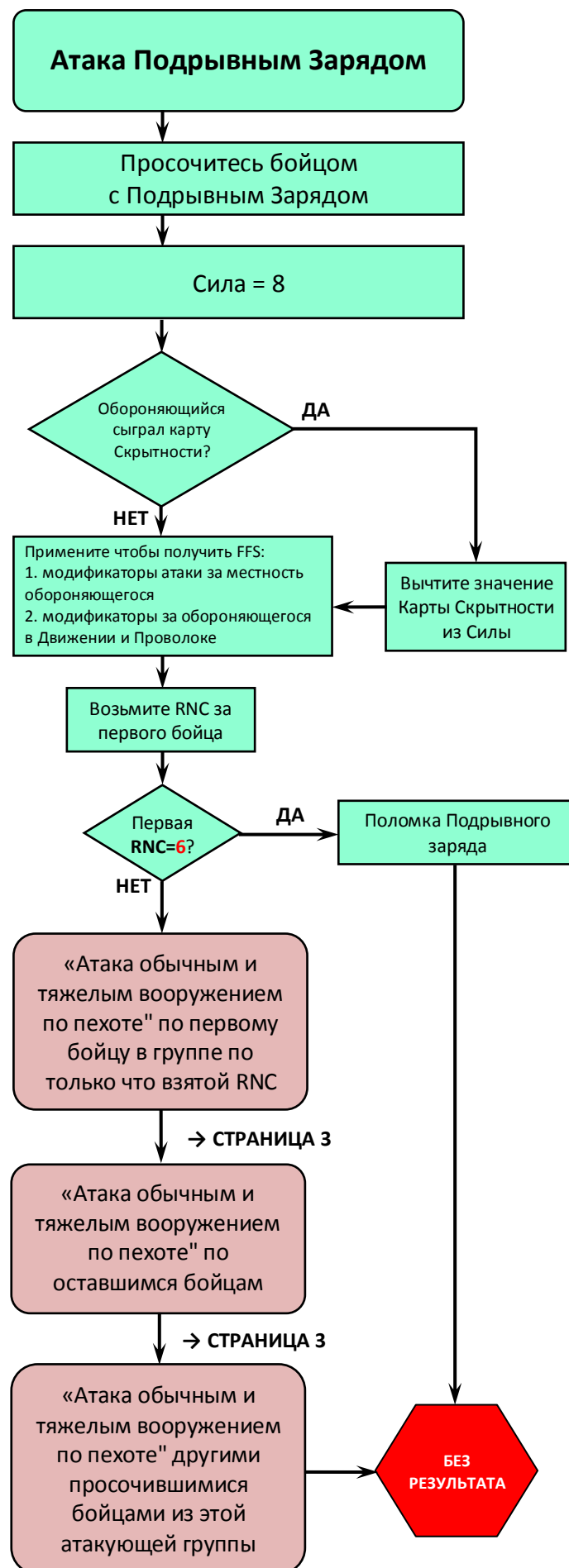
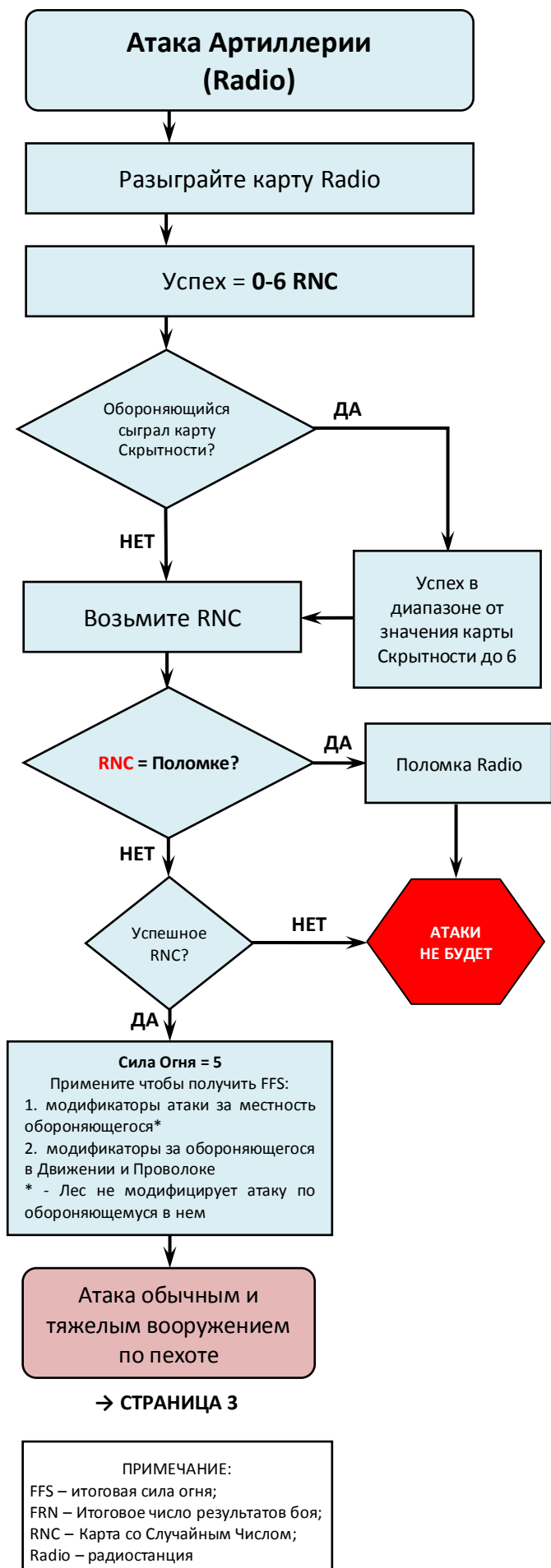




ПРИМЕЧАНИЕ:
 ПО – Победные очки;
 ПТ – противотанковой (атаки);
 CE – с открытыми люками;
 FFS – итоговая сила огня;
 FRN – Итоговое число результатов боя;
 KIA – Погиб в Бою;
 Morale – Величина морального состояния;
 ОТ AFV – Бронетехника с Открытым Верхом
 RNC – Карта со Случайным Числом.

116





Поломка вооружения

ПРИМЕЧАНИЕ:
FFS – итоговая сила огня;
FP – факторы огневой мощи;
IG – пехотное орудие;
LMG /MMG – легкий/средний пулемет;
RNC – Карта со Случайным Числом;
DC – Подрывной Заряд;
Radio – Радиостанция.

ВСЕ ВООРУЖЕНИЕ УЧАСТВУЕТ В СТРЕЛЬБЕ ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ:

- 1. Огнеметов/просочившихся бойцов объявленных как не участвующих в атаке;
- 2. Дополнительного вооружения (DC, Radio, etc)
- 3. Тяжелое вооружение;
- 4. Вооружение вторых номеров расчета.

Примечание: Все Сломанное вооружение уничтожается на RNC 6. Включая Тяжелое Вооружение, Огнеметы и др.

Пример: Японцы/Итальянцы: в группе есть LMG и бойцы с другим стрелковым вооружением. Взята красная RNC 5. Поломке подвергнется только LMG
* Все Сломанное вооружение уничтожается на RNC 6.

Лишь одно из вооружений подвергается поломке?

ДА

НЕТ

Лишь один вооруженный боец в группе?

ДА

НЕТ

Огонь ведет огнемет?

ДА

НЕТ

Захваченное вооружение?

ДА

- Пример:
- 1. Боец с винтовкой
 - 2. LMG (без второго номера расчета)
 - 3. Боец с пистолетом-пулеметом
 - 4. Боец с винтовкой, безоружный боец
 - 5. Боец с пистолетом-пулеметом, безоружный боец

Поломка этого вооружения.
Конец атаки

Атака продолжается со сниженной силой и без модификации атаки за местность обороняющегося

* Все захваченное вооружение ломается на RNC 5-6. Удалите захваченное сломанное вооружение из игры

Поломка этого вооружения

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА ПОЛОМКИ СРЕДИ НЕСКОЛЬКИХ ВООРУЖЕНИЙ ВЕДУЩИХ ОГОНЬ
ВОЗЬМИТЕ RPC:

- 1. Включите при определении результата безоружных бойцов;
- 2. Не включайте при определении результата бойцов осуществляющих индивидуальный переход.

Боец под огнем или у бойца сломано вооружение?

НЕТ

ДА

Сломайте или уничтожьте вооружение, не влияет на FFS

Боец безоружен, Тяжелое вооружение, Расчет тяжелого вооружения (IG), Вооружение вторых номеров расчета^a не атакующий огнемет, не атакующий просочившийся боец, вооружение бойца дает OFP^a?

НЕТ

ДА

Без результата (а - вычтете 1 из FFS)

Атакующее вооружение

Поломка вооружения, - 1 к FFS за каждые 2FP или их часть, которое давало вооружение (округлите вверх)

Повторите со следующим бойцом в группе

АТАКА НАЕЗДОМ

AFV (не под огнем, не застрявшая, не обездвиженная, не ошеломленная) должна быть по отношению к атакуемой группе (не включающую AFV) на RR5

Атакуемая группа не должна занимать Болото, Минное Поле или Дот

AFV должна иметь исправный MG или FT
1. Если неисправен MG, то значение OVR уменьшается в 2 раза; (округляйте вниз)
2. Если неисправен FT, то значение OVR уменьшается в 4 раза. (округляйте вниз)

Разыграйте карту Движения боком.
(может быть сыграна для получения фланкирующего огня, если разыграна карта Movement Flank)

Обороняющийся в Овраге, Лесе, Ручье, Проволоке и AFV застряла при проверке на Застревание?

ДА

**AFV застряла.
Конец Атаки**

НЕТ

Сила атаки наездом = OVR + IRNCI

Добавьте к силе атаки:
модификаторы атаки за местность обороняющегося*
(* - включая Проволоку, Дым и Движение)

Обороняющийся сыграл карту Скрытности?

ДА

Вычитите значение
Карты Скрытности
из Силы

НЕТ

**ИТОГОВАЯ
СИЛА ОГНЯ (FFS)**

А

А

Модификаторы атаки за местность нападающего не применяются при атаке наездом

**«Атака обычным и тяжелым вооружением по пехоте» по каждому из бойцов.
(Карта Героя: из FFS вычитите 1)**

Завершив проверку каждого из бойцов, проверьте AFV на ниже приведенные неблагоприятные воздействия

После атаки наездом AFV может продвигаться за атакуемую группу

→ СТРАНИЦА 3

AFV атакует бойца не под огнем в Кустарнике, Здании, Стене, Лесу или Дыму?

ДА

RNC OVR = 6^a?

ДА

**AFV Обездвижена
Конец Атаки**

НЕТ

a - Красная 5 или 6, если боец-Герой

RNC OVR = 5^b и «ОТ AFV»?

ДА

**AFV KIA
ПО: 10 + сила
ПТ атаки**

b - Красная 4, если боец-Герой

НЕТ

Обороняющийся боец с ATTM и RNC OVR = красной RNC?

ДА

Возьмите RNC. Взятая RNC черная?

ДА

На этой карте RPC 2b, 4c, 5o красное?

ДА

НЕТ

НЕТ

НЕТ

НЕТ

→ СТРАНИЦА 3

Повторите со следующим бойцом в группе

RPC Or = 1-5

На этой же карте проверьте RPC Or

RPC Or = 6-0

**AFV Обездвижена
Удалите ATTM**

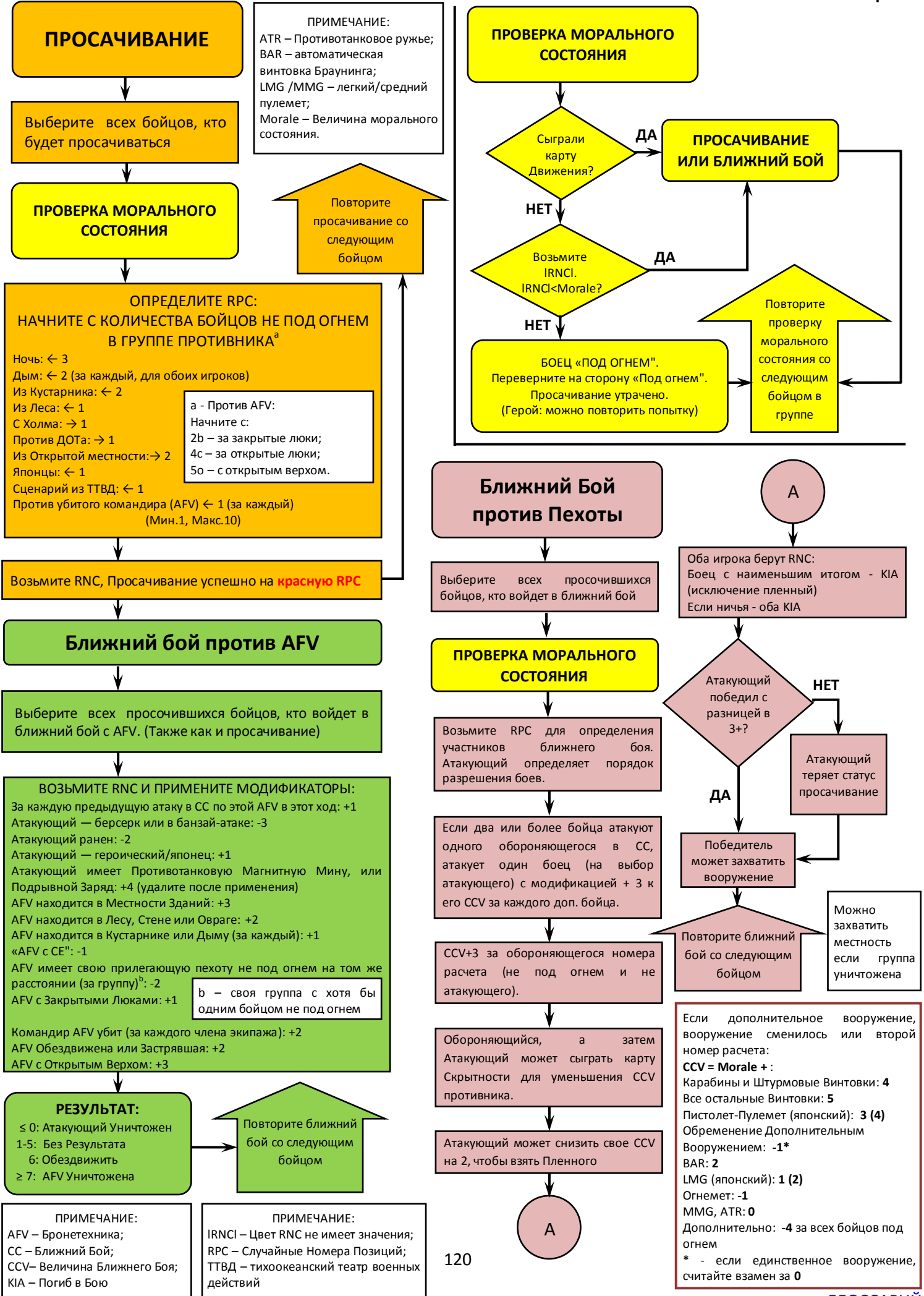
**AFV KIA
ПО: 10 + сила
ПТ атаки
Удалите ATTM**

ПРИМЕЧАНИЕ:

ПО – Победные очки;
AFV – Бронетехника;
ATTM – Противотанковые магнитные мины;
FFS – Итоговая сила огня;
FT – Огнетет;
KIA – Погиб в Бою;
MG – Пулемет;
ОТ AFV – Бронетехника с Открытым Верхом;

ПРИМЕЧАНИЕ:

OVR – Величина атаки наездом техники;
RNC – Карта со Случайным Числом;
RNC OVR – Карта со Случайным Числом, взятая на успех атаки наездом;
IRNCI – Цвет RNC не имеет значения при сложении;
RPC – Случайные Номера Положений;
RR – Относительное расстояние.



ГЕРМАНИЯ (СЦЕНАРИИ, см. [Desert War](#))

[illegible]

СССР (СЦЕНАРИИ, см. [Desert War](#))

No	Mor	Wpn	Pts	A	B	Ca	Cd	Da	Dd	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	I	J	Ka	Kd	La	Ld	M	Pa	Pd	Qa	Qd	Ra	Rd	Ta	Td	Ua	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd		
1	S-4	SR	40	X			X			X	X		X	X	X	X		X	X		X			X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		
2	A-4	LMG	67	X	X		X		X	X	X		X	X	X		X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		
3	5	BR	15	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
4	4	BR	12	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
5	3	BR	9	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
6	3	BR	10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
7	3	BR	9	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
8	5	BR	15	X	X			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
9	2	BR	6	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
10	1	BR	4	X			X	X		X	X	X	X		X	X		X	X		X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	
11	2	BR	7	X	X	X	X	X		X	X	X	X			X			X		X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
12	5	BR	17	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
13	4	BR	14	X					X		X		X	X		X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X		X	X		X	X	X	X	X	
14	2	BR	6	X			X		X		X		X			X			X		X	X	X	X	X	X	X	X		X		X		X	X		X	X		X	X	
15	3	BR	10	X	X		X				X		X			X			X		X	X	X	X	X	X	X			X		X		X	X		X	X		X	X	
16	4	MMG	69			X																	X																			
17	4	FT	48			X																															X					
18	3	ATR	12										X		X		X						X											X	X							
19	C-3	MP	33			X		X				X																														
20	4	MP	14			X		X									X			X	X	X																				
21	A-3	MP	32													X					X													X								
22	3	MP	12		X	X									X		R			X	X						X		X											X		
23	4	MP	17		X	X		X	X	X					X		R			X		X					X	X	X		X											
24	3	MP	11		X	X	X	X	X					X	X		R			X								X	X													
25	2	MP	8			X	X	X	X					X	X		R			X								X	X													
26	S-5	MP	43		X	X		X	X			X		X	X		X			X		X	X					X	X							X						
27	3	MOR	33					X															X					X									X				X	
28	3	LMG	30					X				X				X		X			X	X												X						X		
29	5	ATG	170														X																									
30	5	ATG	187																																							
31	5	HTm	137							X																					X											
32	5	AC	187													X						X																				
33	5	T	288																																	X						
34	5	T	429											X																												
35	5	T	449																																							
36	5	Tft	198																																							
37	5	T	267														R																									
38	5	SP	372																																							
39	5	T	563																																							
40	5	T	256									X																														
41	5	T	341																																							
		ATM	7										21		21		14R5																		21							
		DC	50		50	50																	22	22													100					
		RDO	22																																							
No	Mor	Wpn	Pts	A	B	Ca	Cd	Da	Dd	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	I	J	Ka	Kd	La	Ld	M	Pa	Pd	Qa	Qd	Ra	Rd	Ta	Td	Ua	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd		
Total Points ►				241	310	369	199	293	238	365	241	466	274	665	288	600	450	142	241	314	182	514	313	241	241	241	303	238	296	241	365	241	494	274	482	461	241	241	316	231		

США (СЦЕНАРИИ, см. [Desert War](#))

[illegible]

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (СЦЕНАРИИ, см. [Desert War](#))

No	Mor	Wpn	Pts	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	J	Ka	Kd	La	Ld	M	N	N-J	Oa	Od	Pa	Pd	Qa	Qd	Ra	Rd	Sa	Sd	Ta	Td	Ua	UaG	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd								
1	S-5	MP	51	X	X		X		X	X	X	X	X		X	X	X	X		X		X	X	Qa	Qd	Ra	Rd	Sa	Sd	Ta	Td	Ua	UaG	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd								
2	A-4	BR	40	X	X		X		X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X	X		X		X		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X						
3	4	LMG	61		X					X	X	X	X		X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					
4	3	BR	15	X	X	X				X	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
5	4	BR	20	X	X					X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
6	3	BR	15	X	X	X	X		X	X	R	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
7	1	BR	5	X	X	X	X			X	R	X			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X				
8	3	BR	15	X	X	X	X		X	X	R	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X				
9	2	BR	10	X	X		X		X	X	R	X		X	X		X	X		X		X	X			X	X		X	X	X			X			X	X	X	X	X	X	X	X				
10	2	BR	10	X	X		X		X	X		X		X	X		X	X				X	X			X			X									X	X	X	X							
11	4	PIA	85				X																				X		X		X																	
12	3	LMG	46			X	X	X	X					X	X																																	
13	4	MMG	114													X					X								X																			
14	4	FT	72																	X								X								X												
15	4	MP	21					X					X	X	X													X									X											
16	3	MP	16					X					X	X	X													X									X											
17	5	MP	26					X	X		X		X						X					X		X							X				X											
18	2	MP	11					X	X		X		X	X					X							X																						
19	1	MP	5					X						X										X																								
20	3	PIA	64						X																											X		X										
21	S-4	MP	46			X		X						X					X		X			X									X	X														
22	A-3	MP	36			X		X					X	X					X		X			X		X		X					X	X														
23	3	MOR	54													X								X				X																	X			
24	5	BR	25								R		X											X												X												
25	2	BR	10			X																		X																								
26	3	ATR	14								R																																					
27	5	ATG	90								X																																					
28	5	ATG	216																																													
31	5	Tm	207																																													
32	5	AC	302			X																																										
33	5	Tft	152	X																																												
34	5	HT	94												X															X																		
35	5	T	438																																													
36	5	T	311																																													
37	5	T	356							X																																						
38	5	T	521																																													
39	5	T	531																																													
40	5	T	305																																													
41	5	T	498																																													
42	5	AG	329					X																																								
		DC	50								100				50					50																												
		RDO	42											42																																		
No	Mor	Wpn	Pts	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	J	Ka	Kd	La	Ld	M	N	N-J	Oa	Od	Pa	Pd	Qa	Qd	Ra	Rd	Sa	Sd	Ta	Td	Ua	UaG	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd								
Total Points ►				333	242	490	277	536	288	598	460	242	319	188	511	319	242	242	250	354	270	242	242	333	222	299	242	360	295	321	242	455	515	296	490	457	242	242	312	232								

ЯПОНИЯ (СЦЕНАРИИ, см. [Desert War](#))

№	Mor	Wpn	Pts	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	J	Ka	Kd	La	Ld	M	N	N-B	N-A	Oa	OdA	OdB	Pa	Pd	PdA	Qa	QdA	QdB	Rd	Sa	Sd	Ta	Td	UaA	UaR	Ud	Va	Vd	Wa	WaR	WdA	Wd	Xa	Xd	XdA										
1	S-6	BR	45	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X								
2	A-5	BR	37	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
3	4	LMG	47		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
4	5	BR	17	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
5	3	BR	10	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
6	4	BR	13	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
7	4	BR	13	X	X	X	X	X	X	X		X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
8	3	BR	10		X	X	X	X	X	X		X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
9	2	BR	7	X	X	X	X	X	X	X		X			X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
10	3	BR	10	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						
11	3	BR	10	X	X		X	X	X	X		X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						
12	2	BR	7	X	X		X	X			R	X	X		X	X		X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						
13	3	BR	10	X	X		X				R	X	X		X	X		X	X		X			X	X	X	X	X		X	X	X		X			X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					
14	4	BR	13				X				R		X		X					X						X	X				X						X	X			X	X		X	X		X	X	X	X	X					
15	3	BR	10								R		X	X	X					X							X										X	X			X	X		X	X		X	X	X	X	X					
16	4	MMG	79													X						X	X									X						X				X	X		X	X		X	X	X	X					
17	4	FT	55																		X												X						X																	
18	5	BR	17					X		X	X		X		X				X		X																		X								X									
19	3	MP	12					X		X	X		X	X	X				X		X																																			
20	6	BR	20			X		X	X	X	X		X										X																																	
21	S-5	BR	42			X									X							X	X										X																							
22	3	GL	41																														X																							
23	4	GL	54												X	X				X						X	X					X				X																				
24	2	GL	27												X																																									
25	A-4	BR	33			X									X		X						X	X																																
26	2	BR	7						X						X																																									
27	3	LMG	35												X																																									
28	3	ATR	17				X		X		R																																													
29	5	ATG	163								X																																													
30	5	ATG	193																																																					
31	5	T	253																																																					
32	5	T	245			X																																																		
33	5	T	305							X																																														
34	5	T	399																																																					
35	5	SP	269					X																																																
36	5	ACm	118												X																																									
37	5	HTm	135	X																																																				
38	5	T	294																																																					
		ATM	7				24		21		14																																													

ФРАНЦИЯ (СЦЕНАРИИ, см. [Desert War](#))

№	Mor	Wpn	Pts	A	B	Ca	Cd	Da	Dd	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	I	J	Ka	Kd	La	Ld	Pa	Pd	Rd	Ta	Td	Ua	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd
1	S-3	BR	38	X		X	X			X	X		X		X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
2	A-4	BR	35	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	R		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
3	4	LMG	57	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
4	4	BR	15	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X
5	1	BR	4	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	
6	3	BR	11	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	5	BR	19	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	
8	3	BR	13	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
9	4	BR	14	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	R	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10	2	BR	8	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	R	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X		X	X	X	X
11	2	BR	9	X	X	X		X			X		X		X	X	R	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X
12	3	BR	13	X	X	X		X			X					X	R	X	X	X	X	X		X	X	X		X			X		X	X	X	X
13	4	MMG	92																			X														
14	4	FT	34			X																									X					
15	3	BR	11											X	X					X	X									X	X					
16	3	BR	11											X	X					X										X	X					
17	5	BR	19			X										X				X										X	X					
18	2	BR	8		X								X			X													X	X					X	
19	1	BR	4				X	X				X										X						X	X						X	
20	5	BR	22		X			X	X								R													X	X					
21	S-4	BR	43		X			X	X			X		X						X			X							X						
22	A-3	BR	33				X					X										X								X						
23	2	BR	9					X																						X					X	
24	1	BR	4														R					X							X	X						X
25	3	MOR	42					X															X								X					
26	4	MOR	61																																	X
27	3	LMG	43															X																		
28	5	IG	191																												X					
29	5	IG	225														X																			
30	5	IG	295																																	
31	4	T	273																																	
32	4	T	262									X																								
33	4	T	297													X																				
34	4	T	315											X																						
35	4	AC	232							X												X				X		X								
		DC	50		50	50							50		50															50	50					
		RDO	42																			42														
№	Mor	Wpn	Pts	A	B	Ca	Cd	Da	Dd	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	I	J	Ka	Kd	La	Ld	Pa	Pd	Rd	Ta	Td	Ua	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd
Total Points ►				236	313	339	197	318	237	370	236	468	281	556	287	560	466	144	236	320	194	518	316	236	236	236	421	236	462	287	485	456	236	236	318	232

ИТАЛИЯ (СЦЕНАРИИ, см. [Desert War](#))

№	Mor	Wpn	Pts	A	B	Ca	Cd	Da	Dd	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	J	Ka	Kd	La	Ld	Pa	Pd	Ra	Rd	Ta	Td	Ua	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd
1	S-3	MP	36	X		X	X		X	X	X				X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X
2	A-4	BR	32	X	X	X		X	X	X	X			X	X	X	R	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X
3	4	LMG	33	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	4	BR	10	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	2	BR	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	3	BR	9	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	3	BR	7	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8	5	BR	12	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
9	3	LMG	30	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	R	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10	2	BR	6	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	R	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11	3	BR	7	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	R	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
12	3	BR	9	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	R	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	3	BR	7	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	R	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
14	2	BR	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	R	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
15	2	BR	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
16	2	BR	6	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
17	2	BR	5	X	X	X		X	X		X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X		X	X	X	
18	4	BR	10	X	X	X		X	X		X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
19	1	BR	3		X	X	X	X					X			X					X								X	X					X	
20	1	BR	2		X			X								X				X	X								X						X	
21	S-4	MP	39		X			X				X	X	X					X					X							X					
22	A-3	MP	31				X					X	X						X												X					
23	2	BR	6		X			X							X		X		X	X	X										X				X	
24	2	BR	5		X			X							X				X		X										X				X	
25	3	MOR	35					X														X									X				X	
26	3	FT	30			X																									X				X	
27	3	MMG	52																			X														
28	3	ATR	9										X		X															X	X					
29	5	ATG	113														R																			
30	5	ATG	142														X																			
31	3	Tm	90																								X									
32	3	Tft	120													X													X							
33	3	AG	220									X										X														
34	3	T	223											X		X																				
35	3	AC	162							X																										
		DC	50		50	50							50		50																50	100				
		RDO	22																																	
№	Mor	Wpn	Pts	A	B	Ca	Cd	Da	Dd	Ea	Ed	Fa	Fd	Ga	Gd	Ha	Hd	J	Ka	Kd	La	Ld	Pa	Pd	Ra	Rd	Ta	Td	Ua	Ud	Va	Vd	Wa	Wd	Xa	Xd
Total Points ►				235	304	318	200	289	235	370	235	446	282	461	285	583	454	235	287	187	471	317	235	235	262	235	315	235	460	297	485	458	235	235	316	230