

Battalion Combat Series:

v2.0 Правила Серии

©2021. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Предисловие

Battalion Combat Series (BCS) – это симуляция оперативно-тактических боевых действий с начала массового применения механизированных войск в конце Первой Мировой Войны и заканчивая современными конфликтами. Серия была создана, чтобы показать, что у боя на батальонном уровне есть свои интересные особенности. При этом, надо понимать, что это не уменьшенный оперативный масштаб, и не увеличенный тактический. BCS пытается найти оптимальный баланс между точностью симуляции и играбельностью без серьезных компромиссов. Для начинающих рекомендуем ознакомиться со статьей *Primer* от Doug Fitch (стр.11) и статьей *Read this First* от Lynn Brower (стр. 8) в Буклете поддержки (Support book).

Наслаждайтесь, и спасибо за то, что играете в BCS.

Dean

Дизайн игры: Dean Essig

Тестеры: Jerry Axel, John Best, John Bowen, Lynn Brower, Jim Daniels, Dave Demko, William Durant, Ric van Dyke, John Essig, Joe Essig, Andrew Fischer, Christophe Foley, Carl Fung, Mike Galandiuk, Chris Gammon, Brent Gibertson, Tim Gritten, Brian Jarvis, Tom Kassel, Hans Kishel, John Kisner, Mitchell Land, Jan Latussek, Joe Linder, Don Macintosh, John Malaska, Rod Miller, Rick Paponetti, Jim Pyle, Ken

Schreiner, John Rainey, Mike Solli, Jim Stravers, Max Workman

Редактура до v2.0: Lynn Brower, Jim Wise

Редактура v2.0: Herman Wu

Черновая работа v2.0: Lionel Martinez

Указатель: Dean Essig, Chris Gammon, Carl Gruber

Инфографика до v.2.0: Gary Wright

Перевод: Alexey Chebykin (Алексей Чебыкин)

Оглавление

Стр.	Правила и Ключевые разделы
1	Предисловие
2	1.0 Введение
	1.0f Расстановка
	1.0g Первый ход
	1.1 Подразделения
4	1.1d Небоеготовые подразделения
5	1.2 Основные концепции
6	1.3 Соединения
	1.4 Радиус командования
	1.4d Эффекты нахождения «вне командования»
7	1.5 Поддержка
	1.5g Эффекты наличия Поддержки
8	1.6 Очки специальных мероприятий
	1.7 Подготовленная оборона
9	1.7с Эффекты подготовленной обороны
	1.8 Усталость
10	1.9 Безопасный маршрут
	1.9с Ограничения по типу перемещения
	1.9d Ситуации, когда необходимо отслеживать безопасный маршрут
	1.10 Туман войны
11	2.0 Порядок хода
	2.1 Подкрепления
12	2.2 Пополнения
	2.3 Назначения
	2.4 [опционально] Приказы
14	2.5 Активации
15	3.0 Активация Соединений
16	3.1 Основной маршрут снабжения (ОМС)
	3.1a Допустимые гексы
	3.1с ОМС заблокирован
	3.2 SNAFU
	3.2f Оптимальное расстояние
18	3.3 Цели (OBJ)
	3.3a Зона OBJ
	3.3b Двойная зона OBJ
	3.3d Размещение маркеров OBJ
19	3.3g Процедура размещения разведывательных маркеров OBJ
	3.4 Действия
20	3.5 Очистка
	3.6 Изоляция

Стр.	Правила и Ключевые разделы
20	3.7 Восстановление усталости и Компенсация провала
21	4.0 Перемещение
	4.1 Эффекты местности
22	4.2 Группирование
	4.3 Зоны контроля (ЗК)
	4.3d Эффекты вражеской ЗК
	4.3e Вражеские ЗК и отступление
	4.4 Встречный Огневой бой
	4.4b Снятие СТОПа
23	4.5 Зоны потенциального огневого боя
	4.5с Блокирующая местность (линия видимости)
24	4.6 Охранение
	4.7 Штабы и ПМТО
	4.7d Вытеснение Штабов и ПМТО.
	4.7e Отступление Штабов
25	4.7h Отступление ПМТО
	4.7i [опциональное] Мягкое вытеснение.
	4.8 Добровольное отступление
	4.9 [опциональное] Реалистичное перемещение
26	5.0 Бой
	5.1 Обычные и Штурмовые атаки
	5.1b Процесс атаки
	5.1с Требования к Атакующим подразделениям
27	5.1h Критерии Обычных атак
	5.1i Окончание Обычной атаки
	5.1m Критерии Штурмовых атак
28	5.2 Огневой бой
30	5.3 Обстрел
	5.4 Артобстрел
31	5.4f Наведение Артобстрела
	5.5 Отступления
33	5.6 Наступление после боя
	6.0 Нестандартные ситуации
	6.1 Городской бой
34	6.2 Уничтожение Соединений
	6.3 Атаки из-за пределов поля
35	6.4 [опциональное] Планирование усталости
	6.5 [опциональное] Подразделения с оборонительным РБ против подразделений с Поддержкой от подразделений с красным РБ.
36	Справочник (в англоязычном порядке)
38	Справочник (в русскоязычном порядке)
40	Примеры типов РБ
41	Указатель (в англоязычном порядке)
58	Указатель (в русскоязычном порядке)
76	Таблица функционала подразделений

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



1.0 Введение

1.0a Масштаб. Большинство подразделений – батальоны. Размер гекса варьируется от километра до чуть более 1 мили (в зависимости от игры). Один игровой ход представляет собой один день фактических боев. Правила конкретной игры будут содержать точную информацию об используемом масштабе. Концепции Первой и Второй активации не имеют ничего общего с временем суток.

1.0b Правила серии. В состав каждой BCS игры входят 2 книги правил – Правила серии (вы их сейчас читаете) и Правила игры. Правила серии применимы ко всем играм серии BCS. Структура их по максимуму приближена к порядку хода. В рамках Правил серии используются 2 специальных обозначения:

◇ Перечисление

✓ Перечисление, содержащее полный список ограничений или условий.

1.0c Правила игры. Правила игры дают полную информацию, необходимую для отыгрыша соответствующей игры, включая специальные правила, сценарии и расстановку. В случае, если присутствуют расхождения между Правилами серии и Правилами игры – Правила игры (включая информацию о сценариях и расстановке) есть приоритет.

1.0d Сопроводительный буклет. Сопроводительный буклет включает в себя Примечания от разработчика, примеры игры и прочие комментарии, которые ранее включались в Правила игры, а также эпизодически используемые таблицы и схемы.

1.0e Поле. Каждый пятый ряд гексов пронумерован, однако нумерация может применяться к каждому гексу. Например, гекс B21.32 это гекс в 21й колонке на 2 гекса выше, чем ряд 30 на поле В. Части гексов участвуют в игре, только если на поле отражено не менее половины гекса. Подразделения не могут осуществлять перемещение за пределы поля. Отступление за пределы поля разрешено (5.5h). Игрок может оставлять свои подкрепления за пределами поля до того момента, пока он не решит ввести их на поле

1.0f Расстановка. Правила игры содержат информацию о расстановке сил для сценариев игры. За исключением изменений, отраженных в Правилах игры, всегда используйте следующие указания:

◇ “в пределах X” всегда обозначает в гексе или в пределах X гексов от него.

◇ Подразделения могут быть расставлены где угодно в пределах указанной зоны **включая** границы (при условии, что Подразделение не оказывается в непроходимом для него гексе).

◇ В процессе расстановки, игрок сам выбирает сторону фишки каждого Подразделения (сообразно ограничениям местности).

◇ Если у Подразделения указано число в квадратных скобках (например, [3]), это текущее количество шагов потерь Подразделения. Если число не указано, то Подразделение начинает игру с максимально доступным ему количеством шагов потерь.

◇ Если Подразделение указано как ‘в статусе Поддержка’, вы можете поместить его около вашего Штаба или за пределами поля по вашему желанию. В любом случае выдайте вашему Штабу соответствующий маркер Поддержки. Подразделения могут начинать игру в статусе Поддержки только если это указано в описании расстановки.

1.0g Первый ход. Примените следующие изменения к первым фазам каждого сценария:

◇ В сценарии может быть указан Первый игрок для первого хода и для каких-то других ходов. В остальных случаях, следуйте правилам.

◇ Погода может быть predetermined. Если нет, то кидайте кубик на погоду и Очки авиации.

◇ Броска на Очки пополнений нет.

◇ Фазы назначения нет.

◇ Приказы (опционально) могут быть назначены по желанию за исключением подразделений в Подготовленной обороне – они должны оставаться в таком состоянии как минимум до 2 хода.

◇ Соединение, указанное как “Закончившее” (Done) при расстановке, **не** может быть активировано в первом ходу. Отложите его маркер Активации соединения до следующего хода.

◇ Соединение, указанное как “Задействованное” (Used), **обязано** попробовать использовать Вторую активацию в рамках 1 хода.

1.1 Подразделения

Подразделениями является любые фишки, не являющиеся маркерами (например, маркерами очков артиллерии или очков авиации). Штабы, Подразделения материально-

технического обеспечения (Combat trains) – далее по тексту ПМТО и подразделения Поддержки являются Подразделениями.

Важно: Таблица функционала подразделений (*Unit Capabilities Chart*) содержит информацию о функциях каждого из имеющихся типов подразделений.

1.1a ТТХ подразделений.

◇ **Стрелка наступательного боя (Assault Arrow):** Символ стрелки используется чтобы показать подразделения, Способные атаковать. Только Способные атаковать подразделения могут являться Атакующим подразделением в Обычной атаке.

◇ **Количество очков движения:** Максимально доступное количество Очков движения (ОД) подразделения.

◇ **Тип перемещения (MA Class):** Цвет очков движения показывает тип перемещения этого подразделения на этой стороне фишки. Красный – Тактический, Черный- Колесный, Белый- Пеший.

Примечание от разработчика:

Этот подход идентичен играм из серии OCS за исключением замены Гусеничного на Тактический – в серии появились бронеавтомобили.

◇ **Рейтинг брони (РБ) и Дальность:** Есть только у техники и орудий. Дальность по умолчанию- 1 (если не указано иное).

◇ **Рейтинг эффективности:** Измеряется от 0 до 5 (лучшее значение). Отражает тренированность, мораль, качество командования и прочие характеристики подразделения

1.1b Шаги потерь (ШП). “Шаги потерь” являются оценкой устойчивости подразделения. Это- количество потерь, которое подразделение может понести до утраты эффективности.

◇ Указанное на фишке значение является максимумом и применяется если подразделение в полной силе (без маркера ШП).

◇ В случае получения урона, поместите маркер ШП под фишку подразделения – показывая **оставшееся** значение

◇ Корректируйте положение/маркер при получении потерь или пополнений.

◇ Если текущее количество ШП становится меньше 1 – отправьте подразделение в Уничтоженные.

◇ Других негативных эффектов за исключением уничтожения от ШП нет.

Обозначения на фишках Штабы



Подразделения с РБ



Двойные подразделения



Подразделения пехоты



Подразделения материально-технического обеспечения



Маркеры

	Подготовленная оборона		Шаги потерь (осталось 5)		Маркер Хода
	Маркер OBJ		Координация		Маркер Активации
	Маркер Двойного OBJ		Затор в старых версиях stopped		Погода (один из возможных видов)
	Маркер Поддержки от подразделения с красным РБ		2 очка Артиллерии		Маркер Активации Соединения (высшее Соединение для информации)
	Маркер Поддержки от подразделения с Ограниченным РБ		2 очка Авиации		Маркер контроля гекса городской застройки (здесь - советский)
	Маркер Поддержки от подразделения с Оборонительным РБ		Зона Охранения		Маркер March OBJ
	Утрата Поддержки		Лидер		Бомбардировка с моря
	Временная утрата Поддержки		Соединение недоступное к Активации		Форт
	Уровень Усталости Свежий		Мост взорван		Минное поле
	Уровень Усталости 2		Мост обследован и не взорван		Проход в минном поле
	ОМС заблокирован Уровень 1		Мост еще не построен		Проход в колючей проволоке

Не все маркеры и подразделения встречаются в каждой игре из серии BCS. Некоторые игры будут требовать вводить дополнительные компоненты.

Дополнительные характеристики

Рейтинг Брони

4	Красный
3	Ограниченный
5	Оборонительный
0	Легкий

Тип перемещения

16	Тактический
8	Пеший
12	Колесный

Фоновый цвет приведен в качестве примера



Подразделение Прорыва с РБ

Невосстановимое подразделение

Статичное подразделение

Размер подразделения

I	Рота
II	Батальон
KG	Кампфгруппа
TF	Оперативная группа
Tm	Боевая группа
Grp	Группа
III	Полк
X	Бригада
XX	Дивизия
XXX	Корпус
(-)	Часть большего соединения
(+)	Усиленное подразделение

Символы подразделений*

	Infantry		Armor or Pz		PzJg I
	Motorized Infantry		Tiger		Tankette
	Arm Inf or PG		Josef Stalin Hvy Tank		or AT AT
	Abn Infantry or FJ		Josef Stalin AG		102mm Guns
	Mtn Infantry		Light Tank		90mm Guns
	Marine		Tank Destroyer		88mm Guns
	Glider Inf		Soviet SP Gun		AA Weapons in Ground Mode
	Amphibious		Jagdpanzer		Arm AA
	Commando		Jagdtiger		Cavalry
	Ski Troops		Marder		Arm Recon
	Voraus		StuG		Motorcycle Infantry
	Bicycle		Sturmtyger		Motorcycle Recon
	Machine-Gun		Brummbär		Arm Car
	Police		FKL Tiger		Engineer
	Ost		Flame Throwing Tank		Abn Engineer
	Ersatz		Matilda		Arm Engineer
	Ad Hoc Unit		Valentine		Pioneer
	Special Desert Troops		Assault Engineers		

* Примечание переводчика - я не вижу смысла переводить эту таблицу. Она в любом случае очень зависима от игры, в которую вы собираетесь играть, и не дает вам практически никакой дополнительной информации. Вам самим придется разбираться - почему морская пехота и амфибийная пехота - это не всегда одно и то же, равно как и в чем разница между инженерными войсками Союзников и СССР и нацистской Германии.

1.1с Стороны фишек подразделений. У большинства фишек Подразделений есть 2 стороны. Основное отличие – количество ОД. Сторона с меньшим значением называется Боевой, с большим – Походной. Если у фишки только 1 сторона – она считается Походной.

Важно: Текущая сторона определяет доступный подразделению функционал согласно Таблице функционала подразделений.

Примечания от разработчика:

Многие игроки заметят сходство между концепциями сторон в BCS и 'Modes' в OCS. Основной задачей было облегчить механику OCS – дать разный функционал разным типам подразделений и это как мне кажется получилось.

1.1d Небоеготовые подразделения.



Подразделение является Небоеготовым если одновременно: оно не Способно атаковать и у него нет РБ.

Небо подразделение:

- ♦ Не имеет ЗК.
- ♦ Не может Атаковать или Содействовать.
- ♦ Не может использовать эффекты Подготовленной обороны.
- ♦ Не может использовать Поддержку.
- ♦ Не может вытеснять Штабы или ПМТО
- ♦ Не может входить во вражескую Зону Охранения или в контролируемые противником Победные гексы.
- ♦ Может наводить Артобстрелы.
- ♦ Считается вторым подразделением в обороне.

1.1e Виды подразделений.

Штатные подразделения.

Подразделения с указанием Соединения справа от символа подразделения и (во всех играх кроме **Last Blitzkrieg** и **Baptism by Fire**) с цветной полоской на фишке. Они относятся к конкретному соединению и только к нему.

Подразделения усиления.

Подразделения без указания Соединения справа от символа подразделения и цветной полоски. Они могут:

- ♦ Быть приданы любому соединению – в таком случае они считаются аналогичными Штатными.
- ♦ Остаться Неприданными.
- ♦ Переходить между соединениями по желанию игрока.

Штабы (HQ). Центр управления Соединением.

Подразделения материально-технического обеспечения (ПМТО). Логистический узел Соединения.

Артиллерия. Артиллерия не выведена как отдельные фишки, но сведена в Очки артиллерии. Они могут быть Штатными (напечатанными на фишке Штаба) или отдельными маркерами Очков артиллерии, которые можно распределять между Штабами по желанию.



Пехота. Любое подразделение, у которого на фишке нет РБ, является пехотой

Двойные подразделения.

Подразделения, которые одновременно Способны атаковать и имеют РБ.

Подразделения с РБ.

Подразделения с РБ – подразделения, имеющие РБ.

Разновидности Подразделений с РБ и Двойных подразделений.



♦ **Подразделения Поддержки.**

Подразделения с РБ, разделенные на небольшие группы,

приданные подразделениям без РБ того же Соединения для их усиления.

Подразделения Поддержки не являются «реальными» подразделениями и у них нет местоположения на поле.



♦ **Подразделения с красным РБ.**

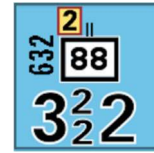
Подразделение с красным РБ. Они имеют более атакующий

характер в сравнении с другими подразделениями с РБ. При использовании в качестве Поддержки, дают бонус и в атаке, и в обороне.

♦ **Подразделения с ограниченным РБ.**

Подразделения с «прозрачным» РБ. Они, в сравнении с Подразделениями с красным РБ – более оборонительные. Имеют штраф при попытке использовать их как Атакующего в Огневом бою. При использовании в

качестве Поддержки, дают бонус в обороне.



♦ **Подразделения с оборонительным РБ.**

Подразделение с черным РБ. Они, в сравнении с Красными

РБ – более оборонительные (как и ограниченные РБ), но характеризуются повышенной дальностью и возможностью быть скрытыми. При использовании в качестве Поддержки, дают бонус в обороне. Дают бонус при Огневом бою. По ним тяжелее попасть при Обстреле. В отличие от остальных подразделений поддержки, Подразделения с оборонительным РБ в Поддержке являются инициатором Встречного Огневого боя, когда вражеское Подразделение с РБ входит в ЗК их Носителя.

♦ **Подразделения с легким РБ.**

Подразделение с белым РБ. Они, в сравнении с Красными РБ – более оборонительные. Вооружены значительно менее крупнокалиберным вооружением (пулеметы и проч.). Не могут инициировать Огневой бой как атакующие. Находясь в поддержке, функционируют аналогично Подразделениям с ограниченным РБ

♦ **Бронированные Подразделения.**

Подразделения с символом подразделения желтого цвета. Обычно представляют собой бронированную технику. Техника с открытой крышей или механизированная пехота времен ВМВ не относится к Бронированным.



♦ **Подразделения Прорыва с РБ.**

У фишек этих подразделений есть указание на наличие

Бронетехники прорыва в качестве символа подразделения. Обычно это тяжело бронированные танки, способные прорвать вражеские оборонительные позиции. Эти подразделения всегда могут осуществлять Штурмовую атаку.



1.1f Разведывательные подразделения. Любое подразделение с символом кавалерии или обозначенное как

«Разведывательное» в Правилах игры может использовать специальные особенности Разведывательных подразделений в 3.3f, 3.3g, и 4.6.

1.1g Невосстановимые подразделения. Любое подразделение с желтой точкой за рейтингом эффективности **не может** получать очки пополнений. В случае уничтожения, оно не может вернуться в игру.



1.1h Статичные подразделения. Эти подразделения могут только обороняться при атаке гекса, в котором они находятся. Они имеют 3К. Обычные правила применимы к статичным подразделениям согласно информации на их фишке. Если Статичное подразделение - Подразделение усиления, оно не может быть придано соединению и, как следствие, быть в статусе Поддержки или наводить Артобстрел.

1.2 Основные концепции

1.2a Порядок игры. В общем, порядок хода в BCS игре имеет следующую структуру (это описание является базовым и не отменяет любые другие правила)

a) Подкрепления. Один игрок (неважно какой) совершает бросок определения Погоды, каждый из игроков определяет доступные Очки авиации и Очки пополнений (ОП). Оба игрока одновременно получают свои Подкрепления согласно *Порядку прибытия подкреплений (ППП)*. Они размещаются согласно инструкциям по их размещению. ОП используются для восстановления Шагов потерь. Возможные варианты использования: восстановить подразделение уже на поле (если оно потеряло **часть** своих ШП), прибывающее в этом ходу подкрепление или восстановить уничтоженное подразделение из Уничтоженных (оно потеряло **все** свои ШП). Каждое ОП позволяет восстановить один ШП – уничтоженное подразделение «оживает» и возвращается на поле. Очки авиации хранятся и могут использоваться каждое один раз в течении хода в рамках любой Активации. Любые неиспользованные к концу хода сгорают.

b) Назначения. Подразделения усиления и Очки артиллерии могут быть приданы или выведены из штата во время этой фазы. Перенести их из одного соединения в другое нельзя – это требует 2 хода, 1 на вывод, 1 на придачу. Наиболее важно, что Фаза Назначения – фаза, когда игрок принимает решение о передаче своих подразделений с РБ в Поддержку или наоборот, вывод таких подразделений из состояния Поддержки, чтобы они снова появились

на поле (кроме Подразделений поддержки).

c) Приказы. Если это правило используется, то в рамках этой фазы каждому соединению отдаются приказы на текущий ход включая перемещение Штабов, организацию Подготовленной обороны и Восстановление.

d) Определение первого игрока. Определяется первый игрок либо по специальным правилам сценария (обычно для 1го хода) или броском кубика (в прочих случаях). Первый игрок будет ходить первым и первым выберет одно из своих соединений для Активации. Обычно у каждого соединения доступна одна активация в ход. В некоторых ситуациях возможно получение Второй активации. Учтите, что и Первая и Вторая активации осуществляются в рамках одной и той же Активации. Игроки чередуют активации пока все соединения либо не активируются, либо не провалят проверку на Активацию.

e) Активации. Активируется одно из соединений игрока. Если все соединения игрока помечены как Закончившие (Done), то оппонент получает несколько активаций подряд. Попеременный порядок активаций – базовая механика игры.

Порядок Активации следующий: Проверка SNAFU (насколько «хорошо» удалось активировать соединение), Размещение маркеры OVI (где будет основная зона активности). Перемещение подразделения этого соединения и осуществление желаемых боев

Проверка, не увеличилась ли Усталость. Проверка, не получилось ли у Соединения получить вторую активацию.

В случае Второй активации, все шаги начиная с определения SNAFU повторяются, но без проверки на получение Второй активации. По окончании Второй активации, соединение становится Закончившим, возможность Активации переходит оппоненту. Если проверка на Вторую активацию провалена, соединение также становится Закончившим, возможность Активации переходит оппоненту. Во время Активации, необходимо использовать любые доступные средства для нанесения урона противнику и выполнения боевых задач. Возможности подразделений очень сильно разнятся (см. Таблицу функционала подразделений). Необходимо помнить, что даже если подразделение может использовать и Обычные атаки, и Штурмовые атаки, и Огневой бой и т.д., только некоторые из этих вещей будут эффективны и полезны в конкретный момент времени и всегда нужно очень аккуратно выбирать что и как делать. (подробнее см. в Примечании касемо взаимодействия родов войск – стр 26). Понимание как максимизировать свои возможности приходит с опытом.

f) Окончание хода. Когда все активации завершены, переверните все Штабы на Активную сторону, передвиньте маркер хода и начните новый ход.



1.2b Основные правила. Ниже приведены основные правила серии BCS. Они будут более подробно раскрыты в секциях правил 1.3-1.9 (при необходимости их более тщательного изучения). Приведенное ниже описание призвано сформировать фундаментальное понимание и синхронизировать понятийный аппарат.

1.2c Радиус командования (РК). Радиус командования ограничивает перемещение подразделений на удалении от Штаба соединения. Также, некоторые другие моменты в правилах используют РК. Подробнее см. 1.4.

1.2d Поддержка. Под поддержкой понимается распределение небольшого числа орудий\танков\прочей техники среди прочих подразделений Соединения с тем, чтобы улучшить их атакующие или оборонительные характеристики. Поддержка дает МБК в определенных ситуациях и даже может позволять подразделению использовать несвойственные ему функции. Подробнее см. 1.5.

1.2e Очки специальных мероприятий (Очки СМ). Очки СМ ограничивают использование некоторых действий подразделением. Подробнее см. 1.6.

1.2f Подготовленная оборона. Подготовленная оборона – комплекс оборонительных сооружений и артиллерии, подготовленной для обороны. Подготовленная оборона влияет на некоторые МБК, отступления, в целом же она, помогает успешнее переносить Артобстрелы и снижает SNAFU Соединения. Подробнее см. 1.7.

1.2g Усталость. Усталость – мера истощения физических сил и технических ресурсов Соединения. Усталость влияет на эффективность в бою. Подробнее см. 1.8.

1.2h Безопасный маршрут (БМ). Безопасный маршрут говорит о наличии возможности перемещения (при использовании более подробного масштаба) между подразделением и Штабом. Подразделение без безопасного маршрута не может выполнять некоторые из своих функций и возможно будет отрезано от своего Штаба. Подробнее см. 1.9.

1.2i СТОП и ФИНИШ. Подразделения в статусе СТОП не могут осуществлять перемещение. Подразделения в статусе ФИНИШ закончили свою часть Активации и ограничены в возможных действиях (и считаются также в статусе СТОП). Подробнее см. таблицу СТОП\ФИНИШ и Правила серии, начиная с 3.4е.

1.3 Соединения

“Соединения” – это военные формирования, в состав которых входят штатные подразделения, Штаб и ПМТО. Соединения – основной «кирпичик» армий в рамках серии BCS. Основой игры является поочередная активация соединений. С учетом дополнительных правил, у всех подразделений одного соединения общие: Уровень усталости, Основной Маршрут Снабжения, пул очков Артиллерии, статус наличия Подготовленной обороны, маркеры OBJ, Приказы, результаты SNAFU, Радиус командования и Подразделения поддержки.

1.3a Размер соединения. В зависимости от игры, размер Соединения может меняться. В одной игре вы будете иметь дело с Дивизиями, в другой с Бригадами. Сводные группы или Кампфгруппы тоже могут быть Соединениями.

1.3b Штатные и приданные подразделения.

Штатными подразделениями являются подразделения с явным указанием Соединения на фишке. Они никогда не могут быть приданы другому соединению. Подразделения усиления и Очки артиллерии могут быть приданы или выведены из штата согласно правилам. За исключением возможности вывода из штата (и дальнейшей передачи в другое Соединение), приданные подразделения и очки артиллерии функционируют идентично штатным.

1.3c Зона операций. У каждого Соединения существует собственная зона операций. В случае входа дружественного подразделения, не относящегося к этому соединению, в Зону операций, эффективность командования снижается – боевые порядки Соединений смешиваются и два или более Соединения становятся “Перемешанными” (3.2d) Зона операций – это выпуклый (в геометрическом смысле) многоугольник, сформированный подразделениями одного соединения. При формировании Зоны операций не учитываются ПМТО, подразделения, находящиеся «вне командования», Подразделения усиления, не приданные соединениям, Подразделения, являющиеся Пополнениями и Братья по оружию.

1.4 Радиус командования (РК)

“Радиус командования” – это абстрактное понятие, которое препятствует выходу подразделений Соединения из-под контроля Штаба.

1.4a Значение РК каждого Штаба указано на его фишке. РК – максимальное расстояние между Штабом Соединения и подразделением, в пределах которого подразделение может функционировать полноценно. За пределами РК, применяются штрафы и ограничения. **Важно.** РК не влияет на размещение маркеров OBJ.

1.4b Радиус командования измеряется в гексах (не очках движения) от Штаба к гексу подразделения. При расчете РК игнорируйте особенности местности, вражеские ЗК, Зоны потенциального Огневого боя и даже подразделения противника. При определении статуса, используйте **текущее** положение Штаба. Любое подразделение Соединения находится «вне командования» если расстояние от Штаба до подразделения превышает РК.

1.4c РК не влияет на неприданные Подразделения усиления. Как только они становятся приданными, они обязаны использовать 1.4b по аналогии со штатными подразделениями.

1.4d Эффекты статуса Вне командования. Подразделения, находящиеся «вне командования» функционируют без изменений за исключением следующих моментов:

- ♦ Им могут быть нанесены потери в результате Изоляции.
- ♦ Они **МОГУТ** осуществлять Обычные и Штурмовые атаки, а также Артобстрелы (при условии наличия зон OBJ и наличия подразделения, способного наводить Артобстрел).

- ♦ Подразделения, которые находились «вне командования» на начало фазы не могут наводить Артобстрелы, не могут вытеснять вражеские Штабы или ПМТО. Также они не могут заканчивать движение или отступление в гексе, где они будут блокировать вражеский ОМС (если у соединения противника нет доступного альтернативного ОМС). Если подразделение уже блокирует вражеский ОМС (физически и/или зоной контроля) и становится «вне командования», оно может продолжать его блокировать.

Отображение Поддержки на поле.



Фишки, демонстрирующие Поддержку, должны быть распределены по подразделениям Соединения так, чтобы всегда было понятно какие эффекты относятся к какому подразделению.

В гексе А находятся 2 маркера Поддержки (оба относятся к Штабу 2 Пехотной Дивизии и, как следствие, ко всему Соединению 2я Пехотная дивизия) – от Подразделения с красным РБ и ограниченным РБ. В силу того, что Поддержка от Подразделения с красным РБ дает те же возможности (и некоторые уникальные), что и от Подразделения с ограниченным РБ, имеет смысл оставить сверху фишку Поддержки Подразделения с красным РБ.

В гексе В показан опциональный пример если вы хотите отразить наличие в гексе А и Поддержки от Подразделения с ограниченным РБ (не рекомендуется – зачем тратить место)

В гексе С отражена поддержка 99й пехотной дивизии от Подразделения с Ограниченным РБ.

1.4е Соблюдение РК.

Подразделения (за исключением ПМТО) **обязаны заканчивать** свою активацию в пределах РК своего Соединения. Если это невозможно, подразделение обязано **либо** двигаться или атаковать в направлении своего Штаба, сокращая расстояние до него каждым очком движения **либо** оставаться в своем исходном гексе и не двигаться.

РК **не влияет** на Наступление после Боя.

1.5 Поддержка

“Поддержка” — это распределение небольшого числа орудий\танков\прочей техники среди прочих (чаще всего пехотных) подразделений Соединения. В зависимости от типа Поддержки, это улучшает их атакующие или оборонительные характеристики. Победа над вражеской Поддержкой приводит к увеличению эффективности друженственной. Любое подразделение с напечатанным на фишке РБ может быть назначено в Поддержку. Правила игры могут это ограничивать.

1.5a Поддержка в рамках Соединения применяется ко всем Способным к атаке подразделениям, не являющимся Двойными (включая приданные Подразделения усиления). В таком случае, все эти подразделения называются «Носителями». Способность давать поддержку не зависит ни от количества оставшихся ШП у подразделения, осуществляющего Поддержку, ни от количества Носителей.

1.5b Подразделения, которые не могут находиться не в статусе Поддержка.



Если на фишке подразделения имеется надпись “Support”, подразделение обязано

быть в статусе поддержки если эта сторона активна. Если это единственная сторона, то подразделение обязано всегда быть в статусе Поддержка.

1.5c Вход и выход из статуса Поддержка.

Подразделения могут войти (или выйти) из статуса Поддержка только во время фазы Назначения. См. Схему процесса Назначения и 2.3.

Ни один юнит не может войти и выйти из статуса Поддержка в рамках одного хода.

Вход в статус Поддержка.

Подразделения, придаваемые новому Соединению, могут в этот же момент перейти в статус поддержки (при условии, что они имеют такую возможность).

Выход из статуса Поддержка.

Подразделения, которые не могут находится не в статусе Поддержка не могут становиться настоящими фишками на поле. В случае их вывода из штата они должны быть размещены за пределами поля.

1.5d Множественная поддержка

Несколько подразделений могут осуществлять Поддержку при обороне против Огневого боя. См. 5.2b для подробностей.

1.5e Для отражения уровня Поддержки, используйте фишки подразделений на

соответствующей стороне или маркеры Поддержки, отражающие ее уровень (от Подразделений с красным РБ, с ограниченным РБ, с оборонительным РБ). Поддержка от Подразделения с легким РБ идентична ограниченной.

1.5f Особенности подразделений поддержки.

Подразделение в статусе Поддержка **никогда не:**

- ♦ Учитывается в целях группирования.
- ♦ Перемещается по своей воле без Носителя.
- ♦ Влияет на перемещение фишек своего Соединения.
- ♦ Несет урон от Артобстрела, Обстрела, Обычных и Штурмовых атак.
- ♦ Считается вторым подразделением для целей обороны.

1.5g Эффекты наличия Поддержки.

Носители получают:

- ♦ 3К Подразделения с РБ, соответствующую подразделению, осуществляющему Поддержку.
- ♦ МБК в бою.
- ♦ РБ для использования во время Огневого боя (любые потери в его ходе применяются к подразделению, осуществляющему Поддержку, но не к Носителю).
- ♦ Защиту от Штурмовых атак и Обстрелов

1.5h Подразделения, которые не могут получить Поддержку

- ♦ Двойные подразделения.
- ♦ Подразделения не являющиеся Способными атаковать (включая Небоеготовые).
- ♦ Подразделения в гексе, где не разрешен тактический тип перемещения.

- ◇ Подразделения, утратившие поддержку.
- ◇ Подразделения Соединений без Подразделений, которые могут осуществлять Поддержку.
- ◇ Подразделения с ограничениями на получение Поддержки согласно Правилами игры.



1.5i Утрата поддержки.

“Утрата” – ситуация, когда Носитель теряет доступную ему Поддержку. Основные причины: отсутствие

доступной Поддержки, влияние местности или действия противника. В зависимости от причины утраты, Носитель не может использовать любую Поддержку либо до конца текущей активации (дружественной или вражеской), либо до момента изменения ситуации.

i) Размещение маркера.

Маркер Утрата поддержки (Dropped Support) выставляется если:

- ◇ Носитель перемещается или отступает в\сквозь местность, в которой запрещен тактический тип перемещения.
- ◇ Новая Поддержка не может добраться до конкретного подразделения, у которого нет Поддержки, так как нет Безопасного маршрута (1.9c). Учтите, что уже существующая Поддержка на момент, когда Безопасный маршрута уже существовал, сохраняется.



В случае утраты поддержки в Огневом бою, используется маркер временной утраты поддержки

(Temporary Dropped

Support) или любой удобный маркер (допустимо просто запомнить).

Немедленно замените маркер временной утраты на обычный маркер утраты если у Носителя более нет Безопасного маршрута Поддержки

ii) Снятие маркера.

Немедленно (даже во время вражеской активации) уберите маркер утраты поддержки если **одновременно**:

- ✓ У этого соединения есть подразделения в статусе Поддержка.
- ✓ У подразделения есть Безопасный маршрут Поддержки.

Обычная утрата поддержки продолжается пока не будут выполнены оба этих условия. Временная утрата поддержки прекращается по окончании текущей активации.

1.6 Очки специальных мероприятий (Очки СМ).

Очки СМ ограничивают некоторые действия, которые могут быть выполнены подразделением. Только действия, описанные ниже, требуют Траты очков СМ.

1.6a Подразделение может тратить до двух очков СМ в каждой Активации. Подразделение, потратившее последнее доступное очко СМ, переходит в статус СТОП.

У подразделений Соединений с Полным или Частичным SNAFU два очка СМ.

У подразделений Соединения с Проваленным SNAFU нет очков СМ.

У всех типов подразделений есть очки СМ, но согласно 1.6b, не все могут их тратить.

Примечание от разработчика:

Это правило введено для целей стандартизации. Проще выдать всем очки СМ, чем создавать список кому они нужны, а кому нет. Например, Способное атаковать подразделение с тактическим типом перемещения (механизированная пехота) может, например, осуществлять Штурмовые атаки. А что может сделать обычный пехотный батальон с двумя очками СМ? Он не может:

- ◇ Осуществлять Огневой бой (он не подразделение с РБ).
 - ◇ Осуществлять Обстрел (по той же причине).
 - ◇ Осуществлять Штурмовую атаку (его тип перемещения не тактический).
 - ◇ Осуществлять Разведку (он не Разведывательное подразделение).
- Таким образом, Очки СМ есть, а возможности их потратить – нет.

1.6b Каждое из нижеследующего требует траты **одного** Очка СМ:

- ◇ Огневой бой.
- ◇ Обстрел.
- ◇ Штурмовая атака.
- ◇ Осуществление Разведки.

1.6c Подразделение, нарушающее пределы группирования, не может тратить очки СМ.

1.6d Очки СМ тратятся вне зависимости от результата действия.

1.6e Подразделение, использующее Обычную атаку (как Атакующие или Assist), не тратит свои очки СМ, но по результатам атаки переходит в статус ФИНИШ, что обнуляет все его оставшиеся очки СМ.

1.6f При активации **нового** подразделения того же Соединения, очки СМ ранее активированных

обнуляются – их более нельзя использовать.

1.7 Подготовленная оборона



Подготовленная оборона – статус Соединения, дающий лучшую защищенность от некоторых видов атак

за счет определенного ограничения свободы маневра. Игрок должен трезво оценивать плюсы и минусы этого статуса применимо к поставленной боевой задаче

1.7a Вход в статус. Вход в статус «Подготовленная оборона» возможен при выполнении **всех** условий:

- ✓ У Соединения есть хотя бы 1 Очко артиллерии (приданное или штатное) до применения эффектов SNAFU.
- ✓ У соединения отсутствует маркер ОМС заблокирован (MSR Blocked).
- ✓ Это Первая активация, а не Вторая.

Если Соединение находится в статусе «Подготовленная оборона» или входит в этот статус, отметьте это поместив маркер рядом с Штабом Соединения.

Примечание от разработчика:

Статус «Подготовленная оборона» означает в большей степени подготовку артиллерийских и минометных позиций и пристрелку ориентиров для ведения заградительного огня, чем банальное рытье окопов, как принято думать.

1.7b Выход из статуса. Немедленно уберите маркер Подготовленной обороны, если срабатывает **любое** из условий:

- ◇ По желанию игрока до или после проверки на SNAFU (если не используется опциональное правило Приказы).
- ◇ Штаб перемещается или вытеснен.
- ◇ Соединение получает маркер ОМС заблокирован (MSR Blocked).
- ◇ После фазы Назначения, у Соединения нет ни одного Очка артиллерии.

Если игрок входит из статуса после проверки на SNAFU, результат проверки остается не лучше Частичного SNAFU. Он не улучшается автоматически до Полного SNAFU.

1.7c Эффекты подготовленной обороны.

Соединение в статусе «Подготовленная оборона»:

- ◇ Не может иметь SNAFU лучше Частичного независимо от проверки.

- ◇ Может входить в статус и сохранять его при любом результате SNAFU (даже при Проваленном SNAFU).
- ◇ Может перемещаться по стандартным правилам с учетом ограничений SNAFU.
- ◇ Может переходить в статус Охранение.
- ◇ Получает МБК для некоторых видов боев.
- ◇ Подразделения Соединения могут быть целями Огневого боя только если атакующий находится в соседнем гексе.
- ◇ Использует строку «Подготовленная оборона» под Артобстрелом.
- ◇ Может восстанавливать Усталость.
- ◇ Может использовать Вторую активацию, но не для целей входа в статус "«Подготовленная оборона»".

1.7d Применимость статуса.

- Подразделение Соединения, находящегося в статусе «Подготовленная оборона», получает эффекты от него, если одновременно:
- ✓Его фишка подразделения находится на Боевой стороне (не на Походной).
 - ✓Оно находится в пределах РК.

Примеры изменения усталости

В зависимости от действий, результат Активации в терминах Усталости будет разным.

- Игрок не Атаковал, инициировал Огневой бой или размещал маркер OBJ. Усталость повысится только если это Вторая активация и Частичный или Полный SNAFU. В этом случае 1 или 2 на кубике дадут +1 Усталость.
- Игрок Восстанавливал усталость. Снизьте Усталость на 1.
- Игрок разместил маркер OBJ, но не осуществлял Атак, Обстрелов или Огневых боев (он мог использовать Артобстрел). В этом случае 1 на кубике дадут +1 Усталость. Если это Вторая активация, то 1 или 2 на кубике дадут +1 Усталость.
- Игрок разместил маркер OBJ и осуществил Огневой бой. 1 или 2 на кубике дадут +1 усталость.
- Игрок осуществил несколько Огневых боев и одну Штурмовую атаку. 1, 2 или 3 на кубике дадут +1 усталость.
- Игрок осуществил несколько различных Атак, но не осуществлял Огневых боев. 1, 2 или 3 на кубике дадут +1 усталость.

1.8 Усталость

Усталость Соединения определяет, насколько истощены физические силы и технические ресурсы Соединения. Очевидно, что эффективность Соединения с высокой Усталостью будет ниже аналогичного Соединения без Усталости. Управление уровнем усталости осуществляется контролем увеличения усталости и процесса ее восстановления. Многие из нижеприведенных правил сильно изменяются при использовании опционального правила Планирование Усталости 6.4.



1.8a Уровни Усталости.

Игрок отслеживает уровень Усталости Соединения с помощью маркера Усталости

рядом со Штабом.

Возможные значения – Свежее (Fresh), 0, 1, 2, 3 и 4. Усталость 0 это нормальное значение (Свежее- лучше 0), а Усталость 4 - значение истощенного Соединения. Усталость не может быть выше 4.

Усталость дает отрицательный модификатор к проверке SNAFU согласно своему уровню, а уровень Свежее дает положительный модификатор +1.

1.8b Увеличение усталости.

Игрок проверяет – не надо ли увеличить Усталость в конце каждой Активации, если в рамках нее случилось какое-либо из событий из Таблицы увеличения Усталости.

Проверки не происходит если ни одного из событий не случилось или SNAFU Провален. Максимальное увеличение уровня Усталости- два за каждый ход (по одному за Первую и Вторую Активации). Если у Соединения есть только Первая активация, то максимальное увеличение Усталости – один. Будет или нет увеличение решается БК по Таблице увеличения Усталости. Используется самую худшую ситуацию (то есть та, которая дает наивысший шанс на повышение усталости), из тех, которые применимы к текущей Активации (независимо от того, сколько раз это событие произошло):

- ◇ Размещение маркеров OBJ.
- ◇ Осуществление Огневого боя или Обстрела или Второй активации (в случае Полного SNAFU и Частичного SNAFU).
- ◇ Осуществление Атак.

Примечание от разработчика:

Многие игроки не до конца понимают, что такое «Вторая активация» на самом деле или почему, например, усталость увеличивается даже если Соединение только перемещалось, почему это приводит к увеличению Усталости, в прошлый редакциях правил было же по-другому. Если кратко, то ошибочное впечатление связано с тем, что Вторая активация кажется связанной с временным масштабом игры. Действительно, два хода в день, значит Вторая активация- просто активация, которая произошла после обеда. Это не так.

Вторая активация не имеет никакого отношения имеют ко времени суток. В рамках некоторых активностей (например, в бою), эффективное Соединение может действовать с повышенным темпом, что позволяет сделать за день значительно больше чем обычно или даже довести до ситуации, когда противник просто не может понять- как же ваши войска оказались там, где они оказались. В случае перемещения, например, мы говорим не о том, что перемещение шло на повышенной скорости, но скорее, что вместо стандартного распорядка дня, пришлось использовать ночные переходы, чтобы добиться своих целей. Бедные снабженцы, которым приходится выполнять свою работу в ночи. Согласитесь, что это точно должно генерировать Усталость. Иной подход был бы просто некорректен.

1.8c Прочие эффекты от усталости.

- ◇ Соединения с уровнем Усталости 4 **не могут** использовать Вторую активацию.
- ◇ Соединения с уровнем Усталости Свежее получает МБК +1 при проверке SNAFU и МБК +1 к проверке на Вторую активацию.
- ◇ Штабы, которые осуществляют добровольное отступление, увеличивают свой уровень Усталости на 1.

Безопасный маршрут (БМ)



У 62 пехотной дивизии народного ополчения (62 VG) серьезные проблемы.

Подразделение А очевидно не может проследить БМ до своего Штаба.

Подразделение С может отследить БМ благодаря Подразделению В – оно отменяет вражескую ЗК для целей прослеживания. Тип перемещения Подразделений В и С – Пеший, что дает возможность проходить через гекс болота 11.09. Если бы тип перемещения препятствовал проходу через болота – оба подразделения В и С не могли бы проследить БМ.

Штаб D позволяет проследить БМ для каждого подразделения, которое находится в одном с ним гексе

1.9 БЕЗОПАСНЫЙ МАРШРУТ

Наличие Безопасного маршрута (БМ) обозначает что у данного подразделения есть условно безопасный маршрут к своему Штабу. Наличие адекватного способа связи со Штабом является вопросом предельной важности для каждого подразделения. Его потеря обозначает, что подразделение более не находится под полноценным контролем и командованием, может не получить требуемую Поддержку, не может эвакуировать своих раненых и пополнить свои ресурсы. На этом уровне, отсутствие Безопасного маршрута фактически хуже, чем отсутствие Основного маршрута снабжения (ОМС).

1.9a БМ прослеживается от каждого подразделения к его Штабу (включая оба конечных гекса). Он состоит из последовательных гексов. Подразделение в гексе штаба или в соседнем от него гексе **всегда** прослеживает БМ.

1.9b Длина БМ. БМ не может быть длиннее, чем РК Соединения + 5 гексов. Игроки прослеживают маршрут с учетом требований из пунктов 1.9c-1.9g.

1.9c Ограничения по типу перемещения.

БМ обязан быть проходим с использованием типа перемещения подразделения или (если БМ нужен для какой-то задачи) типом перемещения из списка задач:

◇ **Переворот фишки с Пешего типа перемещения на**

Тактический\Колесный:

Тактический\Колесный соответственно.

◇ **Восстановление Поддержки после Утраты:** Тактический.

◇ **Использование очков пополнения с РБ:** Тактический.

◇ **Использование очков пополнения без РБ:** Пеший.

1.9d Ситуации, когда необходимо отслеживать БМ.

БМ необходим для:

◇ Переворота фишки с Пешего типа перемещения на Тактический\Колесный.

◇ Восстановления Поддержки после Утраты.

◇ Получения очков пополнений.

◇ Избегания потерь в результате Изоляции.

◇ Успешного Отступления подразделением с Пешим или Колесным типом перемещения. БМ не влияет на Добровольное отступление и отступление подразделений с Тактическим типом перемещения.

1.9e Вражеская ЗК. Вражеская ЗК блокирует БМ согласно требуемому типу перемещения:

◇ Все вражеские ЗК блокируют БМ для подразделений с Пешим или Колесным типом перемещения.

◇ Только вражеская ЗК подразделений с реальным РБ для подразделений с Тактическим типом перемещения.

Дружественные подразделения позволяют игнорировать вражескую ЗК в своем гексе для целей прослеживания БМ.

1.9f Не влияет на БМ.

◇ Местность с эффектом СТОП не влияет на БМ

◇ Поддержка не влияет на БМ.

◇ Вражеские зоны потенциального Огневого боя, подразделения, осуществляющие Охранение, Зоны Охранения не влияют на БМ.

1.9g А Подразделение, являющееся неприданным Подразделением усиления, или находящееся на краю игрового поля **всегда** прослеживает БМ автоматически.

1.10 Туман войны

Игрок всегда можете смотреть на верхнее подразделение-комбатант стэка противника (включая любые ассоциированные с ним маркеры – например, маркеры ШП), но не имеете права смотреть на фишки, находящиеся ниже в стэке. Доступные Соединению подразделения поддержки, Очки артиллерии, а также наличие маркера Подготовленной обороны являются открытой информацией. Количество доступных очков Авиации является закрытой информацией. Все броски кубиков делаются в открытую. Перед броском необходимо объявить его цель и применимые МБК.

2.0 ПОРЯДОК ХОДА.

Нижеприведенные фазы составляют полную структуру хода игры.

а) фаза Подкреплений.

◇ Один из игроков определяет Погоду.

Затем, оба игрока:

◇ Определяют получаемые Очки авиации.

◇ Определяют и распределяют получаемые Очки пополнений.

◇ Размещают свои Подкрепления согласно Порядку прибытия подкреплений (ППП) в соответствующие стартовые зоны.

б) фаза Назначений.

Оба игрока могут:

◇ Придавать или выводить из штата Очки артиллерии.

◇ Придавать или выводить из штата Подразделения усиления.

◇ Вводить или выводить подразделения в статус Поддержка.

с) фаза Приказов. [опциональная]

Оба игрока записывают на бумаге Приказы для каждого Соединения.

д) фаза Определения первого игрока.

Определите кто будет первым будет проводить Активацию в рамках хода. Для этого каждый игрок кидает 2 кубика.

Игрок с наивысшей суммой **обязан** активироваться первым. При равенстве бросков – переброс.

е) фаза Активаций.

Оба игрока поочередно активируют свои Соединения, пока все Соединения не будут помечены как Закончившие (Done).

ф) фаза Окончания хода.

Оба игрока переворачивают все Штабы на Активную сторону, передвигают маркер хода. Новый ход начинается.

2.1 Подкрепления.

2.1a Порядок прибытия подкреплений (ППП) содержит информацию обо всех Подкреплениях, прибывающих каждый ход.

2.1b Прибытие Подкреплений в стартовые зоны.

Разместите Штабы и ПМТО, прибывающие в качестве Подкреплений (можете добавить к ним прибывающие подразделения по своему выбору) в гекс\гексы, указанные в ППП (см. 2.1h для дополнительных правил касемо ПМТО). Все оставшиеся подразделения, являющиеся Подкреплениями, остаются за пределами поля и могут войти на поле в процессе Активации этого Соединения.

2.1c Прибытие Подкреплений в конкретные гексы или к Штабам.

Разместите их в начале активации соответствующего Соединения или в фазе Подкреплений по желанию игрока. Если указанный гекс занят противником и нет других возможных гексов, то подразделение никогда не прибывает. Подразделения, прибывающие к своему Штабу, могут быть размещены в гексе Штаба или в соседнем гексе при условии проходимости типа местности. Подразделения, которые могут использоваться в качестве поддержки, могут быть назначены в Поддержку в рамках последующей фазы Назначений.

Подкрепления могут прибывать к Штабу только если у него прослеживается полный ОМС. Если это не так- прибытие таких Подкреплений откладывается до ближайшего хода, когда у Соединения будет полный ОМС.

2.1d Стартовые зоны. Большинство подкреплений входят в игру в процессе перемещения из выбранной Стартовой зоны во время Активации своего Соединения. Стартовая зона может состоять из одного или нескольких гексов. Если более чем один стартовый гекс может быть использован, игрок может выбрать, какой конкретно использовать во время Активации своего соединения. Штабы и ПМТО обязаны выбрать конкретный гекс в рамках фазы Подкреплений. Это решение не может быть изменено.

i) Разместите прибывающие штабы и ПМТО на одном из гексов их Стартовой зоны в фазе Подкреплений. Их нельзя оставить за пределами поля подобно обычным подразделениям.

ii) Игрок может принять решение разделить свои Подразделения – часть будут выставлены вместе со Штабом и ПМТО, часть – за пределами поля рядом со своими Стартовыми зонами. Таким образом в гексах не будет нарушен предел группирования.

Примечание от разработчика:

Эта механика призвана оставить гекс в пределах группирования и снизить потенциальную опасность для Подкреплений при второй активации или проверке SNAFU.

iii) Эти подразделения могут находиться вне пределов поля рядом со своими Стартовыми зонами так долго как желает игрок – даже в последующие ходы. Они могут войти на поле только в рамках активации своего Соединения.

iv) Подразделения, находящиеся вне пределов поля, не могут быть Атакованы, против них не может быть осуществлен Огневой бой или Артобстрел. Это правило **не** распространяется на подразделения, находящиеся в Стартовой зоне.

v) При входе на поле, считайте доступные очки движения так как если бы подразделение начинало перемещение в гексе Стартовой зоны.

2.1е Эффект на вражеские подразделения.

Вражеские ЗК не влияют на использование гексов Стартовой зоны.

Если вражеское подразделение находится в гексе Стартовой зоны, прибывающие подразделения могут:

◇ Прибыть через другой гекс той же Стартовой зоны.

◇ Использовать “Атаку из-за пределов поля” для прибытия. (6.3)

◇ Ждать вне пределов поля.

2.1f Возврат отступивших.

Подразделения, убранные с поля в результате Отступления, автоматически возвращаются в следующей фазе Подкреплений. Они выставляются в гекс Штаба или соседний. При этом, в отличие от 2.1с, не требуется наличие полного ОМС. Подробнее см. 5.5е.

2.1g Выбор стороны фишки.

Подразделение может прибыть, выставленное на любой стороне фишки. ПМТО обязано прибыть на Обычной стороне.

2.1h Прибытие ПМТО. ПМТО, независимо от Стартовых зон/гексов, применимых для Соединения, могут прибыть в любой Допустимый гекс, который позволяет проследить полный ОМС.

2.2 Пополнения

Пополнения используются для восстановления понесенных потерь.

2.2а Типы Очков пополнений.

Очки пополнения бывают двух типов: Очки пополнений подразделений с РБ и Очки пополнений подразделений без РБ. Подразделения с РБ (если РБ есть на **любой** стороне фишки), **обязаны** использовать Очки пополнений подразделений с РБ и наоборот, если ни на одной стороне фишки нет РБ - Очки пополнения подразделений без РБ. При этом, следуйте прочим правилам 2.2.

2.2b Особенности первого хода.

Пополнения недоступны на первый ход любого сценария.

2.2с Использование Пополнений.

i) Каждое Очко пополнений восстанавливает 1 шаг потерь одного подразделения. Очки пополнений обязаны быть использованы в ходу, в котором они получены и не могут быть сохранены на следующие ходы. В случае, если на конец хода остались неиспользованные Очки пополнений, они сгорают.

ii) Ни одно подразделение не может получить более одного очка пополнений в рамках одной фазы Подкреплений.

iii) Подразделения не могут получить Очки пополнений если они и так уже находятся в полной силе.

Подразделения, являющиеся Подкреплениями, но не находящиеся в полной силе, могут получить Очки пополнения до своего прибытия.

2.2d Восстановление подразделений, находящихся на поле.

Подразделения, которые понесли потери, но не находятся в Уничтоженных, могут восстановить потерянные ШП при одновременном выполнении следующих условий:

✓ У них полный ОМС.

✓ Они не являются невозможными.

✓ Они могут проследить БМ, проходимый следующим типом перемещения:

◇ Пешим для Очков пополнений подразделений без РБ.

◇ Тактическим для Очков пополнений подразделений с РБ.

2.2е Восстановление из Уничтоженных.

Если уничтоженное подразделение получает Очко пополнений и его Соединение может проследить полный ОМС – поместите его в гекс Штаба или соседний. Вражеская ЗК не влияет на размещение. Если у Соединения нет прослеживаемого полного ОМС, восстановление все равно возможно, но подразделение остается вне пределов поля пока у его Соединения не появится полный ОМС.

2.3 Назначения

2.3а В фазе Назначений, вы можете делать следующее с Подразделениями усиления и Очками артиллерии

◇ Придать их желаемому Соединению (согласно Схеме процесса Назначения). В дальнейшем, они работают как Штатные.

◇ Вывести их из штата Соединения с тем, чтобы потом придать другому Соединению.

◇ Свежеприданные, ранее приданные и Штатные подразделения могут входить и выходить из статуса Поддержка.

Подразделения усиления и Очки артиллерии должны быть **уже** выведены из штата на **начало** фазы Назначений чтобы иметь возможность быть приданными Соединению. Вывести из штата и придать в рамках **одного** хода **нельзя**.

Подразделения усиления, являющиеся Подкреплениями этого хода или восстановленные из уничтоженных в этом ходу, могут быть свободно приданы Соединениям. Штатные подразделения и Очки артиллерии с фишек Штабов **не могут** быть выведены из штата.

2.3b Игрок использует Схему процесса Назначения для определения требований и действий по необходимому вам изменению (придача, вывод из штата, вход и выход из статуса Поддержка).

2.3с Очки авиации никогда не придаются Соединению. Их можно использовать для любого дружественного Соединения.

2.3d Подразделения усиления, находящиеся на поле, не могут быть активированы и не получают эффектов от состояния Изоляция. Они просто находятся в одном и том же гексе. Они могут быть выведены за пределы поля в фазе Назначений для дальнейшего назначения по желанию игрока.

2.3е Подразделения усиления, являющиеся Статичными, не могут быть приданы Соединению. (1.1h)

2.4 [опционально] Приказы

2.4а Каждому Соединению можно дать один Приказ: Перемещение Штаба, Без приказов, Подготовленная оборона или Восстановление Усталости.

Исключение: Соединение может получить приказы Подготовленная оборона и Восстановление Усталости одновременно. Не забывайте давать Приказы Соединениям, прибывающим как Подкрепления. Если игрок полностью напортачит с Приказами – он всегда может попробовать еще раз в следующем ходу.

2.4b Приказ «Перемещение Штаба».

Это приказ, задающий маршрут перемещения, которому Штаб должен следовать. В состав приказа должны входить основные точки, через которые Штаб должен пройти и финальную точку маршрута. Никакой дополнительной информации, включая что надо делать подразделениям Соединения, не надо – только маршрут Штаба.

i) Если обстоятельства изменились и ваш приказ не вполне соответствует текущим условиям, Штаб может замедлить движение (вплоть решения до никуда не двигаться), но не может принять решение двигаться куда-то в другое место. (см. также 2.4f).

Пример: Если маршрут вашего Штаба шел через вражеские позиции, которые вы планировали очистить, но не смогли – Штаб может остановиться где-то по маршруту (скорее всего до точки его окончания).

ii) Когда Соединение активируется, поместите маркер March OBJ в гексе окончания маршрута. Штаб затем обязан следовать заложенному маршруту с любой скоростью по желанию игрока, но **не отклоняться** от него. Если игрок недооценил скорость Штаба, он все равно остановится в гексе с маркером March OBJ в ожидании новых Приказов даже если у него остались Очки движения.

iii) Подразделения Соединения действуют по своему желанию пока они соблюдают правила Радиуса командования и прочие правила касаются приказа Перемещения Штаба. (См. также 2.4h)

2.4с Приказ «Без приказов».

В этом случае, соединение не может перемещать свой Штаб за исключением Добровольного Отступления. Этот Приказ не влияет на подразделения Соединения – только на Штаб. Соединение, не получившее Приказ, считается имеющим Приказ «Без приказов».

2.4d Приказ «Подготовленная оборона».

В этом случае Соединение обязано войти или поддерживать статус «Подготовленная оборона» **когда** оно активируется. Это очень важное уточнение. Игрок принимает решение о входе в статус, но выполнит он этот приказ только когда начнется Активация этого соединения (и у него не будет возможности изменить свое решение). Соединение, которое начинает сценарий в статусе «Подготовленная оборона» не может по желанию выйти из него до начала **второго** хода. Соединение, которое теряет свой статус «Подготовленная оборона», считается имеющим Приказ «Без приказов». Соединение с приказом «Подготовленная оборона» не может по желанию выйти из этого статуса (даже с целью осуществить Добровольное отступление).

2.4е Приказ «Восстановление Усталости».

Соединение собирается начать восстановление Усталости при Активации. Компенсация провала (3.7d) невозможна. Соединение может получить одновременно Приказы «Восстановление Усталости» и «Подготовленная оборона». В этом случае, применяйте ограничения обоих приказов. Если такое Соединение по правилу 2.4d сменило Приказ на «Без приказов», Приказ «Восстановление Усталости» так же пропадает.

2.4f Приказы могут быть сменены только в фазе Приказов. Существующие Приказы могут оставаться активными сколь угодно долго.

Исключение: вы можете заменить Приказ «Перемещение Штаба» (и только его) на актуальный Приказ в момент, когда ОМС Соединения оказывается заблокирован.

2.4g March OBJs. Маркер March OBJ контролирует перемещение Штаба для выполнения Приказа. Штаб обязан перемещаться по направлению к маркеру как можно быстрее с учетом уточнений в тексте приказа. Маркер может быть размещен в любом гексе дороги (независимо от наличия подразделений противника).

♦ Маркеры March OBJ не создают Зон OBJ.

♦ Подразделения разведки не могут создавать March OBJ.

♦ March OBJ сами по себе не приводят к увеличению Усталости.

2.4h Маршрутизация.

Правило применяется, когда при размещении маркера March OBJ, он размещается **за пределами** РК Штаба.

i) Используется маршрут перемещения согласно Приказу. Независимо от направления перемещения (наступление или отступление), всегда соблюдается маршрут от стартового гекса Штаба до гекса, в котором находится маркер March OBJ (Штаб должен заканчивать свою Активацию в гексе с дорогой-см. 4.7a).

ii) Маршрут должен быть простым и прямым. Если существуют развилки – обязательно указывается корректное ответвление. Вражеские подразделения, вражеские ЗК и другие дружественные Соединения не влияют на выбор маршрута.

iii) Подразделения Соединения могут перемещаться в гекс в пределах 2 от заданного маршрута за исключением событий, указанных в пункте iv.

iv) Подразделения могут перемещаться без ограничений если:

♦ Они в настоящий момент находятся в пределах РК от начального положения Штаба.

♦ Они следуют маршруту, доходят до гекса с маркером March OBJ и продолжают движение.

♦ Отступление или Наступление после Боя.

♦ Они являются Подкреплениям и пытаются воссоединиться с Соединением.

Примечание от разработчика:

Это та концепция, для которой я безуспешно пытался найти простое решение в процессе разработки. К сожалению, я не смог дать адекватного ее описания с тем, чтобы некоторые игроки не пытались пойти против духа этого правила, создавая невероятные по своей заковыристости маршруты. Некоторым из игроков очень понравилась дополнительная глубина симуляции.

Представляю на ваш суд финальную оттестированную версию.

Хочу предупредить сразу – если вы хотите с ее помощью делать что-то, что не было бы сделано в реальном бою – пожалуйста, не используйте это правило. Если вы понимаете, что такое Axis of Advance (*прим. переводчика – я намеренно оставил этот термин без перевода*) и как она должна выглядеть в реальной жизни – используйте эту дополнительную глубину.

Отличным дополнительным эффектом этого правила является невозможность быстро перейти от рассредоточенного Соединения к нему же, собранному в ударный кулак. Это требует времени. Логично, что сами формулировки этого правила препятствуют вам использовать «игровые» подходы и осуществлять, например, микроперемещения Штабов.

2.5 Активации

В фазе Активаций, Соединения обоих игроков активируются поочередно. Активный игрок осуществляет текущую активацию, тогда как другой является Реагирующим игроком. Активный игрок выполняет все броски кубиков, перемещения подразделений, атаки и все прочие действия, которые соответствуют его желаниям и правилам. Реагирующий игрок ограничен получением ШП, утрате Поддержки (в некоторых ситуациях см. 1.5i) и выходом из статуса Охранение (4.6).

Когда одно соединение заканчивает Активацию, игроки меняются ролями и новый Активный игрок выбирает Соединение для активации.

2.5a Игрок обязан активировать (или хотя бы попытаться активировать) Соединение каждый раз, когда наступает его очередь. Отказаться от Активации или спасовать нельзя.

2.5b Только одно Соединение активируется в каждый момент времени.

Исключение: В крупномасштабных играх, Соединения (даже относящиеся к одной и той же стороне) могут активироваться одновременно, если Активированные Соединения не взаимодействуют друг с другом.

2.5c Каждое Соединение обязано активироваться хотя бы раз каждый ход. Соединения, которые начинают сценарий в статусе Закончившие (Done), не могут активироваться в первом ходу. Соединения, которые начинают сценарий в статусе Задействованное (Used), обязаны попробовать использовать Вторую активацию (это является исключением для 2.5e). После первого хода, эти Соединения активируются как обычно.

Примечание. Закончившие Штабы:



Обычно, статус Закончивший Соединения отмечается тем, что фишка его Штаба переворачивается на 180 градусов - см. картинку. При этом, в сценариях, где некоторые Соединения начинают игру Задействованными (Used), важно отделять соединения, у которых Вторая активация доступна от тех, у кого нет. Используйте любой удобный вам метод. *Прим. переводчика – я использую перевернутую сторону (ту же что на картинке, но в обычной ориентации) для Задействованных, а для Закончивших – поворачиваю на 180 градусов*

2.5d Первая Активация происходит безусловно, Вторая активация только после успешной проверки на Активацию.

2.5e Вторая активация (если она есть) обязана проходить сразу после Первой активации.

Игрок имеет право не использовать ее, но, независимо от решения, его нельзя будет изменить в дальнейшем. Это особенно важно для ситуаций, где есть риск дважды получить эффект от Изоляции или возможность дополнительно увеличить уровень блокировки ОМС. Вторая активация с Полным или частичным SNAFU приведет к необходимости проверки на Усталость. Не проверяйте, если SNAFU провален или Второй активации нет (неважно – игрок решил не пробовать ее или проверка провалилась).

2.5f Ограничения Второй активации.

Соединения **не могут** осуществлять Вторую активацию, если:

◇ Их уровень Усталости 4.

◇ Они Восстанавливали Усталость.

Все остальные Соединения могут использовать Вторую активацию (включая Соединения в статусе Подготовленная оборона).

2.5g Соединение не может перейти в статус Подготовленная оборона или восстановить Усталость во Вторую активацию.

2.5h Для Второй активации, надо кинуть 1 кубик. Добавьте 1 к результату в случае Усталости Свежее. Если итоговый результат больше или равен Целевому значению на фишке Штаба – Вторая активация будет, а если нет- то нет.

2.5i Независимо от того, решил игрок не пробовать использовать Вторую активацию или провалил бросок, Соединение более активировано быть не может и переходит в статус Закончившее.

2.5j Фаза активаций заканчивается, когда все Штабы становятся Закончившими. Сторона, у которой все Штабы Закончившие, также считается закончившей. Ее противник будет продолжать активироваться до конца фазы. Его активации не сгорают.

2.5k [Опциональное] Маркеры активаций Соединений.

У каждого соединения есть маркер активации Соединения. Они могут быть использованы для отслеживания Соединений, доступных к активации (когда Соединение активировано, сбросьте его маркер) – они вернутся в следующей Фазе Активаций.

2.5l [Опциональное] Случайный выбор.

Игроки помещают все доступные маркеры активации Соединений в непрозрачную емкость (каждый в свою) и вытаскивают один из них с тем, чтобы определить следующее активируемое Соединение.

2.5m [Опциональное] Модифицированный случайный выбор.

Оба игрока помещают все доступные им маркеры активации Соединений в общую непрозрачную емкость.

Случайным образом вытаскиваются три из них. Игрок, которому принадлежит большее их число, выбирает активируемое Соединение из вытянутых маркеров. Оставшиеся маркеры возвращаются в емкость. Если в емкости остались 1 или 2 маркера – вытягивается только один – он и будет активирован.

2.5n [Опциональное] Распределенная активация. Предложено Björn Högberg.

i) Чаще всего, у одного игрока больше доступных к активации соединений чем у другого. Обычно «избыточные» Соединения будут активированы в конце фазы. Это правило «размазывает» процесс их активации.

ii) Вводим понятия – «Большая» и «Малая» стороны – зависимо от количества доступных Соединений. В начале каждого хода поместите специальные маркеры в непрозрачную емкость (достаточно одной). Количество маркеров равно количеству Соединений доступных к активации у Малой стороны. На маркерах должны быть цифры 1 или 2. Количество маркеров 2 равно разнице между количеством Соединений у Большой стороны и меньшей стороны. Остальные- маркеры 1. Например, если в игре 8 и 5 Соединений, то в емкости будут 3 маркера с цифрой 2 и 2 маркера с цифрой 1.

iii) Каждый раз когда игрок за Большую сторону становится активным игроком, он обязан вытащить 1 маркер из емкости. Если вытащен 1, то игрок активирует одно Соединение, если же 2, то может активировать 2 разных Соединения по очереди. Это не влияет на определение первого игрока.

iv) При расчете количества маркеров в первом ходу, не учитывайте Соединения, которые начинают игру в статусе Закончившие.

3.0 Активация Соединений

Следуйте этому порядку для осуществления активации каждого Соединения в рамках фазы Активаций. Во всех случаях все указания должны интерпретироваться как «если возможно», «если необходимо», и «по желанию» за исключением отдельно выделенных случаев, содержащих указание «обязательно».

а) Инициализация Штаба.

Определите активируемое Соединение. Переверните фишку Штаба на Активированную сторону (с белой полосой). Если фишка Штаба начинала игру на этой стороне – пропустите все шаги до пункта (i).

б) Подготовка.

Активный игрок выполняет строго по порядку:

- ◇ Добавляет или увеличивает маркер Блокировки ОМС активного Соединения если ПМТО Соединения находятся за пределами поля.
 - ◇ Убирает с поля ПМТО активного Соединения если Соединение не может проследить полный ОМС.
 - ◇ Убирает маркер Блокировки ОМС если Соединение может проследить полный ОМС.
 - ◇ Осуществляет работу со статусом Подготовленная оборона Соединения (вход в статус, поддержание статуса, выход из статуса). Вход в статус Подготовленная оборона возможен только в Первой активации.
 - ◇ Если активное Соединение является Перемешанным, применяет маркеры Координации.
- Переходит к пункту (с) если не Восстанавливает Усталость, иначе см. выделяемый текст.

Если игрок хочет Восстанавливать Усталость (3.7), он выполняет только нижеследующие действия с учетом прочих правил:

- ◇ Убирает маркер Координации если Соединение не Перемешанное.
- ◇ Переворачивает фишки ПМТО с Неопределенной стороны.
- ◇ Убирает все маркеры Утраты поддержки.
- ◇ Снижает усталость на 1 ступень (но не ниже 0).
- ◇ Применяет эффекты Изоляции.
- ◇ Откладывает маркера активации Соединения – он понадобится в следующем ходу.
- ◇ Продолжает игру с пункта (j).

с) SNAFU.

Активный игрок:

- ◇ Бросает кубики и проверяет результат с учетом модификаторов по Таблице SNAFU чтобы определить результат.
- ◇ Убирает маркер Координации если Соединение не Перемешанное.
- ◇ Решает будет ли соединение использовать Компенсацию провала согласно 3.7d.

д) Размещение маркеров OBJ.

Активный игрок размещает доступные ему маркеры OBJ.

е) Действия.

Активный игрок обязан:

- ◇ Действовать подразделениями активного Соединения. Подразделения не в статусе ФИНИШ могут использовать по желанию: Перемещения, Огневые бои, Обычные атаки, Штурмовые атаки, Обстрелы и Артобстрелы.
- ◇ Если ПМТО находится на Оптимальном расстоянии и не перемещалось (любым образом), необходимо перевернуть его фишку с Неопределенной стороны. Если оно перемещалось или расстояние не является Оптимальным, необходимо перевернуть его фишку на Неопределенную сторону.
- ◇ “Переместить” ПМТО, находящееся за пределами поля (на Неопределенной стороне) если оно позволит проследить полный ОМС.
- ◇ По желанию убрать маркер Подготовленной обороны активного Соединения (если не используется правило Приказы).

ф) Очистка.

Активный игрок обязан:

- ◇ Убрать все маркеры OBJ, Заторов и временной Утраты поддержки.
- ◇ Перевернуть фишку ПМТО на Неопределенную сторону, если она находится не на Оптимальном расстоянии.

г) Усталость

Если возможно увеличение Усталости, активный игрок обязан проверить если это случилось с активным Соединением.

н) Изоляция.

Активный игрок применяет все эффекты Изоляции к подразделениям активного Соединения.

i) Вторая активация.

Активный игрок обязан:

- ◇ Перевернуть маркер Штаба активного Соединения на 180 градусов – в статус Закончивший.
 - ◇ Если игрок пропускает Вторую активацию по желанию или по причине Усталости 4 или Восстановления усталости, перейти к пункту (j).
 - ◇ Бросить кубик для проверки (+1 если уровень Усталости Свежее)
- При успехе перейти к пункту (b).
При провале или если вторая активация уже прошла, к пункту (j).

j) Ход другого игрока.

Новый активный игрок использует указанную выше последовательность для своей активации. Продолжайте это пока хотя бы у одного игрока есть Соединения доступные для активации. Затем перейдите к пункту (f) Порядка хода в 2.0.

SNAFU



– Частичный, при 11+ - Полный. Однако, так как игрок хочет сохранить маркер Подготовленной обороны, любой Полный SNAFU будет считаться как Частичный.

112 Пехотный Полк (112 IR) активируется и должен пройти проверку на SNAFU. Маршрут к его ПМТО заблокирован немецким подразделением в А. Других маршрутов нет – маршрут, проходящий через В, использовать нельзя – он идет по Железной дороге. Таким образом, Соединение не прослеживает полный ОМС и перед проверкой SNAFU необходимо убрать с поля ПМТО.

Поскольку в момент проверки ПМТО находится за пределами поля и Соединение не может проследить полный ОМС, МБК применимые при полном ОМС (в данном случае за Оптимальную дистанцию) не применимы. Единственный применимый МБК -3 за нахождение ПМТО вне пределов поля. CCR/9 являются Братьями по оружию (согласно правилам игры Last Blitzkrieg п1.7) и, как следствие, не могут привести к переходу в статус Перемешанные или привести к Нарушению связности. Текущая дата – 18 декабря, что по правилам Игры дает дополнительный МБК -1. С учетом двух МБК, дающих в сумме -4, при проверке SNAFU будут брошены два кубика и при результате 6 и меньше результат – Проваленный, при 7-10

3.1 Основной маршрут снабжения (ОМС)

Соединение может проследить полный ОМС, если есть последовательная цепочка Допустимых гексов (3.1а), которая идет от фишки Штаба к фишке ПМТО и далее к Источнику снабжения (строго в этом порядке).

i) Каждый гекс полного ОМС **должен быть** независимо быть Допустимым согласно требованиям 3.1а.

ii) Штаб может использовать только ПМТО своего Соединения для прослеживания полного ОМС. Если ПМТО находится вне пределов поля, проследить полный ОМС нельзя.

iii) После прослеживания, часть маршрута от Штаба до ПМТО должна быть неизменной за исключением следующих случаев:

- ◇ Штаб или ПМТО перемещается.
- ◇ Противник нарушает часть этого маршрута.

◇ Штаб/ ПМТО вытеснены и обязаны отступить.

Определите конкретный ОМС в начале сценария. Используйте самый простой и очевидный маршрут.

iv) ОМС Соединения прослеживается во время каждой фазы Подготовки. Если полного ОМС нет, ПМТО должно быть убрано с поля (что дает МБК -3 к проверке SNAFU).

Если ПМТО уже находится за пределами поля, Соединение помимо МБК получает (или увеличивает) маркер ОМС заблокирован (до максимума ОМС заблокирован уровень 2).

3.1а Допустимые гексы.

Допустимый гекс **обязан**:

- ✓ Содержать Основную или Второстепенную дорогу или Грунтовую дорогу. Грунтовая дорога может быть использована только в гексах между Штабом и ПМТО (включительно).
- ✓ Быть связан с Источником снабжения цепочкой последовательных Допустимых гексов или самим быть Источником снабжения.
- ✓ Не блокировать существующий вражеский ОМС, если у вражеского Соединения нет другого возможного ОМС.

Допустимый гекс не может содержать:

- ✓ Вражеские ЗК. Учтите, что другой дружественное подразделение может отменить этот эффект вражеской ЗК в гексе со Штабом (и только для этой цели).
- ✓ Вражеские подразделения.

МБК «Использует Грунтовую дорогу» применяется (сообразно значению Проходимости), независимо от количества гексов Грунтовой дороги, которые были использованы.

Примечание—Допустимые гексы.

Основным моментом здесь является необходимость оценивать каждый гекс на допустимость основываясь только на его состоянии. Одним из немногих настоящих отличий от начала использования этого правила (помимо упрощения структуры правил) является возможность размещения ПМТО в гексе с Грунтовой дорогой. При этом учтите, что остальные гексы ОМС тоже должны быть Допустимыми, то есть гекс рядом с ПМТО, не находящийся на пути к Штабу не может содержать Грунтовую дорогу и при этом быть Допустимым.

Примечание—Допустимые гексы. Маршрут.

Тогда как обычной (и желаемой) является ситуация, когда все гексы ОМС являются допустимыми, это не всегда возможно. Если ваш ОМС прервали, не забывайте, что второй подпункт пункта 3.1а не требует, чтобы весь полный ОМС состоял из допустимых гексов – он требует, чтобы сам гекс был соединен с или являлся сам по себе Источником снабжения. Когда ПМТО перемещается -оно обязано останавливаться в гексе, позволяющем проследить полный ОМС. При этом, если они отправляются за пределы поля – это дает немного времени (помимо маркера ОМС заблокирован), в процессе которого нет существенного эффекта на проверку SNAFU. Пользуйтесь этим аккуратно.

3.1b Случаи использования.

Допустимые гексы обязательны для прослеживания полного ОМС и отступления Штабов (за исключением 4.7f). В иных случаях, подразделения и даже Штабы могут перемещаться, не обращая на них внимания (конечно, с учетом того факта, что без полного ОМС тяжело получить хороший SNAFU).

3.1c ОМС заблокирован.

Если ОМС заблокирован, Соединение не может входить в статус Подготовленная оборона и поддерживать его.

Используйте соответствующие МБК в процессе боя или определения SNAFU. Обратите внимание, что эффект от Изоляции не наступает в связи с блокировкой ОМС. Размещайте маркеры ОМС заблокирован в фазе Подготовки только если ПМТО **уже** находится за пределами поля. Если у Соединения нет маркера, разместите маркер ОМС заблокирован уровень 1, если уже есть уровень 1- замените его на уровень 2. Если у Соединения есть полный ОМС в фазе подготовки, уберите любые маркеры ОМС заблокирован (независимо от уровня)

3.2 SNAFU

SNAFU – концепция, отражающая нюансы снабжения и логистики (включая транспорт, маршрутизацию, контроль дорожного движения и многое другое). Бросок кубика при проверке SNAFU с учетом применимых МБК, дает один из трех возможных вариантов – Полный, Частичный и Проваленный SNAFU. Это определяет то, что игрок может и не может делать во время активации (см. Таблицу результатов SNAFU).

Перемешанные соединения

2я танковая дивизия (2 Pz) активируется и оценивает Зону операций дружественных подразделений неподалеку (см синюю линию на картинке). В момент активации, Соединения не являются Перемешанными – ни одно из подразделений 2 Pz не находится в пределе Зоны операции 26VG (даже разведывательное подразделение v. Bohm – она расположена странно, но вполне по правилам).

При этом, если переместиться по Основной дороге через Clervaux- Соединения будут считаться Перемешанными (за проход сквозь подразделение 26VG). Маркеры Координации получают оба Соединения.

3.2a Проверка SNAFU осуществляется во время каждой Активации (отдельная проверка требуется при Второй активации).

3.2b Проверка SNAFU.

Используется сумма 2 выброшенных кубиков и применимые МБК. В состав Правил игры могут входить дополнительные МБК.

3.2c Координация.

Этот МБК применяется, если у Соединения есть маркер Координации (Coordination). У Соединения не может иметь более одного

такого маркера, но Соединение может быть причиной наличия такого маркера у нескольких других Соединений. После проверки, маркер сбрасывается, если Соединение не является Перемешанным (см.3.2d).

3.2d Перемешанные соединения.

Соединения являются перемешанными, если любое активное подразделение, не относящееся к этому Соединению, начинает или входит (даже на непродолжительное время) в любой гекс его Зоны операций.

Примечание от разработчика:

Очертания Зоны операций должны быть очевидны и достаточно одного взгляда чтобы их очертить. Они либо пересекаются, либо нет. Не надо придумывать сложные правила – будьте проще. Да, если подразделение отступило не туда, куда надо, теперь Соединения перемешаны и вам придется потратить активацию, чтобы решить проблемы, связанные с этим.

i) Это правило также применяется к Наступлению после боя, отступлению и размещению Подкреплений.

ii) Для определения- не стали ли Соединения Перемешанными **не** учитывайте:

◇ ПМТО.

◇ Подразделения, находящиеся вне командования.

◇ Неприданнные Подразделения усиления.

◇ Братья по оружию.

iii) Если Соединение является перемешанным, то игрок обязан:

◇ Разместить маркер Координации всем вовлеченным Соединениям.

◇ Применять соответствующий МБК при проверке SNAFU.

◇ Если соединение одновременно Перемешанное и имеет маркер Координации, применять оба МБК. Теоретически после проверки надо убрать маркер, но так как Соединение перемешанное- его снова надо будет разместить – так что проще не убирать.

3.2e Усталость. Уровень усталости – отрицательный модификатор при проверке SNAFU (уровень 3 дает МБК -3 и т.д.). Уровень Свежее дает МБК +1.

3.2f Оптимальное расстояние.

Для получения МБК, дальность ОМС от Штаба до ПМТО, должна быть от 5 до 15 гексов (включая оба конца, меряя расстояние по дорогам). Также этот МБК применим, если ПМТО находится в Стартовом гексе, а Штаб находится не далее 15 гексов от него. МБК не применим если ПМТО находится впереди Штаба (то есть если ОМС от Штаба к ПМТО и от ПМТО до источника снабжения имеют общие гексы кроме гекса ПМТО).



3.2g Неопределенная. МБК применяется если фишка ПМТО Соединения находится на Неопределенной стороне.

3.2h Нарушение связности. МБК применяется если ОМС Соединения между Штабом и ПМТО использует любой гекс ОМС между Штабом и ПМТО другого Соединения (включая конечные гексы). МБК не зависит от количества таких пересечений. Играет роль только факт его наличия.

3.2i ОМС использует Грунтовую дорогу.

МБК применим если ОМС использует гексы Грунтовой дороги, а не более качественные дороги. Количество таких гексов обычно ни на что не влияет. Подробные гексы являются Допустимыми только между ПМТО и Штабом (включительно). У этого МБК есть 2 возможных варианта – основанные на Проходимости текущего хода (связано с Погодой).



3.2j ОМС заблокирован.

Маркеры ОМС заблокированы дают отрицательный модификатор равный

своему уровню. Он используется дополнительно к МБК за нахождение ПМТО вне пределов поля.

3.2k Результат. Итоговый SNAFU может быть Полным, Частичным или Проваленным. Таблица результатов SNAFU подробно описывает эффекты каждого из них. Текущее значение будет актуальным до следующей активации соединения, когда его надо будет определять заново (включая Вторую активацию). Соединение в статусе Подготовленная оборона не может иметь Полный SNAFU – он снижается до частичного автоматически.

См. также Компенсация провала 3.7d.

3.3 Цели (OBJ)



i) Обычно, для атаки, артобстрела, контроля Победного гекса и некоторых других действий, необходим

маркер OBJ. Они размещаются во время Активации для определения – где же Соединение будет осуществлять свои действия. Существуют следующие их разновидности: получаемые по результатам проверки SNAFU, создаваемые подразделениями Разведки и определяющие перемещение Штаба March OBJ.

ii) Все маркеры OBJ кроме March OBJ считаются “Боевыми OBJ” и генерируют

Зону OBJ – набор гексов, нужный для осуществления почти всех видов атак и артобстрела, равно как и захвата контроля над Победными гексами.

iii) Исключением является Огневой бой – он не требует Зону OBJ.

iv) Маркеры March OBJ используются



только если применяется опциональное правило Приказы. В этом случае он показывает конечный гекс перемещения Штаба

(см. 2.4b).

v) Маркер March OBJ не создает Зону OBJ и не позволяет атаковать.

3.3a Зона OBJ. Каждый маркер OBJ создает Зону OBJ радиусом в 2 гекса.

Наличие Зоны OBJ требуется для:

- ◆ Обычных атак.
 - ◆ Штурмовых атак.
 - ◆ Обстрелов.
 - ◆ Артобстрелов.
 - ◆ Перемещения в Победный гекс, который игрок не контролировал ранее.
- Для этого маркер OBJ должен находиться в самом этом гексе. Огневой бой не требует наличия Зоны OBJ, но может получать МБК за Двойную Зону OBJ если цель находится в ней. Двойная Зона OBJ не то же самое что две (или более) Зоны OBJ в одном гексе.



Не забывайте, гекс, в котором размещается маркер OBJ обязан содержать либо вражеское подразделение, либо Победный гекс. Используя Зону OBJ (выделена серым):

- Подразделение А может быть атаковано Обычной атакой, Штурмовой атакой, Артобстрелом, Обстрелом или Огневым боем (если у него есть поддержка).
- Подразделение В может быть атаковано только огневым боем (если у него есть поддержка).

3.3b Двойная Зона OBJ.



Эти зоны создаются в гексе с двумя маркерами OBJ расположенными в рамках **одной** проверки SNAFU. В случае

Огневого боя, Регулярной или Штурмовой атаки по цели в Двойной Зоне OBJ, применяется специальный МБК.

3.3c Доступность маркеров OBJ.

Количество маркеров OBJ, которые может разместить Соединение находится согласно Таблицы результатов SNAFU. Маркеры OBJ, созданные подразделениями Разведки (3.3f), и маркеры March OBJ (если используются), не учитываются в этом количестве. Маркеры не могут быть сохранены для следующих активаций или даже для Второй активации. Все маркеры OBJ должны быть убраны во время фазы Очистки соответствующей активации.

3.3d Размещение маркеров OBJ.

Игрок может разместить все маркеры, некоторые маркеры или не размещать вообще (с учетом их доступного количества). Их можно разместить в любом гексе на любом расстоянии от Штаба при условии, что гекс, в котором их размещают, содержат вражеское подразделение, не являющееся подразделением Поддержки, либо гекс является Победным гексом (для March OBJ см. 2.4g). Маркеры не могут быть перемещены или убраны до фазы Очистки. У маркеров OBJ есть стрелочка. Если игрок хочет разместить маркер не в самом гексе - стрелочка должна на него указывать.

Примечание

Необходимо понимать, что размещение маркеров OBJ буквально на подразделениях противника - условность. Любой, кто хоть раз в жизни ставил боевые задачи должен понимать, что они прежде всего основываются на местности. Именно так было в ранних версиях правил. К сожалению, игроки эксплуатировали систему, делая странные вещи, которые позволяли им максимизировать полезность своих подразделений, чтобы атаковать по максимуму, или не дать отступить противнику. Маркеры для этого размещались далеко за в тылу или даже на дружественных подразделениях. Упрощение помогло убрать из правила, элементы, ломавшие игру.

3.3e Удаление маркеров OBJ.

Во время фазы Очистки, необходимо убрать все маркеры OBJ с поля.

3.3f Маркеры OBJ, создаваемые подразделениями Разведки



Подразделения Разведки могут размещать Разведывательные маркеры OBJ (далее - осуществлять Разведку) после начала фазы Действий.

Их количество не ограничено количеством, регламентированным проверкой SNAFU. Для осуществления Разведки, подразделение Разведки обязано:

- ✓ Обладать свойством Разведка согласно *Таблице функционала подразделений* и согласно Правилам игры.
- ✓ Иметь хотя бы 1 доступное очко СМ.
- ✓ Не быть в статусе СТОП** и не находиться в гексе, нарушающем пределы группировки.

- ✓ Не пытаться осуществлять Разведку гекса, уже содержащего маркер OBJ. Подразделения Разведки никогда не могут создавать Двойную Зону OBJ.
- ** Игрок может «снять СТОП», сгенерированный вражеской РБ ЗК, путем выигрыша Встречного Огневого боя. При этом неважно, является ли он обязательным или необязательным. Подразделение Разведки обязано «снять стоп» для начала Разведки.

3.3g Процедура размещения Разведывательных маркеров OBJ.

Подразделение Разведки тратит 1 очко СМ, игрок кидает 1 кубик и сравнивает результат с Рейтингом эффективности подразделения Разведки. Если результат броска меньше или равен Рейтингу эффективности, игрок размещает один маркер OBJ на любом вражеском подразделении (или Победном гексе) в пределах 2 гексов от этого подразделения Разведки. При провале – не размещайте ничего. Если у подразделения есть еще очки СМ, оно может попробовать осуществить Разведку того же или другого гекса. Аналогично если доступно еще одно подразделение Разведки. Размещенный маркер OBJ и его Зона OBJ может быть использована любым подразделением активного Соединения включая само подразделение Разведки.

Маркеры OBJ Разведки



В процессе своей Активации, игрок за Германию атаковал гекс А (в котором находится маркер OBJ и который входит в Зону OBJ). В процессе боя, подразделение противника отступило за пределы поля и будет возвращено только в следующем ходу.

Игрок решает использовать KG Stephan (подразделение со свойством Разведка), чтобы установить маркер OBJ в гексе В, что позволит продолжить атаковать и освободить мост. Игрок может попытаться осуществить Разведку с гекса С или D. Гекс D находится во вражеской ЗК подразделения с РБ, находящегося в гексе В. Таким образом, для Разведки из гекса D надо сначала сбросить Поддержку. Гекс Е не может быть использован для Разведки, так как его местность дает статус СТОП. Необходимо понимать, что даже если подразделение в гексе В будет устранено, войти в Победный гекс (со звездой) не получится – там нет маркера OBJ.

KG Stephan использует Разведку из гекса С и тратит одно очко СМ.

Игрок кидает кубик и сравнивает результат с Рейтингом эффективности KG Stephan, равный 5. При броске от 1 до 5, Разведка успешна и маркер OBJ размещается в гексе В. При броске 6, Разведка провалена - можно попробовать еще раз если остались очки СМ.

3.4 ДЕЙСТВИЯ

3.4a Только подразделения активного Соединения могут выполнять действия во время текущей Активации. Если в одном гексе находятся подразделения разных Соединений – действия могут выполнять только подразделения активного Соединения.

3.4b Игрок может использовать подразделения активного Соединения и его артиллерию в том порядке, в котором он хочет при условии, что перемещение одного подразделения заканчивается при начале перемещения другого. Ни одно очко Артиллерии/Авиации или подразделение не может быть использовано более одного раза за Активацию. Вернуться к предыдущему подразделению нельзя, даже если остались ОД или очки СМ.

3.4c Артобстрелы могут быть осуществлены перед\в процессе\после перемещения любого подразделения.

3.4d Подразделения перемещаются поодиночке, не стэками. Одно подразделение обязано закончить перемещение до начала перемещения второго. Действия, доступные после перехода к другому подразделению, описаны в 3.4f.

3.4e Подразделения могут переходить в статусы СТОП и ФИНИШ в процессе Активации. См. таблицу СТОП\ФИНИШ (на следующей странице).

3.4f Подразделение не в статусе ФИНИШ, но закончившее перемещение, после начала перемещения другого подразделения **не может** использовать оставшиеся у него:

◇ Очки СМ.

◇ ОД.

Но могут:

◇ Атаковать или Содействовать.

◇ Наводить Артобстрелы.

3.4g Подразделение переходит в статус ФИНИШ когда оно:

◇ Осуществляет или Содействует Обычной атаке.

◇ Выполняет добровольное отступление.

3.4h Подразделение в статусе ФИНИШ не может:

◇ Перемещаться (независимо от оставшихся ОД).

◇ Использовать оставшиеся очки СМ.

◇ Атаковать или Содействовать.

◇ Входит в статус Охранение.

Но могут наводить Артобстрелы.

3.4i Статус СТОП не препятствует использованию оставшихся очков СМ и/или переходу в статус ФИНИШ.

Последовательность действий: Игрок может, например, переместить подразделение А, переместить подразделение В, осуществить Артобстрел, переместить подразделение С, атаковать с помощью А, используя В как Содействующее (А входит в освободившийся гекс с помощью Наступления после боя), осуществить еще один Артобстрел (который наводит А из нового гекса), переместить D через освобожденный гекс, осуществить D огневой бой против вражеских подразделений в глубине фронта, переместить подразделение Е через тот же гекс, атаковать с помощью С, используя как Содействующее Е, и т.д. При этом нельзя, например, потратить несколько очков движения подразделением А, осуществить Артобстрел, переместить подразделение В и вернуться к перемещению А. Аналогично, А не может использовать Огневой бой, Штурмовые атаки или Обстрелы. Все это должно быть сделано до начала использования другого подразделения. При этом можно подвигать А, осуществить им Огневой бой, еще подвигать, осуществить Обстрел, применить Артобстрел, перейти к подразделению В, которым использовать Обычную атаку, используя А как Содействующее).

3.5 ОЧИСТКА

Во время каждой фазы Очистки игрок обязан:

✓ Убрать все маркеры ОВJ, Заторов и маркеры временной утраты Поддержки, не ставшие маркерами утраты Поддержки.

✓ Перевернуть фишки ПМТО, не находящиеся на Оптимальном расстоянии, на Неопределенную сторону (если применимо).

3.6 ИЗОЛЯЦИЯ

Подразделения, отрезанные от своих Штабов, несут урон при каждой Активации. Эта ситуация **значительно** серьезнее чем когда одновременно подразделения и Штаб являются отрезанными при блокировке ОМС.

3.6a Игрок определяет активированные стэки, у которых нет БМ, и/или которые находятся вне РК (даже если это произошло в результате Наступления после боя). Затем проверяет, если у Соединения есть маркер ОМС заблокирован. Эффект на каждое подразделение

определяется по Таблице эффектов изоляции.

3.6b Подкрепления.

К подкреплениям, размещаемым у Штаба Соединения, эффект Изоляции применяется только **после** их первой фазы Активаций внутри РК.

3.7

Восстановление усталости и Компенсация провала.

Процедура Восстановления усталости позволяет снизить Усталость Соединения (максимально до уровня 0).

3.7a Ограничения. Не более чем 1 уровень усталости может быть восстановлен каждый ход. Ни одно Соединение **не может** быть восстановлено до Усталости Свежее. Восстанавливающие усталость Соединения **не могут** использовать вторую активацию, вторая активация **не может** быть использована для восстановления усталости. Соединения в статусе Подготовленная оборона **могут** восстанавливать усталость.

3.7b Требования. А Для восстановления усталости Соединению надо иметь полный ОМС.

3.7c Восстановление. Игрок объявляет, что Соединение будет восстанавливать усталость в фазе Подготовки в рамках Активации. Проверка

SNAFU не выполняется. Возможные действия отражены в Порядке хода с учетом восстановления усталости.

Таблица СТОП\ФИНИШ

Подразделение переходит в статус СТОП если:

- ◇ Использованы оба очка СМ
- ◇ Таков эффект местности
- ◇ Таков эффект маркера Затора
- ◇ Подразделение с типом перемещения Колесный или Пеший входит во вражескую ЗК
- ◇ Подразделение с типом перемещения Тактический входит во вражескую ЗК подразделения с РБ
- ◇ Подразделение с типом перемещения Колесный входит во вражескую зону потенциального Огневого боя
- ◇ Начинается перемещение другого подразделения
- ◇ Обязательный Встречный Огневой бой провален
- ◇ Наводит Артобстрел вне процедуры Атаки

Если статус СТОП, подразделение может:

- ◇ Наводить артобстрелы
- ◇ Инициировать Огневые бои
- ◇ Атаковать
- ◇ Инициировать Обстрелы
- ◇ Содействовать атаке

Если статус СТОП, подразделение НЕ может:

- ◇ Перемещаться
- ◇ Осуществлять Разведку
- ◇ Использовать Штурмовые атаки

Подразделение переходит в статус ФИНИШ если:

- ◇ Участвует в Обычной атаке
- ◇ Использует добровольное отступление
- ◇ Входит в гекс, требующий обязательный Встречный Огневой бой, будучи подразделением с легким РБ или осуществляющим Охранение.

Если статус ФИНИШ, подразделение может:

- ◇ Наводить Артобстрелы

Если статус ФИНИШ, подразделение не может:

- ◇ Использовать оставшиеся очки СМ
- ◇ Перемещаться
- ◇ Атаковать или Содействовать
- ◇ Входить в статус Охранение

3.7d Компенсация провала. Если проверка SNAFU Провалена, игрок может превратить этот результат в Восстановление усталости с помощью приема, называемого Компенсация провала.

i) Компенсация провала может быть сделана только в первой Активации, не во второй.

ii) Все, что было сделано в процессе Активации до проверки SNAFU остается неизменным, но далее допустимо использовать только действия согласно 3.7c как будто ранее игрок принял решение восстанавливать усталость, включая невозможность второй активации.

iii) Игрок может принять решение сохранить проваленный SNAFU и продолжить игру.

Компенсация провала не применяются если используются правила Приказы или Планирование Усталости.

4.0 Перемещение

Игрок может перемещать любое количество (включая 0) подразделений активированного Соединения с учетом прочих правил. Неактивный игрок не может перемещать свои подразделения за исключением возможных отступлений.

4.0a Основные принципы.

- i) Подразделения перемещаются поодиночке, но каждое подразделение может переместиться на свое расстояние с учетом ОД, результатов SNAFU, маркеров Затопов, вражеских подразделений, вражеских ЗК и местности.
- ii) Подразделения могут перемещаться в любом направлении или серии направлений, но обязаны следовать по последовательной цепочке гексагонов.
- iii) Игрок обязан отслеживать ОД каждого подразделения по отдельности. При перемещении ОД тратятся за каждый гекс\сторону гекса, в которые входит\которые пересекает подразделение согласно Таблице эффектов местности. Все неиспользованные ОД сгорают, их нельзя перенести на следующий ход.
- iv) Подразделение никогда не может войти в гекс с любым вражеским подразделением за исключением вытеснения Штабов или ПМТО.

Исключение: См. 4.6a для уточнения по поводу подразделений с типом перемещения Пеший, у которых фишка находится на Боевой стороне, и вражеских подразделений Охранения.

4.0b Смена стороны фишки. У большинства фишек подразделений, есть две стороны (подробнее см. 1.1с), отвечающие за разные состояния подразделения. Смена стороны не стоит ОД, но может производиться только перед началом любых действий. Ни одно подразделение не может сменить сторону больше, чем 1 раз за Активацию. Для смены стороны необходимо иметь Безопасный маршрут (см. 1.9). Активной стороной фишки является видимая сторона, а сторона, находящаяся лицом вниз, не используется.

4.0c «Ополовиненные» ОД.

Количество ОД может быть снижено в 2 раза по ряду причин. Независимо от количества этих причин, эффект не дублируется. Никогда не надо «половинить» ОД более 1 раза. Дробь остаются в исходном виде и не округляются никогда.

4.0d Затоп (Traffic).



Маркер Затора размещается в гексе Обороняющегося или Атакующего, основываясь на результатах Таблицы

результатов боя или Таблицы результатов Огневого боя соответственно. Эффект наличия этих маркеров – перевод всех подразделений находящихся\входящих в этот гекс в статус СТОП. Маркеры не стоят дополнительных ОД. Если маркер размещается в гексе, находящемся в максимальном группировании, или превышающем лимит группирования, другие подразделения не могут зайти в этот гекс даже на секунду.

Примечание от разработчика:

В играх BCS до **Panzers Last Stand**, на маркерах Затора было слово "Stopped" (сокращение от "Traffic Stopped" – Движение остановлено). Это было скорректировано в PLS.

4.0e [Опциональное] Препятствия дорожному движению (ПДД).

Для использования этого правила, дополнительные маркеры не требуются. Считается, что в каждом гексе, где есть подразделения за исключением активных подразделений, чьи фишки находятся на Боевой стороне, есть ПДД. **Исключения:** Штабы всегда создают ПДД, но ПМТО, Подразделения усиления, неприданные Соединениям, подразделения в Стартовой зоне и подразделения, осуществляющие Охранение, игнорируются. Зоны Охранения как дружеские, так и вражеские не создают ПДД. В случае наличия в гексе ПДД, подразделение, входящее в него, не получает бонус от дорог и обязано платить стоимость в ОД за прочую местность в гексе и, при необходимости, за сторону гекса (если местность препятствует входу – войти в гекс нельзя). Это правило распространяется на входящих в гекс с ПДД, выходящие из него выходят без штрафов.

Примечание от разработчика:

Это правило было изначально обязательным, однако его соблюдение требовало много времени, а положительный эффект был невелик. Некоторые люди обожали его, а некоторые ненавидели. Я предлагаю играть первые партии без него – добавляя его позже, если захочется детализации. Оно отлично работает, но требует от игрока предельно четкого взаимодействия подразделений

4.1 ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

Местность, изображенная в гексе или на его стороне, имеет цену в ОД согласно Таблице эффектов местности. Эта стоимость зависит от типа перемещения подразделения: Тактический, Колесный или Пеший. У каждого подразделения свой запас ОД, и траты ОД одного подразделения не влияют на другое. Стоимость входа в гекс состоит из стоимости местности гекса и стоимости местности стороны гекса.

Перемещающееся подразделение обязано заплатить полную стоимость входа в ОД до момента.

Исключение: Перемещение на один гекс (4.1f).

4.1a Множественная местность.

Гекс может содержать изображения более чем одной местности. Их количество ни на что не влияет.

Необходимо использовать наиболее дорогую в терминах ОД местность, если перемещение идет не по дорогам.

4.1b Принцип двунаправленности.

Подразделение может переместиться из гекса А в гекс В только если оно могло бы переместиться из гекса В в гекс А.

4.1c Дороги. Подразделение, перемещающееся по непрерывной цепи дорог, игнорирует стоимость прочей местности и оплачивает стоимость перемещения по дорогам (кроме 4.0e).

Дороги в рамках гекса считаются пересекающимися даже если на изображении они не пересекаются.

4.1d Запрещенная местность.

Подразделения не могут войти или пересечь запрещенную местность (гекс или сторону гекса), за исключением использования мостов или дорог.

4.1e Местность с эффектом СТОП.

Подразделения, входящие в такую местность, обязаны немедленно перейти в статус СТОП независимо от оставшихся ОД. Стоимость входа в гекс с такой местностью 4 ОД.

4.1f Перемещение на один гекс.

Подразделение, которое способно к перемещению по прочим правилам, но не обладающее нужным количеством ОД, может переместиться в соседний гекс (если уже не двигалось).

Это правило нельзя использовать для:

- ♦ Штурмовой атаки.

- ♦ Перемещения в\через запрещенную местность.

- ♦ Нарушения эффекта SNAFU.

- ♦ Нарушения эффекта вражеской ЗК.

- ♦ Перемещения при нулевом количестве ОД.

4.2 ГРУППИРОВАНИЕ

Стандартным пределом группирования является два подразделения-комбатанта. Штабы, Поддержка, ПМТО и все игровые маркеры не учитываются в пределе группирования. Нарушение предела группирования возможно (исключения см. 4.2b), но несет негативные эффекты при использовании Таблицы результатов боя и Таблицы результатов Артобстрела.

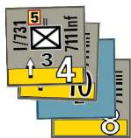
4.2a Верхнее подразделение-комбатант стэка должно обладать наивысшей дальностью из стэка (в случае ничьей по дальности, наивысшим РБ). В остальном, порядок подразделений в стэке определяется по желанию игрока в любой момент его Активации.

4.2b Нарушение предела группирования не разрешено в момент:

- ◇ Использования очков СМ.
- ◇ Выбора Атакующего или Содействующего подразделения.
- ◇ Входа в гекс с маркером Затора.

4.2c Оборона гекса с нарушением пределов группирования.

Гексы с нарушением пределов группирования обороняются как обычно в большинстве случаев, с учетом МБК за нарушение пределов группирования по Таблице результатов боя. Логично, что Обстрелы и Артобстрелы подобных гексов будут максимально эффективно и буквально превращать эти гексы в ловушки, но иногда у игрока есть причины нарушать пределы группирования.



4.3 ЗОНЫ КОНТРОЛЯ (ЗК)

4.3a С учётом ограничений, регламентированных 4.3b, подразделения-комбатанты генерируют Зону контроля (ЗК) во все гексы соседние с ними. ЗК бывают двух основных типов: обычные ЗК (генерируются любыми подразделениями за исключением описанных в 4.3b) и ЗК подразделения с РБ (они генерируются подразделениями с РБ и в дальнейшем для простоты будут называться РБ ЗК).

4.3b Штабы, ПМТО, подразделения, осуществляющие Охранение, и

Небоеготовые подразделения не генерируют ЗК.

4.3c Ограничения.

Местность не влияет на наличие ЗК. Дружественные подразделения позволяют игнорировать вражескую ЗК в своем гексе **только** для целей отслеживания БМ и перемещения Штабов (4.3d).

4.3d Эффекты вражеской ЗК.

Влияние вражеской ЗК на движение зависит от типа перемещения и\или типа подразделения. Ни одно подразделение не может переместиться из гекса во вражеской ЗК в гекс во вражеской ЗК напрямую. Подразделения могут выходить из вражеской ЗК без ограничений (с учетом что следующий гекс- не гекс во вражеской ЗК).

i) Подразделения с типом перемещений Пеший или Колесный при входе во вражескую ЗК переходят в статус СТОП.

ii) Подразделения с типом перемещений Тактический обязаны перейти в статус СТОП при входе во гекс во вражеской РБ ЗК (неважно, сформированной Поддержкой или штатной). Это может потребовать Встречный Огневой бой. Только вражеская ЗК подразделений с реальным РБ ограничивает проследивание БМ для подразделений с Тактическим типом перемещения (1.9d)

iii) Штабы могут входить во вражескую ЗК только если в этом гексе ЗК находится дружественное подразделение.

4.3e Вражеские ЗК и отступление.

Вражеские ЗК в гексе, где заканчивается отступление, могут привести к потерям отступающих. Для Пеших и Колесных подразделений, вражеская ЗК, не позволяющая проследить БМ, запрещает такое отступление и наносит им ШП. Вражеские ЗК не влияют на отступающие Тактические подразделения.

4.3f РБ ЗК. РБ ЗК влияют на перемещение вражеских Тактических подразделений независимо от того —ЗК подразделений с реальным РБ или ЗК РБ Поддержки. РБ ЗК распространяется только на соседние гексы (независимо от Дальности). ЗК РБ Поддержки доступны каждому подразделению, которому оказывается Поддержка.

4.4 ВСТРЕЧНЫЙ ОГНЕВОЙ БОЙ

Если подразделение входит в РБ ЗК и обязано перейти в статус СТОП, победа во Встречном Огневом бою может позволить продолжить движение («снять СТОП»). Подобная возможность есть только у подразделений с РБ и только во время перемещения (не во время Наступления после боя или Отступления).

Некоторые Встречные Огневые бои являются **обязательными** (значит игрок обязан участвовать в них хотя бы один раз даже если не собирается пытаться продолжить движение), а некоторые — **необязательными** (значит игрок может решить не участвовать в них и просто переводит подразделение в статус СТОП). Каждое участие во Встречном Огневом бою требует траты одного очка СМ по аналогии с Огневым боем (разновидностью которого он является).

4.4a Определение обязательности.

Перемещающееся подразделение **обязано** инициировать хотя бы один Встречный Огневой бой, если вражеская РБ ЗК сгенерирована одним из:

- ◇ Подразделением с реальным РБ (не Поддержкой)
- ◇ Носителем с оборонительной Поддержкой.

Встречный Огневой бой является **необязательным** если вражеская РБ ЗК генерируется Носителями с не оборонительной Поддержкой. Игрок может решить участвовать в нем, чтобы продолжить движение, но не обязан. **Исключение:** Подразделения с легким РБ и все подразделения с РБ, осуществляющие Охранение, не могут участвовать в обязательном Встречном Огневом бою. Они автоматически переходят в статус ФИНИШ. Если Встречный Огневой бой необязательный — то в статус СТОП.

4.4b Снятие СТОПа.

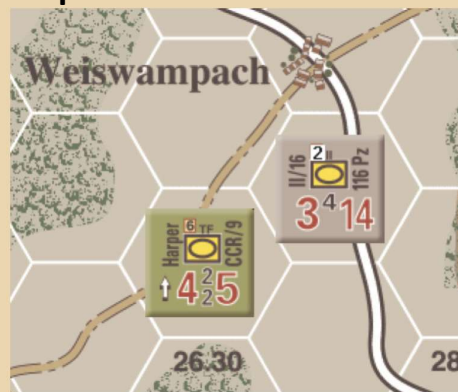
Требование о переходе в статус СТОП не применяется если в гексе активного подразделения более нет вражеской РБ ЗК. Это возможно если подразделение противника, генерирующее РБ ЗК:

- ◇ Уничтожено
- ◇ Отступило.
- ◇ Являлось Носителем и утратило Поддержку.

Перемещающееся подразделение «выигрывает» если СТОП снят, иначе «проигрывает». В случае проигрыша, обязательного Встречного Огневого боя, оно остается в статусе СТОП. Независимо от результатов предыдущих Встречных

Огневых боев, можно потратить оставшееся очко СМ и попробовать еще раз, чтобы открыть проход через вражескую ЗК дружественным подразделениям.

Встречный Огневой бой.



2й батальон 16го танкового полка 116й танковой дивизии (II/16 116Pz) только что вошел в ЗК к оперативной группе Harper (TG Harper).

Встречный Огневой бой является обязательным, так как у Harper есть РБ и ЗК является РБ ЗК.

Единственный применимый МБК – разница между суммой РБ и рейтинга эффективности, то есть +1 (3+4 = 7 против 4+2=6). Бросок равен 4, с учетом МБК 5. Результат- Потери у атакующего и маркер Затора.

Поскольку 2й батальон не является подразделением, способным атаковать, игрок не может использовать Обычную атаку. Штурмовая атака тоже невозможна, так как, во-первых, батальон будет вынужден перейти в статус СТОП, а во-вторых, цель-подразделение с РБ.

Осталось одно очко СМ, которое будет потрачено так же, как и первое. МБК все еще +1, но результат броска 8 – итого 9. Эффект на обороняющегося- одна потеря и отступление. Встречный Огневой бой «выигран», но с учетом того, что последнее очко СМ было потрачено, батальон не может дальше двигаться.

Даже если подразделение выигрывает Встречный Огневой бой, оно обязано будет перейти в статус СТОП, если потратило оба очка СМ. Перейти к другому подразделению, а затем вернуться к исходному нельзя.

i) В каждом Встречном Огневом бою, Атакующим является **перемещающееся** подразделение с РБ. Неактивный игрок сам выбирает цель с учетом того, что она обязана:

◇ Генерировать РБ ЗК на гекс, в котором находится атакующее подразделение.

◇ Следовать правилам Огневого боя в части выбора цели (5.2b ii).

ii) СТОП должен быть снят до любых попыток использовать Разведку.

Оборонительная Поддержка.



Подразделение 88 дюймовых зениток находится в одном гексе со Штабом 5й парашютной дивизии (5FJ). Оно обеспечивает оборонительную поддержку обоим подразделениям 5FJ. Оперативная группа Rose (TG Rose) движется с юга и входит в гекс 31.15, надеясь в дальнейшем пересечь реку и покончить с противником.

В этом гексе, Rose сталкивается с Встречным Огнем, сгенерированным оборонительной поддержкой обоих подразделений. При этом, Rose находится в неплохой ситуации. Поскольку это обязательный Встречный Огневой бой, то даже с учетом того, что ЗК генерируют два подразделения, игрок обязан инициировать ОДИН Встречный Огневой бой. Второй можно проигнорировать и перейти в статус СТОП).

Целью Rose выбирает III/15. Итоговый МБК -3 (5-8). Результат броска 9, с учетом МБК 6. И III/15 утрачивает Поддержку. Использовать второе очко СМ для Встречного Огневого боя – риск для Rose – целью является выбить III/15 Обычной атакой, поэтому второе очко СМ тратится на Обстрел (вдруг получится нанести урон).

В результате, Rose без очков СМ и в РБ ЗК III/14 – даже одного из этих условий хватило бы для перехода в статус СТОП. Логично, что дальше Rose атакует III/15, у которого теперь нет Поддержки. Если повезет, в процессе Наступления после боя можно будет занять гекс 32.15.

4.5 Зоны потенциального Огневого боя

4.5a Зоны потенциального Огневого боя создаются подразделениями с РБ и распространяются на количество гексов, равное Дальности.

Эффекты зон:

◇ Подразделения с Колесным типом перемещения обязаны переходить в статус СТОП при входе в такую зону.

◇ Штабы не могут входить и заканчивать отступление в пределах такой зоны.

За исключением этих двух пунктов, Зоны потенциального Огневого боя не влияют на игру. В отличие от вражеских ЗК, дружественных подразделения не позволяют игнорировать их эффекты. Только местность и погода влияют на такие зоны.

4.5b Только подразделена с РБ (не с Поддержкой) могут генерировать Зоны потенциального Огневого боя (за исключением подразделений с легким РБ и Screening – они **не** могут). Зона распространяется во всех направлениях, потенциально ограничиваясь погодой и местностью.

4.5c Блокирующая местность (линия видимости).

Местность не оказывает влияния на Зону потенциального Огневого боя в соседние гексы, но для более отдаленных гексов необходимо чтобы между гексами не было блокирующей местности. Линия видимости измеряется от центра гекса к центру гекса.

Местность в начальном и конечном гексах игнорируется. Также игнорируются все особенности сторон гексов, подразделения и маркеры во всех гексах линии видимости.

Для определения блокирующей местности используется Таблица эффектов местности. Независимо от того, где физически на гексе расположена блокирующая местность – весь гекс считается блокирующим. Если линия видимости проходит ровно по границе гексов между блокирующим и неблокирующим- линия видимости не заблокирована.

4.6 ОХРАНЕНИЕ



Охранение позволяет подразделениям Разведки замедлить перемещение противника, ограничивая

при этом риск для себя. Подразделение Разведки, фишка которого находится на Походной стороне, может быть отмечено маркером Охранения (Screen) в любой момент в первой активации (даже в случае Провального SNAFU), но никогда во время второй активации. Маркеры Охранения могут быть сброшены в любой момент (даже во время вражеской активации).

4.6a Подразделения, осуществляющие Охранение.

Подразделение с маркером Охранения:

- ♦ Не имеет ЗК.
- ♦ Может перемещаться, осуществлять Разведку и наводить Артобстрелы.
- ♦ Не может заканчивать свое движение или отступление в одном гексе с любым другим подразделением. Если это случится, маркеры Охранения со всех задействованных подразделений немедленно сбрасываются.
- ♦ Не может Атаковать, Содействовать, инициировать Обстрелы или Огневые бои. При входе во вражескую РБ ЗК (любую) переходят в статус ФИНИШ и **не могут** входить в гекс, если это потребует Встречный Огневой бой.
- ♦ Не может вытеснять Штабы или ПМТО.

i) Вражеские подразделения с типом перемещения Тактический или Колесный не могут входить в гекс, занятый подразделением с маркером Охранение.

ii) Вражеские подразделения с типом перемещения Пеший (если фишка находится на Боевой стороне) могут входить в гекс, занятый подразделением с маркером Охранение, что приводит к необходимости подразделению с маркером Охранение отступить на 3 гекса. Аналогичные подразделения, чья фишка находится на походной стороне, входить в гекс **не** могут.

iii) Отступление не влияет на маркер Охранения и не приводит к необходимости перевернуть фишку на Походную сторону.

4.6b Бой подразделений, осуществляющих Охранение.

Таблицы результатов боя или результатов Артобстрела неприменимы к подразделениям, осуществляющим Охранение.

Подразделения, осуществляющие Охранение, могут быть Целью Огневого боя, но не Атакующим. При этом, результат «Обоюдные потери» надо трактовать как «Нет потерь, Цель отступает на 3 гекса».

4.6c Зона охранения. У подразделений, осуществляющих Охранение, отсутствует ЗК, зато у них есть Зона охранения. Она распространяется на 3 гекса во всех направлениях. Вражеские подразделения и местность не влияют на Зону охранения.

4.6d Эффекты зоны охранения.

Вражеские подразделения с фишками на Походной стороне, платят +1 ОД за каждый гекс Зоны охранения, в который они вошли. Зоны охранения не влияют на подразделения, чьи фишки находятся на Боевой стороне. Небоеготовые подразделения не могут входить во вражескую Зону охранения. Зоны охранения (включая гекс в котором находится само подразделение), не влияют на:

- ♦ ОМС.
- ♦ ПДД (4.0e)
- ♦ БМ (дружественные и вражеские).
- ♦ Зоны потенциального Огневого боя (они не влияют друг на друга).

4.7 ШТАБЫ И ПМТО

Штабы и ПМТО не могут быть уничтожены или захвачены. Они могут временно выведены из игры путем вытеснения (когда вражеские подразделения входят в их гекс).



4.7a Перемещение Штабов.

Штабы перемещаются аналогичны остальным подразделениям,

используя свои ОД с одним исключением – они теряют свой статус Подготовленной Обороны в случае перемещения (вместе со всем Соединением). Если используется правило Приказы, перемещение Штабов строго контролируется приказами. Штаб со статусом Подготовленная оборона не может использовать Добровольное отступление (2.4d). Независимо от своего типа перемещения, Штаб не может входить или пересекать гексы с местностью, в которой запрещен тактический тип перемещения.

Важно: Штабы обязаны заканчивать свое движение или отступление в гексе дороги, не являющемся Железной дорогой, который (если это возможно) является концом полного ОМС (3.1).

4.7b Перемещение ПМТО.



ПМТО (находящиеся в Допустимом гексе или за пределами поля) «перемещаются» путем размещения их в любом

желаемом Допустимом гексе (3.1a), который позволяет одновременно проследить полный ОМС (и только так). Если у Соединения нет полного ОМС во время Подготовки в фазе Активации, необходимо убрать его ПМТО за пределы поля.

ПМТО, которые:

- ♦ Перемещаются или
 - ♦ Заканчивают фазу Действий за пределами оптимального расстояния от своего Штаба (3.2f)
- ...обязаны перевернуть

свою фишку на Неопределенную сторону.

4.7c Восстановление из Неопределенной стороны.

Фишка ПМТО переворачивается на обычную сторону если:

- ✓ Находится в Допустимом гексе и позволяет проследить полный ОМС.
- ✓ Находится в пределах оптимального расстояния от штаба.
- ✓ Не перемещалась в фазе Действий.

4.7d Вытеснение Штабов и ПМТО.

Результаты боя, приводящие к отступлению, не влияют на Штабы и ПМТО, но, если вражеское подразделение когда-нибудь входит в их гекс, они считаются вытесненными и обязаны отступить (Штабы согласно 4.7e, а ПМТО - 4.7h). Вражеское подразделение, которое вытеснило может делать это во время движения или Наступления после боя. Небоеготовые подразделения, отступающие подразделения, подразделения, осуществляющие Охранение, подразделения, начавшие фазу за пределами РК, Штабы и ПМТО не могут вытеснять вражеские Штабы и ПМТО.

4.7e Отступление штабов.

Штабы отступают следующим образом:

- ✓ Штаб отступает на не менее чем 3 гексов в любой Допустимый гекс (3.1a), не являющийся частью Зоны потенциального Огневого боя
- Просто разместите фишку в требуемом гексе не обращая внимание на вражеские ЗК и БМ по пути.

Исключение: см. 4.7f.

- ✓ фишка ПМТО переворачивается на Неопределенную сторону.

- ✓ Убирается маркер Подготовленной обороны (если есть)
- ✓ Применяется маркер Координации.
- ✓ Отступление не меняет статус Штаба (Доступный, Закончивший, Задействованный)

4.7f Отступление Штаба в котел.

Штаб может проигнорировать требование полного ОМС и минимальной дальности отступления (3.1a & 4.7e), равно как и Указания по отступлению (5.5b), но обязан закончить отступление в гексе с одним из своих подразделений. За исключением требования наличия полного ОМС, все прочие критерии Допустимого гекса должны соблюдаться.

4.7g Добровольное отступление.

Штаб активного Соединения может использовать Добровольное отступление, следуя всем правилам в 4.8 за исключением:

- ◇ Штаб не несет урон.
- ◇ Штаб может отступать даже в случае Проваленного SNAFU.

Правила 4.7e & 4.7f применяются полностью. Штаб с Приказом Подготовленная оборона (2.4d) не могут использовать Добровольное отступление. В случае Добровольного отступления, Усталость увеличивается на один уровень.

4.7h Отступление ПМТО.

Отступающие ПМТО размещаются в Допустимом гексе, позволяющем проследить полный ОМС, затем фишка переворачивается на Неопределенную сторону. Целевой гекс должен находиться на расстоянии не менее 10 гексов по дорогам по направлению к ОМС от начального гекса. Расстояние от целевого гекса до начального гекса по прямой **может** быть менее 10 гексов. Если подобного гекса нет- ПМТО убираются за пределы поля.

4.7i [Оptionальное] Мягкое вытеснение.

Если Штаб или ПМТО вытеснены, необходимо кинуть 1 кубик за каждый целевой гекс (независимо от количества Штабов и\или ПМТО в нем) **до** любых отступлений подразделений-комбатантов

- i) При результате 1-4, это мягкое вытеснение и необходимо следовать iii.
- ii) При результате 5-6, это обычное вытеснение, и необходимо следовать 4.7e, 4.7f и 4.7h.
- iii) В случае мягкого вытеснения, игрок обязан переместить Штаб и ПМО (независимо от того – кто из них вытеснен) по желанию.

Маркеры Подготовленной обороны и Координации сохраняются (при наличии). Фишка ПМТО остается на исходной стороне.

iv) Маршрут перемещения не отслеживается. Главная идея состоит в том, что это и было реальное местоположение с самого начала. Игрок может переместить фишки на произвольное количество гексов.

v) Выбранные гексы обязаны:

- ✓ Обладать подходящей местностью.
 - ✓ Не содержать вражеские подразделения, Зону потенциального Огневого боя или вражескую ЗК.
 - ✓ Не блокировать вражеский ОМС.
- vi)** При этом, в моменте, гекс не обязан быть Допустимым гексом.

Примечание от разработчика:

Поначалу, мягкое вытеснение кажется странным правилом. Учтите, что это не перемещение. Фактически, это попытка ограничить идеальную информацию противника о местоположении подразделений. Противник пытается вывести Штаб из игры, но в гексе, где, как он считал, находится Штаб, нет ничего. Разведка просто ошиблась.



Штаб отступил на 3 гекса, потерял маркер Подготовленной обороны, инженеры уничтожены. Помимо этого, необходим маркер Координации и перевернуть фишку ПМТО на Неопределенную сторону.

4.8 ДОБРОВОЛЬНОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Вместо обычного перемещения, активные подразделения могут инициировать добровольное отступление, чтобы выбраться из ситуаций, откуда иного выхода нет. БМ, вражеские ЗК, Зоны потенциального Огневого боя, местность и вражеские подразделения не влияют на Добровольное отступление.

4.8a Отступление обязано закончиться в 3 гексах от начала. Нанесите 1 ШП, переверните подразделение на Походную сторону и переведите в статус ФИНИШ. Если в конечном гексе находится вражеская ЗК, нанесите еще 1 ШП (5.5g)

4.8b Штабы следуют тем же правилам (но см 4.7g) но могут увеличивать дальность отступления (см. 4.7e и 4.7f). Штабы не несут урон. Отступление должно быть в сторону своего ПМТО и см. 5.5b.

4.8с Штабы могут использовать Добровольное отступление при Проваленном SNAFU, для остальных подразделений нужен минимум Частичный SNAFU (см. 4.7г).

4.8d Штабы с приказом Подготовленной обороны (2.4d) (не путать со Штабами с маркером Подготовленной обороны), не могут использовать Добровольное отступление.

4.9 [ОПЦИОНАЛЬНОЕ] РЕАЛИСТИЧНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Игроки пытаются оптимизировать все свои действия. Результат не имеет ничего общего с реальным боем (даже если не думать о затратах времени на

Вытеснение Штаба.



Содержимое гекса, в котором находится Штаб распределено рядом на поле. Кампфгруппа Stephan подходит с юга и хочет разместить Разведывательный маркер OBJ в St Vith. Это необходимо из-за поддержки и того, что гекс- Победный (но не из-за Штаба). Тратится очко СМ. Результат броска – 2. Успех. Маркер OBJ позволяет и Штурмовую атаку, и вход в Победный гекс. Stephen инициирует Штурмовую атаку из 30.10. Необходимости в утрате поддержки перед атакой нет, так как в гексе нет подразделения, которое могло бы быть Носителем. Аналогично с Подготовленной обороной. МБК +2 (6 против 4). Любой результат 9 или выше позволит выбить Штаб с позиций и уничтожить инженеров. Так как в гексе находится Ключевая местность, Выборочное отступление не приводит к отступлению. Результат броска 10.

планирование). Это правило служит цели попытаться сблизить игру и реальность.

4.9a Перемещение.

Подразделения перемещаются как реальные подразделения. Если фишка перемещается в гекс — она действительно это сделала. Никаких «откатов». Если свернули не туда — что ж придется вернуться назад и повернуть туда, тратя свои ОД.

4.9b Ошибки и их исправление.

При этом, если игрок ошибся (расчет ОД, забыл правило и т.д.), он обязан сообщить об этом противнику и решить, где подразделение должно было остановиться (не меняя постановку боевой задачи).

5.0 Бой

Бой принимает множество форм, включая Огневой бой, Обычные атаки, Штурмовые атаки, Обстрелы и Артобстрелы. Тип подразделения определяет доступные ему типы Боя (см Таблицу функционала подразделений). Только активный игрок может инициировать бой.

Примечание. Типы Боя. Невозможно научиться правильно играть, если не понимать типы Боя и их применение в разных ситуациях, включая особенности подразделений. Чтобы стать хорошим игроком, надо не только знать их, но и уметь применять свои войска таким образом, чтобы добиваться решения своих задач максимально эффективно.

Обычные атаки — это стандартные атаки, объединяющие силы атакующих и поддерживающих подразделений с тем, чтобы выбить противника из занимаемой им позиции. Используется Таблица результатов боя.

Штурмовые атаки — это атаки механизированных подразделений, использующих свою броню и мобильность для решительных атак. Они позволяют атакующему подразделению продолжить перемещение после боя. Используется Таблица результатов боя

Огневой бой — это обмен огнем между подразделениями с РБ. Огневой бой призван нанести потери, подавлять Поддержку и позволять дружественным подразделениям продолжить перемещение. В отличие от атак, речь не идет о захвате позиций. Используется Таблица результатов Огневого боя.

Обстрелы — это атака РБ против подразделений без РБ. Используется Таблица результатов Артобстрела.

Артобстрелы — это использование Артиллерии и\или Авиации для подавления или нанесения потерь. Атакующие Артобстрелы используются Таблица результатов Артобстрела для нанесения потерь. Подавляющие Артобстрелы дают МБК при использовании Таблицы результатов боя, но не наносят потерь.

5.0a Некоторые эффекты местности влияют на Бой соответствующих типов согласно Таблицы эффектов местности. И местность в гексе и местность на границе гекса могут оказывать свое влияние (обычно местность на границе гекса не влияет на Огневой бой, Обстрелы и Артобстрелы).

5.0b Штабы и ПМТО не могут быть целями Огневого боя, Атак или Артобстрелов. Им не могут быть нанесены потери ни по каким причинам.

5.0c Подразделения, осуществляющие Охранение не могут быть целью Атак или Артобстрелов, но могут быть целью Огневого боя.

5.1 ОБЫЧНЫЕ И ШТУРМОВЫЕ АТАКИ

И Обычные, и Штурмовые атаки используют *Таблицу результатов боя* для определения эффекта атак на занятые противником позиции. У Штурмовых атак есть некоторое количество ограничений и требований, которые не применяются к Обычным атакам.

5.1b Процедура атаки

- 1) Атакующий выбирает целевой гекс.
- 2) Обороняющийся определяет, будет ли Подготовленная оборона.
- 3) Обороняющийся выбирает подразделение, чей рейтинг эффективности будет использоваться.
- 4) Атакующий выбирает Атакующее и Содействующее подразделения.
- 5) Артобстрелы атакующего.
- 6) Вычисляется МБК.
- 7) Проверка по Таблице результатов боя.
- 8) Применяются результаты (потери, отступления, наступления).

5.1c Требования к Атакующим подразделениям.

Все Атакующие подразделения обязаны:

- ✓ Использоваться для расчета Рейтинга эффективности.
- ✓ Находиться в гексе, соседнем с атакуемым.
- ✓ Иметь возможность переместиться в атакуемый гекс обычным перемещением.
- ✓ Не быть в статусе ФИНИШ
- ✓ Не находиться в гексе, нарушающем предел группирования.
- ✓ Быть использованы для определения МБК.
- ✓ Иметь ОД не равные 0.

5.1a Все атаки.

Атаки выполняются в любом порядке в рамках фазы Действий. Атаки никогда не являются обязательными. Каждая атака имеет своей целью один обороняющийся гекс, который содержит вражеское подразделение, которое можно атаковать. Этот гекс должен быть в пределах Зоны OВJ, но Атаки не ограничены РК.

5.1d Артобстрел в процессе Атаки.

Атакующий игрок может выбрать один из двух видов Артобстрелов, используя доступные ему очки Авиации и Артиллерии в процессе Атаки. РК Штаба Соединения не ограничивают Артобстрел.

Подавляющий Артобстрел дает МБК +2 в Обычной атаке и +1 в Штурмовой, но не наносит потерь.

Атакующий Артобстрел наносит потери согласно Таблице результатов Артобстрела, но не дает МБК.

Если в процессе Артобстрела все подразделения обороняющегося гекса уничтожены, можно выполнить Наступление после боя и атака заканчивается без проверки по Таблице результатов боя (все вовлеченные подразделения все равно переходят в статус ФИНИШ). Для целей проверки Усталости, атака считается случившейся.

5.1e МБК Таблицы результатов боя.

Каждая из участвующих сторон определяет чистый рейтинг эффективности, добавляя МБК из Таблицы результатов боя к выбранному рейтингу эффективности. Итоговый МБК — это разница между чистым рейтингом эффективности атакующего и обороняющегося. Для определения МБК, используется местность в атакуемом гексе и все стороны гексов, пересекаемые в рамках Атаки. МБК обороняющегося за Второе подразделение требует наличия ровно двух подразделений-комбатантов в атакуемом гексе.

5.1f Результаты атак.

Игрок кидает два кубика, добавляет итоговый МБК и смотрит на итоговый результат в Таблице результатов боя. Возможные результаты включают потери, отступления и маркер Затора. Только Атакующее подразделение может получать потери атакующему. Если оно не может получить все, излишек игнорируется. Потери не применяются к подразделениям, которые используются для Поддержки, или Содействующим. Обороняющийся обязан нанести первый ШП подразделению, использованному для расчета чистого рейтинга эффективности, а затем распределить между остальными реальными подразделениями в этом гексе по своему желанию.

Результирующий маркер Затора размещается в атакуемом гексе, только если обороняющийся стэк отступил или уничтожен (иначе результат игнорируется). Результат Отступления

применяется ко **всем** подразделениям в атакуемом гексе.

5.1g Особенности Обычных атак.

Гекс может быть целью только одной Обычной атаки каждую фазу. При этом если обороняющиеся подразделения отступили, они могут быть атакованы снова (другими атакующими).

5.1h Критерии Обычных атак.

Атакующее подразделение обязано подходить под все критерии из 5.1с и быть Способным атаковать. Атакующее подразделение может быть в статусе СТОП.

5.1i Содействующие подразделения.

Игрок может назначит подразделения, Содействующие атаке, что дает МБК. Таблица функционала подразделений содержит информацию о типах подразделений, способных Содействовать в бою. Нельзя выбрать более **одного** Содействующего подразделения.

Содействующее подразделение обязано:

- ✓ Быть Способным атаковать или иметь РБ.
 - ✓ Находиться в гексе, соседнем с атакуемым.
 - ✓ Находиться в соседнем или том же гексе, что и Атакующее подразделение.
 - ✓ Не находиться в гексе, нарушающем предел группирования.
 - ✓ Не находиться в статусе ФИНИШ (статус СТОП разрешен).
- Содействующее подразделение может использовать Наступление после боя только если оно находилось в одном гексе с Атакующим и только в том случае, если оно имеет возможность переместиться в атакуемый гекс обычным перемещением.

5.1j Окончание Обычной атаки

Независимо от Наступлений после боя, все подразделения, которые были Атакующими или Содействующими переходят в статус ФИНИШ.

5.1k Особенности Штурмовых атак.

Игрок может использовать Штурмовую атаку одного гекса в рамках одной фазы Действий столько раз сколько захочет и сможет (даже одним и тем же подразделением) в дополнении к прочим Атакам и Артобстрелам и в произвольном порядке.

5.1m Критерии Штурмовых атак.

i) Атакующий гекс обязан:

- ✓ Не содержать подразделений с РБ (неважно — полученных от поддержки или реальных).
- ✓ Стоить менее 3 ОД для входа подразделения с Тактическим типом перемещения (для целей снижения стоимости можно использовать дороги).

ii) Атакующий гекс может содержать местность с эффектом СТОП (при использовании дорог для того, чтобы уложиться в 3 ОД). Этот эффект применяется после того, как подразделение наступает в этот гекс

Примечание от разработчика:
Подразделение не должно тратить эти ОД. Вход в гекс должен стоить столько или меньше.

iii) Атакующее подразделение Штурмовой атаки обязано:

- ✓ Подходить под все критерии из 5.1с.
- ✓ Атаковать в одиночку.
- ✓ Иметь хотя бы 1 доступное ОД и 1 доступное очко СМ.
- ✓ Не быть в статусе СТОП.
- ✓ Иметь Тактический тип перемещения и быть «Способными к Штурмовой атаке» согласно Таблице функционала подразделений.
- ✓ Быть, как минимум, одним из:
 - ◇ Быть подразделением, Способными атаковать.
 - ◇ Быть подразделением с красным РБ.
 - ◇ Быть подразделением с легким РБ.
 - ◇ Быть подразделением Прорыва с РБ.

5.1n Прочие специальные правила Штурмовых атак.

- i) Штурмовые атаки не могут использовать Содействие.
- ii) Штурмовая атака стоит 1 очко СМ.
- iii) Штурмовые атаки не приводят к переходу Атакующего подразделения в статус ФИНИШ.
- iv) Штурмовые атаки не могут использовать более одного Очка Артиллерии или Авиации для Артобстрела.
- v) Для получения МБК за Обстрел, Обстрел должен быть осуществлен со стороны того же подразделения, которое будет Атакующим (оставляя второй очко СМ для Штурмовой атаки). МБК применим даже если Обстрел не привел к потерям.

5.1о Окончание Штурмовой атаки

Атакующее подразделение может продолжать перемещение, используя оставшиеся ОД, пока не перейдет в статус СТОП (включая ситуация, когда потратит последнее очко СМ).

i) Перемещение продолжается с занимаемого гекса (неважно было или нет продвижение в ходе Наступления после боя). После начала перемещения, необходимо продолжить соблюдать стандартные правила по вражеским ЗК и Встречным Огневому бою.

ii) Если атака не привела к нужному результату и у Атакующего подразделения еще есть ОД и очки СМ, он может продолжить перемещение или даже атаковать тот же гекс еще раз.

iii) Все МБК предыдущих атак сбрасываются. Новая Штурмовая атака (даже против той же цели) использует свои МБК.

Примечание от разработчика:

Да, это значит, что после успешной Штурмовой атаки, в ходе Наступления после боя, подразделение может переместиться на 1 гекс без траты ОД. Это нормально.

5.2 ОГНЕВОЙ БОЙ

Огневой бой представляет собой перестрелки подразделений с РБ. Только активный игрок может инициировать Огневой бой. Для определения его результата используется Таблица результатов Огневого боя

Целью Огневого боя обязаны быть вражеские подразделения с РБ или Поддержкой. В случае, если подразделение с РБ хочет обстрелять стэк без РБ, используется Обстрел.

5.2а Атакующие в Огневом бою.

i) Подходящее активное подразделение с РБ, которое не находится в Поддержке, может быть атакующим в Огневом бою, атакуя одно вражеское подразделение с РБ в пределах своей дальности.

Дальность, местность (5.2b iv), видимость и Блокирующая местность ограничивает применимость Огневого боя.

Дальность Атакующего влияет на:

♦ возможность инициировать Огневой бой против Цели.

Дальность Цели влияет на:

♦ может ли Атакующий понести потери. (5.2d iv)

♦ может ли Цель использовать МБК за Множественную Поддержку. (5.2d iii)

Если Цель является подразделением с Поддержкой, необходимо использовать дальность с фишки Поддержки от Носителя к Атакующему.

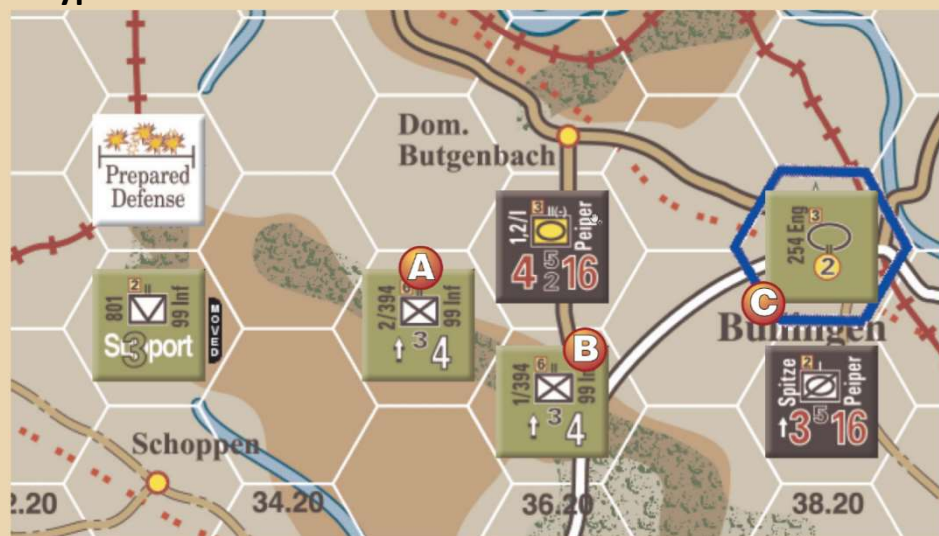
ii) Огневой бой стоит одно очко СМ, но не стоит ОД. Если у Атакующего не осталось очков СМ, Огневой бой невозможен.

iii) Подразделение может инициировать Огневой бой в любой момент в процессе перемещения (включая до его начала) и может перемещаться после, если оно не потратило свое последнее очко СМ.

iv) Вражеская ЗК не влияет на возможность Огневого боя.

v) Атакующий может не иметь возможности когда-нибудь переместиться в гекс Цели. После Огневого боя не бывает Наступления после боя независимо от результата.

Штурмовая атака



Для простоты изображения, маркер Подготовленной обороны и Поддержки, 99й пехотной дивизии (99 ID) выложены на поле. Требуемые Зоны ОВБ сыграны. Пример 1. Немецкое подразделение 1,2/I входит в гекс 36.22 и хочет осуществить Штурмовую атаку против В. Оно не может сделать атаку против А, так как стоимость входа в гекс слишком высока (4 за местность с эффектом СТОП), но дорога, ведущая в 36.21 приводит к возможности атаки в В. Однако, до ее начала надо убрать Поддержку с подразделения В и убрать требование СТОП от РБ ЗК подразделения А – иначе атака невозможна. Это абсолютно нереально для немецкого подразделения. Даже если потратить оба очка СМ на снятие Поддержки – это приведет к переходу в статус СТОП – и значит никакой Штурмовой атаки.

Пример 2. Spitze использует Штурмовую атаку против С. Поддержка и Подготовленная оборона не применяются так как обороняющиеся Инженеры являются Небоеготовым подразделением и находятся в Деревне (не является Ключевой местностью на случай Выборочного отступления) Как результат- Штурмовая атака возможна. Игрок решает инициировать Обстрел, чтобы получить МБК. Итого у Атакующего – 5(рейтинг эффективности) +1 (двойное подразделение) +1 (обстрел) +1 за Подавляющий артобстрел=8. У обороняющегося – 2(рейтинг эффективности) +1 (местность)=3. Итоговый МБК +5. Результат броска 6 превращается в 11 – О1. Обороняющийся обязан отступить, но в силу 5.5i уничтожается. Spitze входит в гекс без траты ОД, но дальше обязан перейти в статус СТОП-оба очка СМ потрачены.

5.2b Цели Огневого боя.

i) Огневой бой не требует, чтобы Цель находилась в Зоне ОВJ, но для того, чтобы использовать МБК за Двойную Зону ОВJ, Цель должна быть в Двойной Зоне ОВJ.

ii) Неактивный игрок выбирает Цель Огневого боя среди подразделений, находящихся в целевом гексе. Выбор Цели основывается на наивысших РБ и/или Дальности с учетом следующего порядка по приоритету:

♦ **Подразделение с реальным РБ.**

♦ **Подразделение с РБ, получившее Поддержку от нескольких подразделений Поддержки.**

♦ **Подразделение с РБ, получившее Поддержку от одного подразделения Поддержки.**

iii) Подразделение может быть Целью Огневого боя произвольное количество раз даже в рамках одной фазы.

iv) Если целевой гекс содержит Оборонопригодную местность или Цель находится в статусе Подготовленной обороны, максимальная дальность Огневого боя **снижается до одного гекса**.

5.2c Особые случаи Огневого боя.

i) Подразделения с легким РБ и подразделения, осуществляющие Охранение, не могут быть Атакующими в Огневом бою, но могут быть Целью.

ii) Подразделения с Поддержкой могут быть только Целью Огневого боя.

iii) Если Цель является подразделением, осуществляющим Охранение, результат «**Обоюдные потери**» надо трактовать как «**Нет потерь, Цель отступает на 3 гекса**».

5.2d Процедура Огневого боя и его результаты.

Для определения результата Огневого боя, игрок бросает два кубика, применяет к сумме требуемые МБК и консультируется с Таблицей результатов Огневого боя.

i) Таблица результатов Огневого боя состоит из двух частей: верхняя предназначена для ситуаций, когда Цель - подразделение с реальным РБ, нижняя - для ситуаций, когда у Цели есть Поддержка.

ii) Подразделение с Поддержкой использует рейтинг эффективности Носителя для расчета базового модификатора (РБ Поддержки + рейтинг эффективности Носителя). Подразделения с реальным РБ используют свой собственный рейтинг эффективности.

iii) МБК за Множественную Поддержку применяется только если у Соединения Цели (не в гексе) есть более одного подразделения Поддержки и дальность каждого из них достигает гекса Атакующего.

iv) Игроки применяют соответствующие результаты. При этом если Атакующий находится вне пределов дальности Цели, любой негативный результат Атакующего игнорируется.

v) Маркеры Затора по результатам Огневого боя размещаются в гексе Атакующего.



В этом примере, Видимость равна двум гексам. Опергруппа (TF) Harper переместилась в гекс 26.31, не потратив ни одного очка СМ. Видимость позволяет инициировать Огневой бой против любого из двух немецких подразделений, однако в гексе А есть Оборонопригодная местность, что не позволяет использовать Огневой бой против А на расстоянии больше одного гекса.

Harper инициирует Огневой бой против В. Дополнительные МБК неприменимы, так что применим базовый МБК -1 (суммы рейтинга эффективности и РБ 6 против 7). Для определения результата, используется верхняя часть Таблицы результатов Огневого боя (II/16 – реальное подразделение с РБ, а не подразделение с Поддержкой). Огневой бой на дальности 2 – очень умный маневр, так как не несет риска потерь Атакующего (дальность Цели равна 1).

Первый бросок с учетом МБК равен 5 – результат «Потери Атакующего & Затвор» игнорируется полностью из-за дальности Цели.

Второй бросок с учетом МБК равен 7 – результат «Обоюдные потери» становится «Потери обороняющегося» (у результата «Обоюдные потери» **нет** отступления – значит и тут его не будет). Harper потратил оба очка СМ и переходит в статус СТОП, а фактически – очень близко к статусу ФИНИШ.

5.2e Результаты Огневого боя и подразделения Поддержки.

i) Потери никогда не применяются к Носителю Поддержки, только к самому подразделению Поддержки.

ii) Результат «Утрата Поддержки Цели» приводит к утрате Поддержки у каждого подразделения стэка, даже если его Поддержка не участвовала в Бою.

5.2f [Опциональное] В рамках любого Огневого боя на дистанции выше 1 гекса, результат «Обоюдные потери» считается как «Без потерь».

Утрата Поддержки



Активация 116 Танковой дивизии (116Pz). Основной целью игрока является захват моста в гексе 34.06 (северо-запад поля) с тем, чтобы его не успели взорвать.

Для этого, надо сбросить Поддержку американского батальона, чтобы иметь возможность использовать Обстрелы и Штурмовые атаки. I/16 инициирует огневой бой +3 (9 против 6). Результат 8 – утрата Поддержки и 1 ШП подразделению Поддержки (не Носителю). I/16 обязан закончить перемещение до начала перемещения следующего подразделения. Обстрел требует броска 5-6 (цель в Оборонопригодной местности и Подготовленная оборона). Результат 2. Промех. I/16 в статусе СТОП. II/16 использует Обстрелы. Результат – одно попадание (6) и промах (3). У американского батальона остался 1 ШП и более нет Поддержки.

Stephan перемещается в 37.04. Теоретически, можно было бы использовать Обстрел для МБК, но это не позволило бы взять мост в 34.06. Штурмовая атака - 5 +1 за Подавление +1 за Двойное подразделение. У цели – 2+1 (Оборонопригодная местность) +1 (Подготовленная оборона). Бросок 6 с МБК +3 уничтожает последний ШП Цели (Выборочное отступление), наносит 1 ШП Атакующему (Подготовленная оборона) и заставляет разместить маркер Затора в гексе Атакующего – захватить мост не получится.

Примечание от разработчика:

Для тех, кто читал ранние редакции правил, использование Оборонительной поддержки (88мм зенитки) может быть неочевидно. Когда они используются как подразделение с **реальным РБ** (то есть не в качестве Поддержки) – у них есть два очка СМ, Зона потенциального Огневого боя, способность использовать Обстрел, и РБ ЗК. В качестве **Поддержки**, они теряют все свои возможности за исключением возможности быть Целью Огневого боя и РБ ЗК для Носителей, а также приводят к Обязательному Встречному Огневому бою для любого вражеского подразделения РБ, входящего в их ЗК.

5.3 ОБСТРЕЛ

Обстрелы позволяют подразделениям с РБ атаковать подразделения без РБ осколочно-фугасными снарядами. Обстрелы используют Таблицу результатов Артобстрела и требуют траты одного очка СМ.

Примечание от разработчика:

Подразделения с РБ обстреливают другие подразделения с РБ используя Таблицу результатов Огневого боя, но при стрельбе по подразделениям без РБ – Таблицу результатов Артобстрела. Разница между этими подходами связана с особенностями боя – Обстрелы максимально близки к Артобстрелам позиций противника.

5.3a Целевой гекс может быть целью произвольного количества Обстрелов. Обстрелы могут выполняться в любом порядке до или после любых Атак.

5.3b Требования к Обстрелам.

- ✓ Атакующий должен находиться в соседнем гексе с гексом-целью.
- ✓ Целевой гекс не содержит подразделений с РБ (неважно- реальных или Поддержки).
- ✓ Целевой гекс должен быть в Зоне ОВJ.
- ✓ Атакующий может быть в статусе СТОП, но не в статусе ФИНИШ

5.3c Требования к Атакующему.

- ✓ Каждый Обстрел осуществляется одним подразделением
- ✓ Только типы подразделений, указанные в *Таблице функционала подразделений*, могут осуществлять Обстрел.
- ✓ Атакующее подразделение обязано победить в **обязательных** Встречных Огневых боях **до** Обстрела.

5.3d Процедура Обстрела.

Обстрелы используют механику аналогичную Артобстрелам одним очком Артиллерии\Авиации, согласно колонке Обстрел Таблицы результатов

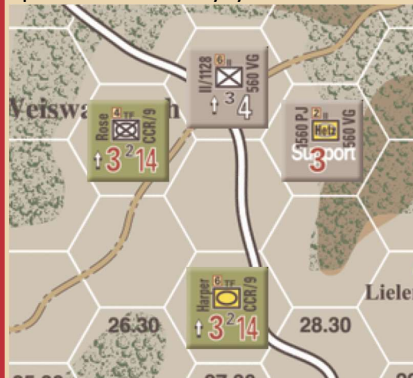
Артобстрела. Каждый обстрел осуществляется по отдельности. Они никогда не могут объединены ни друг с другом, ни с очками Артиллерии\Авиации.

5.3e Подавление Обстрелом.

Обстрелы никогда не могут быть использованы в качестве Подавляющего артобстрела для Обычной атаки, но могут быть использованы для аналогичного МБК Штурмовой атаки при условии, что она выполняется тем же Атакующим немедленно после Обстрела. Этот МБК может быть применен только к одной Штурмовой атаке, но может быть использован в дополнении к МБК за Подавляющий артобстрел Артиллерией\Авиацией.

Обстрел

Маркер Поддержки 560 VG приведен для информации. Немецкое подразделение находится в Зоне ОВJ. Harper перемещается в гекс 27.32, соседний с немецким подразделением. Чтобы иметь возможность Обстрела, надо заставить противника утратить Поддержку. Огневой бой с МБК -1 и бросок 8 приводит к утрате Поддержки. Первое очко СМ потрачено. Игрок решает заблокировать дорогу, перемещаясь в 27.31, Обстрел оттуда невозможен. Можно было остаться в 27.32 и инициировать Обстрел, но это привело бы к статусу СТОП.



Rose перемещается на позицию для Обстрела с обоими очками СМ. Результаты двух Обстрелов- 4 и 6. Один ШП, так как в Таблице результатов Артобстрела при Обстреле попадание при результате 5-6. Rose переходит в статус СТОП.

5.4 АРТОБСТРЕЛ

Артобстрелы бывают двух основных типов: Атакующие и Подавляющие.

Атакующие Артобстрелы

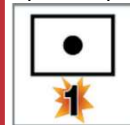
предназначены для нанесения урона противнику. Они используют Таблицу результатов Артобстрела. В процессе Артобстрела, возможна трата до трех очков Авиации или Авиации. Для определения потерь, необходимо кинуть по 1 кубик за каждое потраченное очко за каждое целевое подразделение (не за стэк).

Подавляющие Артобстрелы не наносят урон, но улучшают шансы в бою, давая МБК. В процессе такого Артобстрела, позиции противника подавляются с тем, чтобы позволить атакующим войскам приблизиться максимально близко перед атакой.

**5.4a Штатные очки Артиллерии**

Соединения могут быть использованы в любой момент активации

Соединения, но каждое очко может быть использовано только один раз за фазу. Очки Артиллерии Соединения восстанавливаются в каждой фазе Действий Соединения, включая Вторую активацию. Неиспользованные очки не переходят на следующий ход. Результаты SNAFU могут влиять на количество доступных очков Артиллерии.

**5.4b Произвольное количество очков Артиллерии может быть придано Штабу в**

дополнении к его штатным очкам- указанными на его фишке или выведено из штата – но никогда не штатные очки. Придание и вывод осуществляются в фазе Назначения. Приданные очки восстанавливаются также как и штатные.

**5.4c Игрок также может использовать очки Авиации, представляющие собой доступные**

авианалеты. Очки Авиации используются аналогично очкам Артиллерии за исключением того, что они не придают Штабам, а могут быть использованы любым Штабом в любой активации – они являются общими для стороны. Каждое очко может быть использовано один раз за ход и не восстанавливается так, как это делают очки Артиллерии. Неиспользованные очки не могут быть использованы на следующий ход. SNAFU не влияет на очки Авиации.

Артобстрел



Во всех примерах, существуют нужные Зоны ОВЖ. Активация немецкого игрока. Он хочет устроить Артобстрел трех стэков подразделений США. Возможные варианты: Атакующий Артобстрел без Обычной атаки, Подавляющий артобстрел и Обычная атака, Обычная атака и Атакующий Артобстрел. Поскольку игрок хочет использовать МБК от содействующего подразделения, он может использовать Обычную атаку только против одного стэка, а по остальным будет нанесен Атакующий Артобстрел.

Если Обычная атака сопровождается Подавляющим Артобстрелом, Артобстрел не нанесет урона, но даст МБК +2 атаке.

Предположим, игрок решает атаковать гекс в котором находится пехотный батальон 1/38. Вначале использует Атакующий Артобстрел – тратит сразу 3 очка Артиллерии. В связи с наличием Обороннопригодной местности, для нанесения потерь, необходим результат 4-6. 3 потраченных очка дают в результате 6 бросков (по 3 на каждое подразделение в целевом гексе). Результаты Артобстрела по верхнему подразделению – 1,6 и 2 итого 1 ШП. Результаты Артобстрела по нижнему подразделению – 4,6 и 2 итого 2 ШП. Даже несмотря на нанесенные потери, МБК в Обычной атаке нет – для этого нужно было использовать Подавляющий артобстрел.

Либо до, либо после атаки, игрок тратит по одному очку Артиллерии на 2 оставшихся стэка – нанося еще 1 ШП. Больше целей нет, игрок потратил 5 из 6 имеющихся очков, оставшееся сгорает.

5.4d Гекс может быть целью только **одного** Артобстрела за Активацию (или Атакующего или Подавляющего). Обстрелы **не** ограничены этим правилом. Игрок **обязан** объявлять количество используемых очков Артиллерии/Авиации до броска кубиков.

5.4e Артобстрелы осуществляются до, во время или после перемещения любых подразделений в случае, если:

✓ Артобстрел есть кому навести (1.4d & 5.4f). Наводчик должен быть из активированного Соединения.

✓ Целевой гекс находится в зоне ОВЖ.

✓ Если артобстрел не является частью процедуры Атаки, Наводчик должен перейти в статус СТОП.

5.4f Наведение Артобстрелов.

Любые артобстрелы должны быть наведены подразделением, которое начало фазу Действий в РК, и:

✓ Находится в пределах 4 гексов (или в пределах Видимости, если она ниже) от цели.

✓ Придано активному Соединению или является его штатным подразделением, включая Штабы и ПМТО. ПМТО для целей наведения может не соблюдать правило про РК, указанное выше.

✓ Имеет линию видимости к целевому гексу без блокирующей местности. (4.5c)

✓ Находится в любом статусе – включая СТОП или даже ФИНИШ.

5.4g Подавляющие Артобстрелы.

Подавляющий Артобстрел, выполненный в ходе Обычной атаки, дает МБК +2. На его выполнение тратится одно очко Авиации или Артиллерии и не приводит к потерям сам по себе. Аналогичный Артобстрел во время Штурмовой атаки дает МБК +1. Подавляющий Артобстрел может быть осуществлен только во время атаки (любой).

5.4h Атакующие Артобстрелы.

Атакующие Артобстрелы используют Таблицу результатов Артобстрела, а именно колонку Артобстрел. Каждое потраченное очко Артиллерии/Авиации, позволяет кинуть по кубику за **каждое** подразделение в целевом гексе. Подразделение Поддержки не может быть повреждено в ходе Артобстрела. (1.5f)

К примеру, если игрок тратит 3 очка Артиллерии при атаке по гексу с двумя подразделениями, будет сделано 6 бросков кубика – по 3 на каждое подразделение в целевом гексе.

i) При Артобстреле, используется строка, соответствующая местности и/или типу цели (используя самую маловероятную для нанесения урона строчку из применимых). Возможные результаты каждого броска – отсутствие результата или нанесение 1 ШП (потери должны быть нанесены подразделению, против которого сейчас идет Артобстрел, и кубики за которое сейчас кидаются).

ii) Количество очков Авиации или Артиллерии, которое может быть потрачено в рамках Атакующего Артобстрела зависит от ситуации:

- ◇ До трех очков в Обычной атаке.
- ◇ Одно очко в Штурмовой атаке.
- ◇ Одно очко не в рамках Атаки.

iii) Атакующие Артобстрелы никогда не приводят к МБК в рамках Атаки.

5.5 ОТСТУПЛЕНИЯ

В качестве результатов и Таблицы результатов боя, и Таблицы результатов Артобстрела, возможны отступления. Они бывают разных типов, например только в Таблице результатов боя встречается Выборочное отступление (5.5d), которое позволяет подразделениям удерживать свои позиции ценой дополнительных потерь, и Безусловное отступление (5.5e), приводящее к перегруппировке подразделений у Штаба в этот или следующий ход. В основном, главной идеей отступления является отход на 3 гекса и переворот фишки на Походную сторону. Более подробно - см. Схему процесса отступления. Зоны потенциального Огневого боя и Зоны Охранения не влияют на отступления. **Исключения:** ограничения на отступление Штабов (4.5a) и изменения результатов Боя подразделений, осуществляющих Охранение (4.6b). Местность и вражеские ЗК не влияют на отступления за исключением последнего гекса отступления и ситуаций, когда безопасный маршрут отсутствует (5.5c).

В игре **нет** такого понятия как маршрут отступления – отступающие подразделения добираются до финального гекса отступления путями, не описываемыми масштабом игры. Расстановка подразделений на поле - всего лишь грубая аппроксимация их реального местоположения и не полностью соответствует реальной жизни.

Да, даже вот ТАК!



Реальный бой не настолько четкий и упорядоченный как то, что вы видите на поле- кавалерийское подразделение может отступить.

5.5a Направление отступления

Все подразделения обязаны условно отступать в тыл. Для этого, они убираются из их текущего местоположения и помещаются в новый гекс. Правила из 5.5b предназначены для определения подходящего финального гекса отступления. Они приведены в порядке уменьшения приоритета. Если подходит более одного гекса- решение идет на усмотрение отступающего игрока.

5.5b Правила выбора финального гекса.

Приведены в порядке уменьшения приоритета. Гекс должен быть:

- ◇ В отдалении от ближних вражеских подразделений (2-3 гекса, особенно Атакующих).
- ◇ Вне вражеской ЗК.
- ◇ С допустимым типом местности.
- ◇ Наиболее подходящий для обороны.
- ◇ Ближе к Штабу Соединения.
- ◇ Не блокирующим вражеский ОМС.
- ◇ Ближе к ПМТО.
- ◇ Ближе к последнему источнику снабжения Соединения (если у Соединения нет полного ОМС). Отступление должно пытаться выполнить как можно большее количество указанных правил. Штабы и ПМТО отступают по этим же правилам, а также 4.7e и 4.7h, только если подразделение противника зашло в их гекс (4.7d), например в результате Наступления после боя, когда все подразделения из их гекса отступили или были уничтожены.

5.5c Безопасный маршрут отсутствует.

После Боя сначала применяются все указанные в результатах Боя потери, а затем, если нет БМ и одним из результатов является отступление, применимое к подразделениям с типом перемещения Пешим или Колесным, отступление игнорируется и наносится 1 ШП каждому такому подразделению. Это правило не распространяется на подразделения с Тактическим типом перемещения и подразделения, использующие Добровольное отступление.

5.5d Выборочное отступление.

Если 5.5c не применимо, подразделения с этим результатом Боя обязаны отступить на 3 гекса и перевернуть фишку на

Походную сторону или (в гексе ключевой местности или в статусе Подготовленной Обороны), отступление отменяется, но каждое обороняющееся подразделение теряет 1 ШП. Если Атакующее подразделение уничтожено в бою, результат Выборочное отступление игнорируется полностью.

5.5e Безусловное отступление.

Если 5.5c не применимо, подразделения с Пешим и Колесным типом перемещения, обязаны отступить к своему Штабу, если он является “Штабом, доступным к отступлению”, и перевернуть свою фишку на Походную сторону. Чтобы быть Штабом, доступным к отступлению, Штаб должен находиться в гексе, в котором или рядом с которым может быть закончено отступление. Этот гекс должен быть в 3 или более гексах от гекса начала отступления. Если Штаб не является Штабом доступным к отступлению, они убираются с поля и вернутся в фазе Подкреплений в следующем ходу в гексе Штаба или соседнем с ним (независимо от статуса ОМС). При возврате, они должны быть на Походной стороне.

Подразделения с Тактическим типом перемещения и неприданные подразделения усиления с таким результатом Боя **всегда** отступают на 3 гекса и переворачиваются на Походную

сторону, но **не** к своему Штабу, и не убираются с поля.

5.5f Отступление всем стэком.

Отступление распространяется на все подразделения-комбатанты в гексе. Обычно, они все обязаны отступать одним стэком (но см. Примечание). Если в гексе есть подразделения с РБ и подразделения без РБ, результат боя в терминах отступления у этих подгрупп будет разным. Если в гексе есть и подразделения-комбатанты, и Штабы/ПМТО, сначала отступают подразделения-комбатанты, а потом Штабы/ПМТО (4.7d, 4.7e и 4.7h).

Примечание:

Для примера, результат Боя Безусловное отступление применяется к гексу с Пешим и Тактическим подразделением. Подразделение с Пешим типом перемещения размещается в гексе штаба (или рядом с ним), а Тактическое отступает по стандартным правилам, что приводит к существованию двух финальных гексов отступления. Аналогичная ситуация может возникнуть если Условное отступление или БМ будут применяться по-разному.

5.5g Финальный гекс отступления

Финальный гекс отступления **не может** быть занят вражеским подразделением или иметь местность, в которую отступающее подразделение на Походной стороне не может переместиться. Если вследствие этого,

стэк не может отступить, отступления не будет, но каждое подразделение стэка получает 1 ШП. Если в финальном гексе есть вражеская ЗК, применимая к типу перемещения отступающего, он получает 1 ШП:

- ◇ Все ЗК работают против Пеших и Колесных.
- ◇ Только ЗК от реальных РБ подразделений работает против Тактических.

5.5h Край поля.

Подразделения могут отступить с края поля. Они убираются с поля и возвращаются как подкрепления в следующем ходу в любой стартовой зоне этого же края поля под дружественным контролем (то есть занятым дружественными войсками или, если его подразделения последние проходили по этим гексам – даже до начала игры).

5.5i Подразделения без ОД.

При отступлении, подразделения без ОД на фишке уничтожаются.

Отступления



Spitze заставляет 32 Cav отступить. Отступление стандартное- 3 гекса и переворот фишки на Походную сторону (неприменим- сторона уже Походная). Отсутствие БМ не критично, так как тип перемещения Тактический. Самый подходящий гекс для отступления – F. Он в отдалении от противника, там пригодная к обороне местность, он ближе к Штабу и т.д.

A и B не подходят-они во вражеской ЗК. C и D не ближе к Штабу. E и G – допустимы, но не так полезны как F. H гипотетически возможный вариант, но в данном случае блокирует вражеский ОМС по Второстепенной дороге.

5.6 НАСТУПЛЕНИЕ ПОСЛЕ БОЯ

5.6a Если обороняющийся стэк отступил или был уничтожен в ходе Обычной или Штурмовой атак, Атакующее подразделение **обязано** продвинуться в целевой гекс. Наступление после боя не стоит ОД, игнорирует правила РК, вражеских ЗК и не приводит к Встречному Огневому бою. Наступление после боя может привести к тому, что Соединения становятся перемешанными.

5.6b Содействующие подразделения.

АСодействующее подразделение может Наступать после боя **только** если оно находилось в одном гексе с Атакующим. Содействующее подразделение не обязано Наступать после боя.

5.6c РК.

Хотя РК не ограничивает возможность Наступления после боя, выход из РК может привести к Изоляции.

5.6d Штабы и ПМТО.

Наступление после боя может привести к вытеснению вражеских Штабов и/или ПМТО, когда наступающее подразделение входит в их гекс. (4.7d)

6.0 Нестандартные ситуации

6.1 ГОРОДСКОЙ БОЙ

Городской бой- медленный, изматывающий процесс, в рамках которого обе стороны последовательно комната за комнатой и дом за домом борются за контроль над территорией.

Примечание от разработчика:

Если кратко, то Городской бой – это попытка захватить контроль над вражескими гексами и увеличить свой контроль. Если просто сидеть и обороняться – противник выиграет. Надо активно ему противодействовать. Система маркеров Контроля призвана снижать темп захвата гексов в сравнении с обычными боями. Но очень важно понимать, что снижение темпа не позволяет просто сидеть и ждать.

Эти правила применяются **только** к гексам городской застройки (Urban), но **не** к значительно более частым гексам городов (City). **Panzers Last Stand** это первая игра серии, в которой есть гексы городской застройки.

6.1a Как работает городской бой.

Потери меняют статус контроля гекса (см таблицу слева) пока не приведут к Отходу. Первая сторона, входящая в пустой гекс, станет контролировать его. Контроль меняется по мере боев. Только **непустые** гексы городской застройки могут быть контролируемыми. Пустые гексы не контролирует никто (независимо от их расположения или того, кто занимал их раньше). Контроль может быть изменен в любом направлении. Маркер Контроля фактически является маркером частичного контроля. Для полного контроля маркер не используется. Контроль может отсутствовать только если все подразделения гекса уничтожены или вышли из гекса. Если гекс освобожден в результате Отхода, маркер контроля убирается. Первое активное подразделение, вошедшее в этот гекс, установит Полный дружеский контроль. Для гекса, подразделения в котором были уничтожены см. 6.1c iv.

6.1b Исключения из обычных правил.

Все правила BCS применяются к гексам городской застройки за исключением:

i) Отступления. Если подразделение находится в гексе городской застройки, все результаты Отступления, применяемые к нему, интерпретируются как «Без отступления» (независимо от типа отступления или типа боя).

ii) Нет наступления после боя.

Подразделения никогда не могут использовать Наступление после боя **в или из** гекс городской застройки. См. 6.1c iv.

iii) Артобстрелы. Гекс городской застройки может быть целью одного Атакующего артобстрела и любого количества Подавляющих в рамках одной активации.

iv) Обстрелы. Гекс городской застройки может быть целью любого количества Обстрелов за активацию.

v) Оборона одиночным подразделением. Если подразделение обороняет гекс городской застройки в одиночку (независимо от кол-ва его ШП), его Атакующий применяет дополнительный МБК +2.

6.1c Особенности контроля гексов.

i) В каждом гексе может быть только один маркер частичного контроля. В бою возможна ситуация, что в обороняющемся и атакующем гексе будут по маркеру частичного контроля.

ii) Если активное подразделение покидает гекс с маркером частичного контроля, маркер остается там до перехода к активации нового Соединения. Если дружественные подразделения входят в этот гекс до новой активации, маркер сохраняется.

Примечание от разработчика:

Это правило очень важно. Иначе можно бы было выйти из гекса, сбросить маркер частичного контроля и ввести войска в гекс, дав полный контроль. Так нельзя. Да, даже во время второй активации.

И не говорите, что не сделали бы так- вы же знаете, что вы или кто-то с кем вы играете, точно попробовали бы.

Контроль гексов городской застройки	Маркеры
Отсутствует	Нет ни маркеров, ни подразделений ни одной из сторон
Полный дружественный	Нет маркеров. Есть дружественные подразделения
Частичный дружественный	Маркер частичного дружественного контроля. Есть дружественные подразделения
Частичный вражеский	Маркер частичного вражеского контроля. Есть дружественные подразделения
Отход	Дружественные подразделения отходят. Маркер контроля убирается. Наступление после боя невозможно

iii) Если рядом с маркером контроля нет вражеских подразделений с РБ или подразделений, способных атаковать, маркер убирается немедленно.

iv) Если неактивные подразделения уничтожаются, оставляя гекс пустым, активные подразделения, находящиеся рядом с этим гексом, могут немедленно войти в этот гекс (даже без атак). Уровень контроля этого гекса меняется на 1 в пользу активного игрока (пример ниже). Активный игрок обязан переместить как минимум одно подразделение, но может и больше.

Обстрел приводит к результату 1 ШП, уничтожая Советское подразделение и оставляя обороняющийся гекс пустым. Игрок за Ось выбирает из своих активных подразделений (в любом статусе), находящихся в соседнем от обороняющегося гексе, то (или тех) кто займет его. Контроль меняется сообразно таблице:

Исходный маркер	Новый контроль
Нет маркера контроля	Маркер Частичный советский контроль
Маркер Частичный Советский контроль	Маркер Частичный контроль Оси
Маркер Частичный контроль Оси	Нет маркера (полный контроль Оси)

6.1d Изменение контроля гекса.

В дополнении к нанесению потерь, любой нанесенный ШП независимо от того, как он был нанесен, меняет контроль гекса на 1 ступень. Результаты, приводящие более чем к 1 ШП, приводят к соответствующему количеству изменений контроля. Потери Атакующего не приводят к изменению контроля. Все изменения должны быть применены после всех боев, затрагивающих гекс.

Для примера, гексу наносятся 2 ШП от Атакующего артобстрела и 1 ШП от Атаки. Это приведет к смене на 3 уровня (но не более- смены контроля гекса более чем на 3 уровня не бывает). Возможные варианты – Полный дружественный контроль- Частичный дружественный контроль- Частичный вражеский контроль или Частичный дружеский контроль – Частичный вражеский контроль- Отход.

Если все три смены не могут быть использованы в одном гексе – излишек игнорируется.

6.1e Решение о смене контроля.

Активный игрок определяет на какой гекс будет нацелена смена контроля по результату нанесения каждого ШП. Выбранный гекс должен быть либо гексом, в котором находится цель, получившая ШП, либо гекс содержащий Атакующее подразделение (независимо от типа атаки), но не гекс в котором находится Содействующее подразделение (кроме случаев, когда оно находится в одном гексе с Атакующим. Смена контроля происходит в момент нанесения ШП. Если атакующий находится в гексе городской застройки, а обороняющийся – нет, смена контроля возможна только для гекса атакующего.

6.1f Отход.

Когда уровень контроля гекса падает до Отхода, Отходящие подразделения обязаны:

- ✓ Переместиться на 1 гекс в гекс, в котором нет вражеских подразделений. Если таких гексов нет, Отходящие подразделения уничтожаются.
- ✓ Перевернуться на Походную сторону.

Вражеские ЗК не влияют на Отход в городском бою – только занятые противником гексы.

6.2 УНИЧТОЖЕНИЕ СОЕДИНЕНИЙ

6.2a Уничтожение Соединений.

Если Соединение выводит из игры последнее свое подразделение, не находящееся в Поддержке (включая и штатные, и приданные), Соединение считается уничтоженным. Подразделения, возвращающиеся в бой по результатам отступлений, и подразделения, являющиеся Подкреплениями, считаются находящимися в игре и могут влиять на уничтожение Соединений (см. 6.2c).

6.2b Что происходит с подразделениями.

Уберите нижеследующие подразделения из игры (после учета эффекта Подкреплений согласно 6.2d:

- ◇ Штаб.
- ◇ Подразделения Поддержки, неважно-реальные или нет, штатные или приданные.
- ◇ ПМТО.
- ◇ Уничтоженные подразделения Соединения сохраняют любые результаты «частично восстановлен» если применимо 6.2c.

 Приданные очки Артиллерии возвращаются в общий пул и могут быть приданы снова в следующей фазе.

6.2c Вернутся ли они в игру?

Убранное Соединение и его подразделения возвращаются в игру (в исходном статусе за исключением Усталости – см ниже) если подразделении Соединения, не являющееся подразделением только Поддержки прибывает согласно Порядку прибытия подкреплений или в результате Отступления. В этом случае, необходимо следовать 6.2d, когда первое такое подразделение прибывает. Если таких подразделений не будет, Соединение уничтожается безвозвратно.

6.2d Возвращение в игру в качестве Подкреплений.

Штаб восстанавливается с уровнем усталости 2 (независимо от исходного уровня). Уничтоженные подразделения возвращаются в Уничтоженные (с учетом частичного восстановления). Подразделения Поддержки восстанавливаются в состоянии, в котором они были убраны с поля. Штаб, ПМТО, подразделения поддержки возвращаются в игру вместе с Подкреплениями за исключением: Если Подкрепления указаны как «Прибывающие к Штабу», Штаб, ПМТО и подразделения Поддержки не следуют 6.2b, а остаются на поле. В этом случае, Соединение активизируется как обычно.

6.3 АТАКИ ИЗ-ЗА ПРЕДЕЛОВ ПОЛЯ

Если вражеские подразделения занимают гексы дружественной стартовой зоны, дружественные подразделения могут попробовать войти на поле используя Атаку из-за предела поля.

Примечание от разработчика:

В большинстве случаев, проблема с крайними гексами поля состоит в том, что игроки воспринимают их буквально как конец мира. Это правило позволяет подкреплениям все же попасть на поле, пользуясь тем, что мир не заканчивается там, где заканчивается игровое поле – более того, там тоже есть другие подразделения. В первом приближении, это правило всего лишь временно увеличивает размер поля на один гекс, и дает пару прочих преимуществ (полный SNAFU и МБК +2) чтобы помочь подкреплениям попасть на поле. И нет, вражеские подразделения не могут захватить этот временный гекс. В любом случае блокировка зон входа-нереалистичное игровое поведение.

6.3a Игрок, чьи Подкрепления пытаются войти на поле, считается имеющим воображаемый гекс рядом с вражеским подразделением, занимающим стартовую зону. Этот гекс считается имеющим те же дороги, что и гекс стартовой зоны. И Атакующее, и Содействующее (если есть) подразделения считается занимающими этот гекс. Подразделения могут атаковать из этого гекса, но не могут быть атакованы, включая Артобстрелы. Особенности местности на границе между воображаемым гексом и гексом стартовой зоны отсутствуют.

6.3b Подразделения, осуществляющие такую атаку, имеют полный SNAFU. Проверка SNAFU не нужна. Если остальные подразделения Соединения находятся на поле, они проверяют SNAFU, и у Соединения будет 2 разных результата – один у подразделений на поле, другой у Подкреплений.

6.3c В подобной ситуации разрешены только Обычные атаки (с МБК +2). Штурмовые атаки, Обстрелы, Артобстрелы, не являющиеся частью атаки, и Огневые бом не разрешены при атаке из-за пределов поля. **Исключение:** игрок может использовать артобстрел, являющийся частью атаки.

6.3d Как только подразделения оказываются на поле – применяются обычные правила. Если атака провалена, и подразделения не попадают на поле – они обязаны остаться за пределами поля согласно 2.1d iii и могут попробовать снова войти в следующей активации.

6.4 [ОПЦИОНАЛЬНОЕ] ПЛАНИРОВАНИЕ УСТАЛОСТИ

Это серия правил была предложена *Jim Stravers*. Правила необходимо использовать целиком (не допускается применять только их часть) и только при условии, что игроки уже привыкли к базовым правилам.

6.4a МБК SNAFU связанные с

Усталостью.

Используются только:

Свежий: +1

Усталость 4: -1

Все прочие не используются (+0).

6.4b Увеличение Усталости.

Игроки не используют Таблицу увеличения Усталости и не используют проверки для увеличения Усталости. Вместо этого, игроки «тратят» Усталость на следующие действия:

Цена	Действие
1	Разместить дополнительный маркер OBJ (не Разведывательный) *
1	Разместить любой маркер OBJ более чем в 15 гексах от Штаба *
1	Убрать маркер Затора **
2	Форсированное перемещение
1	МБК +2 для второй активации

* маркеры OBJ могут быть размещены только согласно стандартному порядку хода. Если игрок размещает дополнительный маркер OBJ, не являющийся Разведывательным, и который находится более чем в 15 гексах от Штаба – тратится только 1 Усталость.

И размещение маркера OBJ (*) и сброс маркера Затора (**) может происходить более одного раза за активацию (например, убрать 2 маркера Затора стоит 2 уровня Усталости). Сброс маркера Затора в конце фазы Действий не тратит Усталость.

6.4c Уровень Усталости 4.

Эффекты этого уровня усталости применяются немедленно в момент получения маркера Усталости 4 (даже во время активации). Если начинается первая активация Соединения с уровнем Усталости 4, игрок **обязан** объявить восстановление Усталости. Соединение с уровнем Усталости 4 **не может** тратить Усталость на что-либо.

6.4d Эффекты SNAFU.

Полный SNAFU дает один «бесплатный» маркер OBJ (за него не надо платить усталостью). Частичный и проваленный SNAFU не дают «бесплатных» маркеров OBJ.

6.4e Форсированное перемещение.

Сразу **после** применения результатов SNAFU, игрок **умножает** доступные ОД каждого подразделения на 3. Этот эффект может быть применен к Соединению только один раз в ход и только во время первой активации. Для использования этого эффекта необходима трата Усталости согласно 6.4b. Бои, траты очков СМ недоступны. Маркеры OBJ недоступны. Выполнение победных условий по выходу подразделений с поля боя в рамках этого эффекта невозможно. Вторая активация невозможна. Проверки мостов не происходит (применимо только к части игр),

6.4f Восстановление Усталости.

Усталость восстанавливается по стандартным правилам.

6.5 [ОПЦИОНАЛЬНОЕ] ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ С ОБОРОНИТЕЛЬНЫМ РБ ПРОТИВ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ С ПОДДЕРЖКОЙ ОТ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ С КРАСНЫМ РБ.

Игроки могут предпочесть использовать более точное отражение активностей подразделений с оборонительным РБ (неважно, реальных или с Поддержкой), которые обороняются против подразделений с Поддержкой от подразделений с красным РБ. Не самая частая ситуация на поле боя и дополнительные механики делают это правило строго опциональным. Главная идея состоит в том, что непосредственно перед атакой, обороняющееся подразделение с оборонительным РБ становится Атакующим в коротком Огневом бою, предшествующим атаке. То есть сначала оно является Атакующим, потом Обороняющимся.

Этот Огневой бой происходит непосредственно после объявления атаки, но до выявления применимых МБК. Огневой бой происходит с использованием нижней части Таблицы результатов Огневого боя – у цели есть Поддержка. Результат Огневого боя может заставить цель утратить Поддержку (и потерять таким образом МБК). Потери применяются как обычно, но потери по подразделению с оборонительным РБ не утрачивает поддержку (за исключением ситуаций, когда оно было уничтожено). Утраченная Поддержка от подразделения с красным РБ возвращается после окончания атаки. Это правило неприменимо если Атакующее подразделение является двойным.

Справочник (в англоязычном порядке)



(+) or (-) Unit Sizes. (+) и (-) при определении размера подразделения. Эти символы приведены сугубо в качестве исторической информации. Они указаны на подразделениях, которые были усилены или

наоборот, из состава которых были выведены какие-то части.

Activation. Активация. Действия одиночного Соединения, следующие порядку активации Соединений (3.0). Активированное соединение обязано выполнить и первую и вторую активации (если она есть) до перехода хода к другому Соединению. (2.5)

Assembly Hex. Гекс сбора. Гекс, в котором размещаются подразделения, вышедшие из статуса Поддержка, или приданные Соединению. **Assigned/Unassigned. Приданные/Выведенные из штата.** Подразделения усиления и очки артиллерии, приданные конкретному Соединению, или наоборот, выведенные из его штата. (2.3)

Attack by Fire. Обстрел. Бой подразделения с РБ против подразделения без РБ. Для определения результативности, используется Таблица результата Артобстрела, но при этом Обстрел не считается Артобстрелом и не ограничен правилом «один целевой гекс можно атаковать только одним Артобстрелом». (5.3)



Attack-Capable. Способные атаковать. Любое подразделение со Стрелкой наступательного боя на активной стороне фишки. Только подразделения

Способные атаковать могут

Атаковать или (если у них нет рейтинга РБ), быть носителем Поддержки. Подразделение должно быть и Способным атаковать, и на Боевой стороне фишки, чтобы использовать эффекты статуса Подготовленная оборона.

AV ZOC. РБ ЗК. Разновидность ЗК, сгенерированные подразделениями с РБ. Они бывают двух типов: реальная РБ ЗК или созданная с помощью Поддержки (то есть генерируемая подразделением с поддержкой). РБ ЗК влияют за перемещение вражеских подразделений с Тактическим типом перемещения больше, чем обычные ЗК. (4.3a, 4.3f)

Blob. Зона операций. Зона операций конкретного Соединения. (1.3c)

Blocking Terrain. Блокирующая местность. Местность, которая блокирует линию видимости для Огневого боя или наводки Артобстрела на дальности более 1 гекса. (4.5c)

Buddies. Братья по оружию. Братья по оружию – хорошо работающие вместе Соединения, у которых не возникает проблем при пересечении Зон операций. Эти соединения определяются Правилами игры. При взаимодействии друг с другом, к таким Соединениям не применяются правила Координация, Перемешивание и Нарушение связности. (3.2)

Command Radius (CR). Радиус командования (РК). РК – максимальное расстояние от Штаба, на котором подразделение может полноценно функционировать. (1.4)

Combat OBJs. (OBJ). Маркеры OBJ. Маркеры OBJs определяют зону активных действий Соединения или иначе Зону OBJ. (3.3)

Combat Trains. Подразделения материально-технического обеспечения (ПМТО). Это основные логистические узлы Соединений. У фишек ПМТО есть 2 стороны – обычная и Неопределенная, определяющие статус ПМТО.

Combat Unit. Подразделения-комбатанты. Подразделением-комбатантом являются все подразделения за исключением Штабов, ПМТО или подразделений-носителей Поддержки. Игровые маркеры не являются подразделением-комбатантом.

Complete MSR. Полный Основной Маршрут Снабжения (ОМС). Полный ОМС можно проследить если существует непрерывная цепочка Допустимых гексов (3.1a), соединяющих Штаб Соединения, ПМТО Соединения и дружественный источник Снабжения (именно в этом порядке). (3.1)

Control. Контроль. Акт борьбы за гекс городской застройки с противником. (6.1a)



Coordination. Координация. Снижение эффективности Соединений в ситуации, когда возникают перемешанные Соединения. (3.2c)

Crossing the Streams. Нарушение связности.

Состояние, когда участки ОМС между Штабом и ПМТО более чем одного Соединения имеют хотя бы один общий гекс. (3.2h)

Deployed-side. Боевая сторона фишки. Если у фишки подразделения есть ОД с обеих сторон, боевой стороной фишки является сторона с наименьшим их количеством. (1.1c)

Destruction Barrages. Атакующие артобстрелы. Использование очков Артиллерии или очков Авиации для осуществления Артобстрелов, наносящих урон, и использующих для определения результативности Таблицу результатов артобстрела. (5.4h)

DRM. МБК. Модификатор броска кубика или кубиков. МБК суммируются за исключением случаев описанных в правилах.

Done. Закончившее. Состояние Соединения после окончания Активации. Закончившее Соединение не может быть активировано.

Соединение, начинающее игру Закончившим, не может делать ничего в первом ходу.



Double OBJ Zone (aka 'Double Tap'). Двойная зона OBJ. Зона OBJ созданная путем использования двух маркеров OBJ в одном гексе. Двойная зона OBJ дает МБК при

использовании Таблицы результата боя и Таблицы результатов огневого боя. (3.3b)

Drop Support (Drop). Утрата Поддержки.

Ситуация, когда стэк утрачивает доступ к Поддержке. (1.5i)

Примечание: Пластиковые маркеры бренда КТ-Х отлично подходят для отметки утраты Поддержки, не скрывая при этом верхнее подразделение стэка.

Примечание переводчика: Для этих целей отлично подходят прозрачные фишки для лото – transparent bingo chips с али.

Enemy Zone of Control (EZOC). Вражеская Зона Контроля (Вражеская ЗК). Гексы, соседние с вражескими подразделениями. Вражеская ЗК влияет на перемещение и отступление дружественных подразделений. (4.3d)

Engagement. Огневой бой. Атаки подразделений РБ против вражеских подразделений с РБ. В результате Огневого боя, возможно нанесение потерь, утрата Поддержки и иногда возможность продолжить перемещение. (5.2)

Engagement Zone. Зона потенциального Огневого боя. Область вокруг подразделения с РБ, в рамках которой может быть инициирован Огневой бой.

Примечание переводчика. Не совсем так – та же Видимость, например, не влияет на Зону потенциального Огневого боя. Важно разделять

ограничения перемещения от Зон потенциального Огневого боя от значительно более серьезных ограничений от вражеских ЗК. (4.5)

Entry Area. Зоны входа. Гексы, определенные как точки входа подкреплений на поле. (2.1d)

Failure Flip. Компенсация провала. Проваленный SNAFU, сконвертированный в Восстановление усталости. (3.7d)

Fatigue. Усталость. То, насколько истощены физические силы и технические ресурсы Соединения. При высокой усталости, его работоспособность оказывается под вопросом и ему требуется Восстановление усталости. (1.8)

FINISHED. ФИНИШ. Этот статус отражает доступные подразделению активности в рамках текущей Активации. (1.2i, 3.4, и таблица СТОП\ФИНИШ)

Fire Events. Очки специальных мероприятий (очки CM). Каждое подразделение получает два очка CM каждую Активацию. Они могут быть потрачены на определённые боевые действия. (1.6)

Formation. Соединение. Воинское формирование, состоящее из Штаба, ПМТО и штатных подразделений. (1.3)



Fresh. Свежее. Уровень усталости Соединения Свежее характеризует полноценное и полностью укомплектованное Соединение. Такие Соединения получают МБК +1 при проверке SNAFU и Второй активации. (1.8a)



Ghost Trains. Неопределенное ПМТО. Это – статус ПМТО в случае нарушения их полноценного функционирования. Статус Неопределенное связан с тем, что их физическое

местоположение не определено. ПМТО могут переходить в статус Неопределенное по ряду причин – перемещение ПМТО, «некорректное» расстояние до штаба или действия противника. Единственным негативным эффектом от нахождения в этом статусе является отрицательный МБК при проверке SNAFU. (4.7b)



Hard Units. Бронированные подразделения.

Подразделения с техникой, обладающей существенной защитой от артобстрелов и легкого вооружения. Это влияет на результаты использования

против них Таблицы результатов Артобстрела и дает им МБК при Штурмовых атаках. У этих подразделений, символом подразделения – желтого цвета. (1.1e)

Headquarters (HQ). Штаб. Центр управления Соединением. Все подразделения должны находиться в рамках РК от Штаба чтобы находиться в командовании.

Hosts. Носитель. Носителем является любое подразделение, способное получать Поддержку. (1.5a & 1.5g)

HQ Refuge. Штаб, доступный к отступлению Используется при Безусловном отступлении. Для этого, гекс в котором находится Штаб или соседний с ним должен быть доступен для окончания отступления и находиться не менее чем в 3 гексах от его начала. (5.5e)

Independent Unit. Подразделение усиления.

Подразделения без указания штатного Соединения. В процессе игры используются, будучи приданными к Соединениям. (1.1e)

Jumps. Вытеснение. Происходит в ситуации, когда вражеское подразделение оказывается в гексе Штаба и/или ПМТО в процессе перемещения или Наступления после боя. В случае использования необязательного правила, вытеснение может быть Мягким или Обычным (в зависимости от качества разведывательной информации). (4.7d)

Key Terrain. Ключевая местность. Основной ее особенностью является возможность подразделений «держаться» при получении результата Условное отступление по Таблице результата боя ценой дополнительных потерь. Для определения Ключевой местности, необходимо использовать Таблицу эффектов местности. Наличие символа ПО в гексе не делает его автоматически Ключевой местностью. (5.5d)

Main Supply Route (MSR). Основной маршрут снабжения (ОМС). Последовательная цепочка гексов, прослеживаемая от Штаба Соединения через ПМТО Соединения к Источнику снабжения. ОМС позволяет организовывать процесс снабжения Соединения. Для использования, ОМС должен быть Полным ОМС. (3.1)

March OBJs. Маркер March OBJ. Маркеры March OBJ служат для управления перемещения Штаба. (2.4b)

Mixed Formations. Перемешанные соединения. Соединение считается перемешанным если подразделения другого или других Соединений оказываются в пределах его Зоны операций. (3.2d)

Move-side. Походная сторона фишки. Если у фишки подразделения есть ОД с обеих сторон, походной стороной фишки является сторона с наибольшим их количеством. Фишка подразделения всего с одной стороной (не являющийся подразделением Поддержки) всегда считается находящейся на походной стороне. (1.1c)

Movement Allowance (MA). Количество ОД. Максимальное количество ОД, которое подразделение может потратить в рамках одной Активации. (1.1c & 4.0a)

Movement Points (MPs). Очки движения (ОД). ОД используются для перемещения подразделений. Они тратятся сообразно типу перемещения и Таблице эффектов местности. (4.0a)

OBJ Zone. Зона OBJ. Область радиусом в 2 гекса от маркера OBJ, в рамках которой могут осуществляться Атаки и Обстрелы. Зоны OBJ не ограничивают Огневой бой. (3.3a)



Prepared Defense (Prep Def or PD). Подготовленная оборона.

Статус Соединения, дающий лучшую защищенность от некоторых видов атак, за счет определенного ограничения свободы маневра. (1.7)

Real AV. Настоящее РБ. Любое подразделение с РБ на фишке, которое в настоящий момент **не** оказывает Поддержку. Оно может быть на Походной или на Боевой стороне фишки.

Recovery. Восстановление усталости. Активация, призванная снизить уровень Усталости Соединения. (3.7)

Regular Attack. Обычная атака. Атака, осуществляемая Способным атаковать (или Двойным) подразделением, но не являющаяся Штурмовой атакой. (5.1 & 5.1h)

Reinforcements. Подкрепления. Войска, входящие в игру, согласно Порядку прибытия подкреплений (ППП). (2.1)

Replacement Points (Repls). Очки пополнения. Эти очки используются для восстановления полученных потерь и восстановления уничтоженных подразделений. (2.2)

Roads. Дороги. Слово «дороги» (с маленькой буквой), обозначает все разновидности дорог, включая Грунтовую дорогу и Железную дорогу. Если в тексте будет ссылка на конкретный тип дороги, он будет указан с большой буквы и однозначно определен, например, Второстепенная дорога. Если есть какие-то ограничения, они будут указаны явно — например, «дороги за исключением Железных дорог». (4.1c)

Safe Path. Безопасный маршрут.

Непрерывная линия коммуникаций между подразделением и Штабом. (1.9)



Screening (Screen). Охранение.

Подразделения, осуществляющие Охранение, замедляют вражеское перемещение без существенного риска. (4.6)

Shock Attack. Штурмовая атака. Атака механизированными войсками по ходу перемещения. (5.1m)

SNAFU. Концепция, отражающая нюансы снабжения и логистики (включая транспорт, маршрутизацию, контроль дорожного движения и многое другое). (3.2)

SNAFU Roll. Проверка SNAFU. Бросок кубиков и проверка результата по Таблице проверки SNAFU для определения возможностей Соединения в рамках текущей Активации. (3.2)

Stack. Стэк. Одно или более подразделений, находящиеся в гексе. Одиночное подразделение тоже считается стэком. (4.2)



Static Unit. Статичное

подразделение. Небольшой гарнизон. Не может быть придан какому-то Соединению. (1.1h)

Steps. Шаги потерь (ШП). Подразделения отмечают свои потери путем утраты Шагов потерь. Они напрямую не влияют на боеспособность подразделения за исключением случаев, когда у подразделения больше нет ШП — в этом случае оно уничтожается. (1.1b)

STOP. СТОП. Этот статус запрещает перемещение подразделения и прочие его действия в рамках текущей Активации. 3.4e, 4.1e и таблица СТОП\ФИНИШ)

Stopping Engagement. Встречный огневой бой.

Ситуация, возникающая, когда одно подразделение с РБ входит во вражескую ЗК другого подразделения с РБ. Это может привести либо к переходу в статус СТОП, либо требовать Огневого боя. (4.4)

Support. Поддержка. Орудия или техника, придаваемые в малых количествах подразделениям Соединения без РБ для дополнительного огневой мощи и обороноспособности. (1.5)

Suppression Barrages. Подавляющий артобстрел.

Краткий артобстрел, подавляющий войска противника в момент непосредственно перед атакой. Дает МБК в атаке, но не наносит потерь. (5.4g)

Terrain. Оборонопригодная местность.

Совокупность местности в гексе, которая дает повышенную обороноспособность согласно Таблице эффектов местности. Подразделение, находящееся в Оборонопригодной местности, с меньшей вероятностью получит потери.



Traffic. Затоп. Состояние, когда по результатам боя, в рамках гекса наблюдается проблемы с перемещением в связи с общей суматохой и загруженностью дорог. (4.0d & 5.1f)

Trafficability. Проходимость. Состояние Погоды, определяющее эффект Местности на перемещение и МБК проверки SNAFU при использовании колесного типа перемещения при прослеживании ОМС Соединения. В ранних играх серии, существовало понятие «Слабая проходимость» (Poor Trafficability'), когда Погода приводило к снижению ОД подразделений с колесным типом перемещения в 2 раза.

Unassigned Units. Неприданные подразделения усиления. Подразделения усиления, не приданные никакому Соединению. (2.3d)

Unit. Подразделение. Подразделение-комбатант, Штаб или ПМТО. Маркеры не считаются подразделением. (1.1)

Unit Traffic. Препятствие дорожному движению (ПДД). ПДД происходит в ситуации, когда дороги забыты дружественными подразделениями. (4.0e)

Unprepared. Небоеготовое Подразделение, которое в текущем состоянии неприменимо в бою. (1.1d)

Urban Warfare. Городской бой. Бой в ситуации, когда обороняющийся занимает гекс городской застройки (впервые используется в **Panzer's Last Stand**). (6.1)

Used. Задействованное. Соединение, закончившее свою Первую активацию, и имеющее шанс на Вторую активацию. Если Соединение входит в игру в этом статусе, оно обязано попробовать предпринять Вторую активацию.

Withdrawal. Отход. Изменение в контроле гекса городской застройки в городском бою, приводящее к необходимости вывода дружественных войск. (6.1f)

Zones of Control. Зона контроля (ЗК). Гексы, соседние к подразделению. ЗК влияют на возможности противника несколькими способами. (4.3)

Справочник (в русскоязычном порядке)



(+) or (-) Unit Sizes. (+) и (-) при определении размера подразделения. Эти символы приведены сугубо в качестве исторической информации. Они указаны на подразделениях, которые были усилены или

наоборот, из состава которых были выведены какие-то части.

SNAFU. Концепция, отражающая нюансы снабжения и логистики (включая транспорт, маршрутизацию, контроль дорожного движения и многое другое). (3.2)

Activation. Активация. Действия одиночного Соединения, следующие порядку активации Соединений (3.0). Активированное соединение обязано выполнить и первую и вторую активации (если она есть) до перехода хода к другому Соединению. (2.5)

Destruction Barrages. Атакующие артобстрелы.

Использование очков Артиллерии или очков Авиаации для осуществления Артобстрелов, наносящих урон, и использующих для определения результативности Таблицу результатов артобстрела. (5.4h)

Safe Path. Безопасный маршрут.

Непрерывная линия коммуникаций между подразделением и Штабом. (1.9)

Blocking Terrain. Блокирующая местность.

Местность, которая блокирует линию видимости для Огневого боя или наводки Артобстрела на дальности более 1 гекса. (4.5c)

Deployed-side. Боевая сторона фишки. Если у фишки подразделения есть ОД с обеих сторон, боевой стороной фишки является сторона с наименьшим их количеством. (1.1c)

Buddies. Братья по оружию. Братья по оружию – хорошо работающие вместе Соединения, у которых не возникает проблем при пересечении Зон операций. Эти соединения определяются Правилами игры. При взаимодействии друг с другом, с таким Соединением не применяются правила Координация, Перемешивание и Нарушение связности. (3.2)



Hard Units. Бронированные подразделения.

Подразделения с техникой, обладающей существенной защитой от артобстрелов и легкого вооружения. Это влияет на результаты использования

против них Таблицы результатов Артобстрела и дает им МБК при Штурмовых атаках. У этих подразделений, символом подразделения - желтого цвета. (1.1e)

Recovery. Восстановление усталости. Активация, призванная снизить уровень Усталости Соединения. (3.7)

Enemy Zone of Control (EZOC). Вражеская Зона Контроля (Вражеская ЗК). Гексы, соседние с вражескими подразделениями. Вражеская ЗК влияет на перемещение и отступление дружественных подразделений. (4.3d)

Stopping Engagement. Встречный огневой бой.

Ситуация, возникающая, когда одно подразделение с РБ входит во вражескую ЗК другого подразделения с РБ. Это может привести либо к переходу в статус СТОП, либо требовать Огневого боя. (4.4)

Jumps. Вытеснение. Происходит в ситуации, когда вражеское подразделение оказывается в гексе Штаба и/или ПМТО в процессе перемещения или Наступления после боя. В случае использования необязательного правила, вытеснение может быть Мягким или Обычным (в зависимости от качества разведывательной информации). (4.7d)

Assembly Hex. Гекс сбора. Гекс, в котором размещаются подразделения, вышедшие из статуса Поддержка, или приданные Соединению.

Urban Warfare. Городской бой. Бой в ситуации, когда обороняющийся занимает гекс городской застройки (впервые используется в **Panzers Last Stand.**) (6.1)



Double OBJ Zone (aka 'Double Tap'). Двойная зона OBJ. Зона OBJ созданная путем использования двух маркеров OBJ в одном гексе. Двойная зона OBJ дает МБК при

использовании Таблицы результата боя и Таблицы результатов огневого боя. (3.3b)

Roads. Дороги. Слово «дороги» (с маленькой буквы), обозначает все разновидности дорог, включая Грунтовую дорогу и Железную дорогу.

Если в тексте будет ссылка на конкретный тип дороги, он будет указан с большой буквы и однозначно определен, например, Второстепенная дорога. Если есть какие-то ограничения, они будут указаны явно — например, «дороги за исключением Железных дорог». (4.1c)

Used. Задействованное. Соединение, закончившее свою Первую активацию, и имеющее шанс на Вторую активацию. Если Соединение входит в игру в этом статусе, оно обязано попробовать предпринять Вторую активацию.

Done. Закончившее. Состояние Соединения после окончания Активации. Закончившее Соединение не может быть активировано. Соединение, начинающее игру Закончившим, не может делать ничего в первом ходу.



Traffic. Затоп. Состояние, когда по результатам боя, в рамках гекса наблюдается проблемы с перемещением в связи с общей суматохой и загруженностью дорог. (4.0d & 5.1f)

OBJ Zone. Зона OBJ. Область радиусом в 2 гекса от маркера OBJ, в рамках которой могут осуществляться Атаки и Обстрелы. Зоны OBJ не ограничивают Огневого боя. (3.3a)

Zones of Control. Зона контроля (ЗК). Гексы,

соседние к подразделению. ЗК влияют на возможности противника несколькими способами. (4.3)

Blob. Зона операций. Зона операций конкретного Соединения. (1.3c)

Engagement Zone. Зона потенциального Огневого боя. Область вокруг подразделения с РБ, в рамках которой может быть инициирован Огневого боя.

Примечание переводчика. Не совсем так – та же видимость, например, не влияет на Зону потенциального Огневого боя, но влияет на Огневого боя. Читайте внимательно правила. Только подразделения с РБ, которые не получили РБ от Поддержки, могут проецировать Зону потенциального Огневого боя. Важно разделять ограничения перемещения от Зон потенциального Огневого боя от значительно более серьезных ограничений от вражеских ЗК. (4.5)

Entry Area. Зоны входа. Гексы, определенные как точки входа подкреплений на поле. (2.1d)

Key Terrain. Ключевая местность. Основной ее особенностью является возможность подразделений «держаться» при получении результата Условное отступление по Таблице определения Ключевой местности, необходимо использовать Таблицу эффектов местности.

Наличие символа ПО в гексе не делает его автоматически Ключевой местностью. (5.5d)

Movement Allowance (MA). Количество ОД.

Максимальное количество ОД, которое подразделение может потратить в рамках одной Активации. (1.1c & 4.0a)

Failure Flip. Компенсация провала. Проваленный SNAFU, сконвертированный в Восстановление усталости. (3.7d)

Control. Контроль. Акт борьбы за гекс городской застройки с противником. (6.1a)



Coordination. Координация.

Снижение эффективности Соединений в ситуации, когда возникают перемешанные Соединения. (3.2c)

March OBJs. Маркер March OBJ. Маркеры March OBJ служат для управления перемещения Штаба. (2.4b)

Combat OBJs. (OBJ). Маркеры OBJ. Маркеры OBJs определяют зону активных действий Соединения или иначе Зону OBJ. (3.3)

DRM. МБК. Модификатор броска кубика или кубиков. МБК суммируются за исключением случаев описанных в правилах.

Crossing the Streams. Нарушение связности.

Состояние, когда участки ОМС между Штабом и ПМТО более чем одного Соединения имеют хотя бы один общий гекс. (3.2h)

Real AV. Настоящее РБ. Любое подразделение с РБ на фишке, которое в настоящий момент не оказывает Поддержку. Оно может быть на Походной или на Боевой стороне фишки.

Unprepared. Небоеготовое Подразделение, которое в текущем состоянии неприменимо в бою. (1.1d)



Ghost Trains. Неопределенное

ПМТО. Это- статус ПМТО в случае нарушения их полноценного функционирования. Статус Неопределенное связан с тем, что их физическое

местоположение не определено. ПМТО могут переходить в статус Неопределенное по ряду причин – перемещение ПМТО, «некорректное» расстояние до штаба или действия противника.

Единственным негативным эффектом от нахождения в этом статусе является отрицательный МБК при проверке SNAFU. (4.7b)

Unassigned Units. Неприданые подразделения усиления. Подразделения усиления, не приданные никакому Соединению. (2.3d)

Hosts. Носитель. Носителем является любое подразделение, способное получать Поддержку. (1.5a & 1.5g)

Terrain. Оборонопригодная местность.

Совокупность местности в гексе, которая дает повышенную обороноспособность согласно Таблице эффектов местности. Подразделение, находящееся в Оборонопригодной местности, с меньшей вероятностью получит потери.

Attack by Fire. Обстрел. Бой подразделения с РБ против подразделения без РБ. Для определения результативности, используется Таблица результата Артобстрела, но при этом Обстрел не считается Артобстрелом и не ограничен правилом «один целевой гекс можно атаковать только одним Артобстрелом». (5.3)

Regular Attack. Обычная атака. Атака, осуществляемая Способным атаковать (или Двойным) подразделением, но не являющаяся Штурмовой атакой. (5.1 & 5.1h)

Engagement. Огневой бой. Атаки подразделений РБ против вражеских подразделений с РБ. В результате Огневого боя, возможно нанесение потерь, утрата Поддержки и иногда возможность продолжить перемещение. (5.2)

Withdrawal. Отход. Изменение в контроле гекса городской застройки в городском бою, приводящее к необходимости вывода дружественных войск. (6.1f)

Main Supply Route (MSR). Основной маршрут снабжения (ОМС). Последовательная цепочка гексов, прослеживаемая от Штаба Соединения через ПМТО Соединения к Источнику снабжения. ОМС позволяет организовывать процесс снабжения Соединения. Для использования, ОМС должен быть Полным ОМС. (3.1)



Screening (Screen). Охранение. Подразделения, осуществляющие Охранение, замедляют вражеское перемещение без существенного риска. (4.6)

Fire Events. Очки специальных мероприятий (очки СМ). Каждое подразделение получает два очка СМ каждую Активацию. Они могут быть потрачены на определённые боевые действия. (1.6)

Movement Points (MPs). Очки движения (ОД). ОД используются для перемещения подразделений. Они тратятся сообразно типу перемещения и Таблице эффектов местности. (4.0a)

Replacement Points (Repls). Очки пополнения. Эти очки используются для восстановления полученных потерь и восстановления уничтоженных подразделений. (2.2)

Mixed Formations. Перемешанные соединения. Соединение считается перемешанным если подразделения другого или других Соединений оказываются в пределах его Зоны операций. (3.2d)

Suppression Barrages. Подавляющий артобстрел. Краткий артобстрел, подавляющий войска противника в момент непосредственно перед атакой. Дает МБК в атаке, но не наносит потерь. (5.4g)

Support. Поддержка. Орудия или техника, придаваемые в малых количествах подразделениям Соединения без РБ для дополнительного огневой мощи и обороноспособности. (1.5)



Prepared Defense (Prep Def or PD). Подготовленная оборона. Статус Соединения, дающий лучшую защищенность от некоторых видов атак, за счет определенного ограничения

свободы маневра. (1.7)

Reinforcements. Подкрепления. Войска, входящие в игру, согласно Порядку прибытия подкреплений (ППП). (2.1)

Unit. Подразделение. Подразделение-комбатант, Штаб или ПМТО. Маркеры не считаются подразделением. (1.1)

Combat Unit. Подразделения-комбатанты.

Подразделением-комбатантом являются все подразделения за исключением Штабов, ПМТО или подразделений-носителей Поддержки. Игровые маркеры не являются подразделением-комбатантом.

Combat Trains. Подразделения материально-технического обеспечения (ПМТО). Это основные логистические узлы Соединений. У фишек ПМТО есть 2 стороны- обычная и Неопределенная, определяющие статус ПМТО.

Independent Unit. Подразделения усиления.

Подразделения без указания штатного Соединения. В процессе игры используются, будучи приданными к Соединениям.

(1.1e)

Complete MSR. Полный Основной Маршрут

Снабжения (ОМС). Полный ОМС можно проследить если существует непрерывная цепочка Допустимых гексов (3.1a), соединяющих Штаб Соединения, ПМТО Соединения и дружественный источник Снабжения (именно в этом порядке). (3.1)

Move-side. Походная сторона фишки. Если у фишки подразделения есть ОД с обеих сторон, походной стороной фишки является сторона с наибольшим их количеством. Фишка подразделения всего с одной стороной (не являющийся подразделением Поддержки) всегда считается находящейся на походной стороне. (1.1c)

Unit Traffic. Препятствие дорожному движению (ПДД). ПДД происходит в ситуации, когда дороги забиты дружественными подразделениями. (4.0e)

Assigned/Unassigned. Приданные/Выведенные из штата. Подразделения усиления и очки артиллерии, приданные конкретному Соединению, или наоборот, выведенные из его штата. (2.3)

SNAFU Roll. Проверка SNAFU. Бросок кубиков и проверка результата по Таблице проверки SNAFU для определения возможностей Соединения в рамках текущей Активации. (3.2)

Trafficability. Проходимость. Состояние Погоды, определяющее эффект Местности на перемещение и МБК проверки SNAFU при использовании колесного типа перемещения при прослеживании ОМС Соединения. В ранних играх серии, существовало понятие «Слабая проходимость» (Poor Trafficability'), когда Погода приводило к снижению ОД подразделений с колесным типом перемещения в 2 раза.

Command Radius (CR). Радиус командования (РК). РК – максимальное расстояние от Штаба, на котором подразделение может полноценно функционировать. (1.4)

AV ZOC. РБ ЗК. Разновидность ЗК, сгенерированные подразделениями с РБ. Они бывают двух типов: реальная РБ ЗК или созданная с помощью Поддержки (то есть генерируемая подразделением с поддержкой). РБ ЗК влияют за перемещение вражеских подразделений с



Тактическим типом перемещения больше, чем обычные ЗК. (4.3a, 4.3f)

Fresh. Свежее. Уровень усталости Соединения Свежее характеризует полноценное и полностью укомплектованное

Соединение. Такие Соединения получают МБК +1 при проверке SNAFU и Второй активации. (1.8a)

Formation. Соединение. Воинское формирование, состоящее из Штаба, ПМТО и штатных подразделений. (1.3)

Attack-Capable. Способные атаковать.



Любое подразделение со Стрелкой наступательного боя на активной стороне фишки. Только подразделения Способные атаковать могут Атаковать или (если у них нет рейтинга РБ), быть носителем

Поддержки. Подразделение должно быть и Способным атаковать, и на Боевой стороне фишки, чтобы использовать эффекты статуса Подготовленная оборона.

Static Unit. Статичное подразделение. Небольшой гарнизон. Не может быть придан какому-то Соединению. (1.1h)



СТОП. СТОП. Этот статус запрещает перемещение подразделения и прочие его действия в рамках текущей Активации. 3.4e, 4.1e и таблица СТОП\ФИНИШ)

Stack. Стэк. Одно или более подразделений, находящиеся в гексе. Одиночное подразделение тоже считается стэком. (4.2)

Fatigue. Усталость. То, насколько истощены физические силы и технические ресурсы Соединения. При высокой усталости, его работоспособность оказывается под вопросом и ему требуется Восстановление усталости. (1.8)

Drop Support (Drop). Утрата Поддержки. Ситуация, когда стэк утрачивает доступ к Поддержке. (1.5i)

Примечание: Пластиковые маркеры бренда KT-X отлично подходят для отметки утраты Поддержки, не скрывая при этом верхнее подразделение стэка.

Примечание переводчика: Для этих целей отлично подходят прозрачные фишки для лото – transparent bingo chips с али.

FINISHED. ФИНИШ. Этот статус отражает доступные подразделению активности в рамках текущей Активации. (1.2i, 3.4, и таблица СТОП\ФИНИШ)

Steps. Шаги потерь (ШП). Подразделения отмечают свои потери путем утраты Шагов потерь. Они напрямую не влияют на боеспособность подразделения за исключением случаев, когда у подразделения больше нет ШП – в этом случае оно уничтожается. (1.1b)

Headquarters (HQ). Штаб. Центр управления Соединением. Все подразделения должны находиться в рамках РК от Штаба чтобы находиться в командовании.

HQ Refuge. Штаб, доступный к отступлению Используется при Безусловном отступлении. Для этого, гекс в котором находится Штаб или соседний с ним должен быть доступен для окончания отступления и находиться не менее чем в 3 гексах от его начала. (5.5e)

Shock Attack. Штурмовая атака. Атака механизированными войсками по ходу перемещения. (5.1m)

Примечание переводчика. Я считаю эту страницу бессмысленной с точки зрения перевода и не хочу ее переводить. Если все же понадобится- напишите, сделаю.

Examples of different types of AV

with their deployed side AV, range at 1km/hex scale, deployed/move Movement Allowance, game(s) they are featured, and brief note of model, gun, or comment for each.

The game abbreviations used are:

LB (Last Blütskrieg), BbF (Baptism by Fire), BC (Brazen Chariots), PLS (Panzer Last Stand).

Hard Red AV

Panzer III (short): 2 AV, Range 1, 4/14 MA (BC)—Ausf. G, H, and J with 50mm L/42
 Panzer III (long): 3 AV, Range 1, 4/14 MA (BbF)—Ausf. J/1, L, and M with 50mm L/60
 Panzer IV (long): 4 AV, Range 2, 4/14 MA (LB, PLS)—Ausf. F/2 and G (75mm L/43) and Ausf. H and J (75mm L/48)
 Panzer V Panther: 5 AV, Range 3, 4/16 MA (LB, PLS)—75mm L/70
 M3 and M5 Stuart: 2 AV, Range 1, 6/16 MA (BC, LB as LT with armor oval)—37mm L/53.5
 M3 Grant/Lee: 3 AV, Range 1, 4/14 MA (BbF)—75mm L/40 and 37mm L/53.5
 M4/75 Sherman: 3 AV, Range 2, 5/14 MA (BbF, LB, PLS)—Typical US Medium Tank Battalion with majority 75mm L/40
 M4/76 Sherman: 4 AV, Range 2, 5/14 MA (LB, PLS)—Majority 76mm L/50 M4 tanks
 Sherman Firefly: 4 AV, Range 2, 5/14 MA (LB)—1:4 ratio 17 pdr to 75mm Shermans in British Armor Units
 Cruiser Mk I, II, IV (A9, A10, A13): 2 AV, Range 1, 3/12 MA (BC)—Cruiser type Mix (some fast, some slow, all poor) (2 pdr)
 Crusader I (A15): 2 AV, Range 1, 4/14 MA (BC)—2 pdr
 Matilda II (A12): 3 AV, Range 1, 2/10 MA (BC as Mat with armor oval)—Not Breakthrough (poor gun (2 pdr) and doctrine)
 Valentine II: 3 AV, Range 1, 3/10 MA (BC as Val with armor oval)—Not Breakthrough (poor gun (2 pdr) and doctrine)
 Churchill (A22): 4 AV, Range 2, 2/10 MA (BbF)—Marks III and IV with 6pdr and Marks VI and VII with 75mm L/36.5. Not Breakthrough (poor gun (6 pdr) and doctrine)
 M13/40 and M14/41: 2 AV, Range 1, 2/12 MA (M13/40 in BC, M14/41 in BbF)—47mm L/32
 T-34/76: 3 AV, Range 1, 6/16 MA (PLS)—76mm L/42
 T-34/85: 4 AV, Range 2, 5/16 MA (PLS)—85mm L/52

Non-Hard Red AV

Humber IV/Daimler I/Staghound: 1 Non-hard Red AV, Range 1, 16 MA (LB)—2 pdr (Daimler) or 37mm L/53.5
 M8 Greyhound: 1 Non-hard Red AV, Range 1, 16 MA (BbF, LB)—37mm L/53.5 as Dual Armored Cavalry
 Sd.Kfz. 231/232/234/1: 1 Non-hard Red AV, Range 1, 16 MA (BbF, LB, PLS)—20mm L/55 or heavier as Dual Panzer Recon

Breakthrough Hard Red AV

Panzer VIe Tiger I: 5 Breakthrough Hard Red AV, Range 3, 4/14 MA (BbF, LB, PLS as TGR with armor oval)—88mm L/56
 Panzer VIIb Tiger II: 7 Breakthrough Hard Red AV, Range 3, 2/12 MA (LB, PLS as TGR with armor oval)—88mm L/71
 IS-2: 6 Breakthrough Hard Red AV, Range 2, 4/14 MA (PLS as IS with armor oval)—122mm L/43
 Brummbär—4 Breakthrough Hard Red/2 Limited AV, Range 1, 2/12 MA (LB, PLS as Brm with armor oval)—150mm L/12
 SturmTiger—6 Breakthrough Hard Red/4 Limited AV, Range 1, 1/12 MA (LB as STgr with armor oval)—380mm L/5.4
 ISU-152—6 Breakthrough Hard Red/4 Limited AV, Range 1, 3/12 MA (PLS as ISU with armor oval)—152mm L/28

Light AV

Mark VIb—0 Light AV, Range 1, 16 MA (BC as Tkt)—.50 cal MG, designated as Light Tank but defined as Tkt in BCS
 L3/35—0 Light AV, Range 1, 16 MA (BC)—2x 8mm MG Tankette
 Marmon-Herrington—0 Light AV, Range 1, 16 MA (BC)—1-2x 7.62 MG Armored Car
 Sd.Kfz. 221/222/231/232—0 Light AV, Range 1, 16 MA (BC)—1x 7.62mm (Sd.Kfz. 221) or 20mm L/55

Breakthrough Light AV

Flammpanzer III—3 Hard Light AV, Range 1, 4/14 MA (PLS)—Flamethrower in place of main gun

Limited AV

Marder II/III—3 Red/2 Limited AV, Range 2, 3/14 MA (BbF, PLS as Mdr with armor oval)—75mm L/48 or 76.2mm L/51
 StuG III (long)—3 Hard Red/2 Limited AV, Range 2, 2/14 MA (LB, PLS as StG with armor oval)—Ausf. F with 75mm L/43, Ausf. F/8 and G with 75mm L/48
 Hetzer—3 Hard Red/2 Limited AV, Range 2, 2/14 MA (LB, PLS as Hetz with armor oval)—75mm L/48
 JagdPanzer IV/48—4 Hard Red/3 Limited AV, Range 2, 3/14 MA (LB, PLS as JgPz with armor oval)—75mm L/48
 JagdPanzer IV/70—5 Hard Red/4 Limited AV, Range 3, 2/14 MA (LB, PLS as JgPz with armor oval)—75mm L/70
 JagdPanther—6 Hard Red/5 Limited AV, Range 3, 3/16 MA (LB, PLS)—88mm L/71
 M3 GMC—2 Limited AV, Range 1, 2/16 MA (BbF)—75mm L/36
 M10—3 Limited AV, Range 2, Support only (LB)—76mm L/53
 M18 Hellecat—3 Limited AV, Range 3, Support only (LB)—76mm L/55—range increased to represent speediness
 M36 Jackson—4 Limited AV, Range 3, Support only (LB)—90mm L/52
 SU-76M—2 Red/1 Limited AV, Range 1, 5/16 MA (PLS as SU with armor oval)—76.2mm L/52
 SU-85—4 Hard Limited AV, Range 2, 5/16 MA (PLS as SU with armor oval)—85mm L/52
 SU-100—5 Hard Limited AV, Range 2, 4/16 MA (PLS as SU with armor oval)—100mm L/54
 ISU-122—5 Hard Red/4 Limited AV, Range 2, 3/12 MA (PLS as ISU with armor oval)—122mm L/48.5

Stand Off AV

88mm L/56—4 Standoff AV, Range 3 (BC, BbF)
 88mm L/70—5 Standoff AV, Range 3 (LB, PLS)
 90mm L/53—4 Standoff AV, Range 3 (BbF)—Italian Anti-Aircraft gun
 102mm L/35—4 Standoff AV, Range 3 (BC)—Naval gun mounted on truck bed
 JagdTiger—8 Hard Standoff/7 Limited AV, Range 3, 1/10 MA (LB)—128mm L/55

Указатель (в англоязычном порядке)

Пункты в [] обозначают опциональные правила.

Activations Активации 2.5

- ...Activation attempt required обязаельность 2.5a, 2.5c
- ...Die Rolls проверка 2.5d
- ...Ending the Turn и окончание хода 2.5j
- ...Fatigue Increase увеличение усталости 1.8b, 2.5e
- ...Formations Соединения
 - ...Done Закончившее 2.5i
 - ...One at a time активируются по очереди 2.5b
 - ...Used Задействованное 2.5c
- ...Prepared Defense Подготовленная оборона
 - ...Creating Вход в статус 1.7a
 - ...Second Activations Вторая активация 1.7c, 2.5g
- ...Second Activation Вторая активация 2.5e, 2.5h
 - ...Fresh Fatigue Effects Эффект уровня Усталости Свежее 2.5h
 - ...Restrictions Ограничения 2.5f

Activities Действия 3.4

- ...Barrage Sequencing и Артобстрел 3.4c
- ...FINISHED caused by переход в статус ФИНИШ 3.4g
- ...FINISHED restrictions ограничения статуса ФИНИШ 3.4h
- ...Forfeiture of Fire Events & MPs обнуление очков СМ и ОД 3.4f
- ...Movement order порядок перемещения 3.4d
- ...Sequencing of Units порядок подразделений 3.4b, 3.4d
- ...STOP abilities ограничения статуса СТОП 3.4i
- ...STOPPED and FINISHED СТОП и ФИНИШ 3.4e
- ...Units that can function кто может выполнять 3.4a

Advance After Combat Наступление после боя 5.6

- ...Assist Units содействующие подразделения 5.6b
- ...Command Radius ПК 5.6c
- ...HQs & Combat Trains Штабы и ПМТО 5.6d
- ...Requirement требования 5.6a
- ...Urban Hexes гексы городской застройки 6.1b часть ii

Action Rating Рейтинг эффективности 1.1a

- ...Attack Unit Requirement требования к Атакующим подразделениям 5.1c
- ...Combat Table DRM & Net Action Rating МБК Таблицы результатов боя 5.1e

...Engagements and Real AV Огневой бой и подразделения с реальным РБ 5.2d часть ii

...Hosts and Support Target Engagements Огневой бой против Носителей Поддержки 5.2d

...Identification for Combat определение в Атаке 5.1b

...Recon OBJ Placement при размещении Разведывательных маркеров OBJ 3.3g

...Yellow Dot (No Rebuild) и желтая точка (невосстановимые подразделения) 1.1g

Air Points Очки авиации 5.4c

- ...Attacks by Fire при Обстреле 5.3d
- ...Barrage in Attacks при Артобстреле во время Атаки 5.1d
- ...Declaration использование 5.4d
- ...Destruction Barrages при Атакующем Артобстреле 5.4h, 5.4h часть ii
- ...First Turn в первый ход 1.0g
- ...Formation Assignment придание Соединению 2.3c
- ...Sequencing в Порядке хода 2.0 шаг а
- ...Shock Attacks при Штурмовых атаках 5.1n часть iv
- ...Suppression Barrages при Подавляющем Артобстреле 5.4g
- ...Use only once используются раз в ход 3.4b

Armor Value (AV) Рейтинг брони (РБ) 1.1e

- ...Attack by Fire при Обстреле 5.3
- ...Engagement Zones в Потенциальной зоне Огневого боя 4.5a, 4.5b
- ...Real AV Unit подразделения с реальным 4.4a
- ...Stacking order порядок фишек в стэке 4.2a
- ...Targeting Order порядок выбора цели Огневого боя 5.2b часть ii
- ...Variations on AV or Dual Units разновидности подразделений 1.1e
- ...ZOCs ЗК 4.3f

Artillery, Arty Points Очки артиллерии см. Артобстрел

Assignment Назначения 2.3

- ...Air Points очков Авиации 2.3c
- ...Arty Points очков Артиллерии 2.3a
- ...Assigning & Delay в рамках одного хода 2.3a
- ...Assignment Phase фаза 2.3a
- ...Complete MSR Re'qt требования к ОМС см. Схему процесса Назначения
- ...First Turn в Первом ходу 1.0g
- ...Independent Units Подразделений усиления 2.3d

...Process процесс см. Схему процесса Назначения

...Static Units Статичных подразделений 1.1h, 2.3e

...Support placement near HQ Поддержки 1.5e

...Unassigning вывод из штата 2.3a

Assist Units Содействующие подразделения 5.1i

...Advance After Combat наступление после боя 5.1i, 5.6b

...FINISHING статус ФИНИШ 1.6e, 3.4f, 3.4g, 3.4h, 5.1j

...Identification определение 5.1b

...Losses to нанесение потерь 5.1f

...Off Map находящееся вне пределов поля 6.3a

...Requirements & Effects ограничения 5.1i

...Screening Охранение 4.6a

...Sequencing порядок использования 3.4b

...Shock Attacks в Штурмовых атаках 5.1n часть i

...Stacking группирование 4.2b

...Unprepared Units Небоеготовые подразделения 1.1d

Attack by Fire Обстрел 5.3

...Numbers against a Hex количество против одного гекса 5.3a

...Procedure процедура 5.3d

...Requirements требввания к Атакующему 5.3c

...Suppression подавление 5.3e

Attack-Capability Способные атаковать 1.1a, Используется в 1.1d, 1.5h, 5.1c, 5.1i, 5.1m часть iii, 6.1c часть iii

Attacks (Regular Attacks) Обыкновенная атака 5.1

...Activations Активация 2.5, 3.4b

...Advance after Combat наступление после боя 5.6

...Assist Units содействующие подразделения 5.1i

...Attack-Capable Способные атаковать 1.1a

...Attack Sequencing порядок Атаки 5.1b

...Attack Unit Destroyed уничтожение Атакующего подразделения 5.5d

...Attack Unit Requirements особенности Атакующего подразделения 5.1c, 5.6a

...Barrage Destroys Defender Артобстрел уничтожил Обороняющихся 5.1d

...Barrage in Attacks Артобстрел 5.1d

...Combat DRMs МБК 5.1e

...Combat Results результаты 5.1f

...Destruction Barrages Атакующий Артобстрел 5.4h

...Double OBJ Zones Двойная зона OBJ 3.3b

...Ending a Regular Attack окончание 1.6e, 5.1j

...Fatigue Усталость 1.8b

...FINISHING статус ФИНИШ 3.4f, 3.4g, 3.4h

...OBJ Zones зона OBJ 3.3a

...OBJs маркеры OBJ 3.3 часть i

...Off-Map из-за пределов поля 2.1d часть iv, 6.3

...One Hex Movement перемещение на один гекс 4.1f

...Out of Command вне командования 1.4d, 1.4e

...Over-Stacking нарушение пределов группирования 4.2b, 4.2c

...Regular Attack Limitations and Requirements ограничения и требования 5.1g, 5.1h

...Requirements for Any Attack требования для любой Атаки 5.1a

...Screening Units подразделения Охранения 4.6a

...Sequencing процедура 3.0 шаг e

...Stand Off vs. Red AV Support подразделения с оборонительным РБ против подразделений с поддержкой от подразделений с красным РБ [6.5]

...Support Availability Поддержка 1.5a, 1.5h, [6.5]

...Support Losses потери подразделений Поддержки 1.5f. [6.5]

...Suppression Barrages Подавляющий Артобстрел 5.4g

...Unprepared Units Небоеготовые подразделения 1.1d

Attacks from Off-Map Атака из-за пределов поля 6.3

...Barrages Артобстрел 6.3c

...Return to Normal возврат к обычным правилам 6.3d

...SNAFU SNAFU 6.3b

...Types Allowed & DRM ограничения и МБК 6.3c

...Virtual Hex воображаемый гекс 6.3a

Automatic Retreats Безусловное отступление 5.5e

...HQ Refuge Штаб, доступный к отступлению 5.5e

...Tac MA and Independent Units Тактический тип перемещения и неприданые подразделения усиления 5.5e

AV ZOC ЗК подразделений с РБ 4.3f

...Range дальность 4.3f

...Real настоящее 4.3f

...Support Поддержка 1.5g, 4.3f

Barrage Артобстрел 5.4

...Air Points очки Авиации 5.4c

...Arty Points, Refreshing, Unused очки Артиллерии, восстановление 5.4a

...Command Radius Радиус Командования 1.4e, 5.4f

...Destruction Barrages Атакующий 5.4h

...HQ Assignment придача Штабам 5.4b

...Intrinsic Arty Points штатные очки Артиллерии 5.4b

...Pre-assigning Arty Points объявление потраченных очков 5.4d

...Requirements требования 5.4e

...Spotter STOP переход Наводчика в статус СТОП 5.4e

...Spotting наведение 5.4f

...Suppression Barrages Подавляющий 5.4g

...Target Hex Limit ограничение целевых гексов 5.4d

Blob Зона операций 1.3c

...Mixed Formations перемешанные Соединения 3.2d

...Units Ignored подразделения, не учитывающиеся 1.3c

Buddies Братья по оружию см. Справочник

...Defining Blobs определение Зоны операций 1.3c

...Mixed Formations перемешанные Соединения 1.3c, 3.2d часть ii

Clean Up Очистка 3.5

Combat Бой 5.0

...Attacks Атаки 5.1

...HQs and Combat Trains Штабы и ПМТО 5.0b

...Screen Units подразделения Охранения 5.0c

...Terrain местность 5.0a

Combat Trains Подразделение тыловой поддержки 4.7

...Arrival прибытие 2.1b, 2.1d часть i, 2.1h

...Complete MSRs полный ОМС 4.7b

...Destruction & Capture уничтожение и захват 4.7, 5.0b

...Ghost Trains неопределенное ПМТО

...After Moving после перемещения 4.7b

...Non-Optimal Distance за пределами оптимального расстояния 4.7b

...Recovery Activations восстановление из статуса во время Активации 3.0 шаг b

...Recovery from восстановление 3.5, 4.7c

...Showing прибытие 2.1g

...Jumping вытеснение 4.7d

...Movement перемещение 4.7b

...Off-Map (Sending or Returning) вне пределов поля 4.7b

...Optimal Distance Оптимальное расстояние 3.2f

...Retreat отступление 4.7h

...[Soft Jumps] [мягкое вытеснение] 4.7i

Combat Unit Подразделение-комбатант см. Справочник

...Combat Table DRMs МБК Таблицы результатов боя 5.1e

...Entering the Map вход на поле 2.1d

...Fog of War Туман войны 1.10, 4.2a

...Retreat during a Jump отступление во время вытеснения [4.7i]

...Stacking группирование 4.2a

...Zones of Control Зоны контроля 4.3a

Command Radius Радиус командования 1.4

...Advance after Combat наступление после боя 1.4e, 5.6a, 5.6c

...Attack Units Атакующее подразделение 5.1a

...Barrage Spotters Наводчик Артобстрела 1.4d, 5.4f

...Barrages Артобстрел 1.4e

...Engagement Zones зона потенциального огневого боя 1.4b

...EZOCs вражеская зона контроля 1.4b

...HQ Command Radius Радиус командования Штаба 1.2c, 1.3, 1.4a

...Isolation Loss потери в результате Изоляции 1.4d, 3.6a, 5.6c

...Jumping Restrictions ограничения вытеснения 1.4d

...[March Routing] [маршрутизация] 2.4h

...Measurement измерение 1.4b

...Movement Points очки Движения 1.4b

...Out of Command Effects эффекты статуса "вне командования" 1.4d, 3.2d часть ii

...Prepared Defense статус Подготовленная оборона 1.7d

...Safe Path Length протяженность Безопасного Маршрута 1.9b

...Staying in Command Radius оставаться в рамках РК 1.4e, [2.4b]

...Terrain местность 1.4b

...Unassigned Independent Units неприданые подразделения Усиления 1.4c

Complete MSR Полный ОМС 3.1 часть i

...Assignment назначение 2.3a, см. Схему процесса Назначения

...Combat Train ПМТО

...Movement	перемещение	4.7b, 3.0 шаг e
...Recovery from Ghost	восстановление из статуса Неопределенное	4.7c
...Reinforcement	подкрепления	2.1h
...Removal from Map	убрано с поля	3.1 часть iv
...Retreat	отступление	4.7h
...Dead Pile	Уничтоженные	2.2e
...Fatigue Recovery Requirement	условия Восстановления Усталости	3.7b
...HQ	Штаб	
...Escape into a Pocket	отступление в котел	4.7f
...Retreats	отступление	4.7a
...Legal Hexes Needed	требования Допустимых гексов	3.1b
...MSR Blocked Marker Removal	когда убирается маркер ОМС Заблокирован	3.1c
...Reinforcements	подкрепления	2.1c
...Repls	пополнения	2.2d
...Retreat Return	возврат отступивших	2.1f
...Unassignment	выведение из штата	см. Схему процесса Назначения

Control Контроль 6.1a

...Changing Control	смена контроля	6.1d
...Control Markers	маркеры контроля	6.1a
...Losing Control of a Hex/Withdrawal	потеря контроля/отход	6.1f
...Who Decides Control Changes	решение о смене контроля	6.1e

Coordination Координация 3.2c

...Application of Marker	размещение маркера	3.0 шаг b
...HQ Retreat	отступление Штаба	4.7e
...Mixed Formations	перемешанные Соединения	3.2d часть iii
...Removal	снятие маркера	
...Recovery Activation	активация Восстановления усталости	3.0 шаг b
...When not Mixed	исключения из правил	3.0 шаг c
...SNAFU DRM	МБК проверки SNAFU	3.2c
...[Soft Jumps]	[мягкое вытеснение]	4.7i часть iii

Core Concepts Основные концепции 1.2, 1.2b

...Command Radius	Радиус Командования	1.4
...Fatigue	Усталость	1.8
...Fire Events	очко Специальных мерпприятий	1.6
...Formations	Соединение	1.3

...Prepared Defense	статус Подготовленная оборона	1.7
...Introductions of Each	описание	1.2c - 1.2i
...Safe Paths	безопасный маршрут	1.9
...STOP and FINISHED Chart,	таблица СТОП\ФИНИШ	3.4e
...Support	Поддержка	1.5

Counter Sides Стороны фишек 1.1c

...Automatic Retreats	Безусловное отступление	5.5e
...Flipping	переворот	4.0b
...Move-Side	Походная сторона фишки	
...[Unit Traffic]	[препятствия дорожному движению]	4.0e
...Screening	Охранение	4.6, 4.6d
...Prepared Defense	статус Подготовленная оборона	1.7d
...Retreat Ending Hexes	финальный гекс отступления	5.5g
...Urban Withdrawals	отход в рамках Городского боя	6.1f
...Voluntary Retreats	добровольное отступление	4.8a

Crossing the Streams Нарушение связности 3.2h

Deployed-side Боевая сторона фишки 1.1c

...Prepared Defense	статус Подготовленная оборона	1.7d
...Retreating Screen Units	отступающие подразделения	Охранени 4.6a часть ii
...Screen Effect	эффект Охранения	4.6d

Destruction Barrages Атакующий артобстрел 5.4h

...Attacks	в Атаке	5.1d
...DRMs	МБК	5.4h часть iii
...Strength	определение эффективности	5.4h часть ii

Done Formations Закончившие Соединения

...Ending a Game Turn	окончание Хода	2.5j
...First Turn	Первый ход	1.0g
...HQ Retreats	отступление Штаба	4.7e
...Showing	после Второй активации или ее попытки	2.5i

Double OBJ (Double Tap) Двойная зона OBJ 3.3b

...Engagement DRM	МБК Огневого боя	3.3a
...Recon Creation	размещение Разведывательных маркеров OBJ	3.3f

Dropped Support Утрата Поддержки 1.5i

...Access to Support	доступ к Поддержке	1.5h
...Clean Up Removal	снятие во время Очистки	3.0 шаг f, 3.5

- ...Engagement Results результаты Огневого боя 5.2e часть ii
- ...Marker Placement размещение маркера 1.5i часть i
- ...Marker Removal снятие маркера 1.5i часть ii, 1.9d
- ...Stopping Engagements встречный Огневой бой 4.4b
- ...Temporary Drop временная 1.5i

Enemy ZOC (EZOC) Effects Эффект ЗК см. Зона контроля (ЗК)

Engagement Zones Зона потенциального огневого боя 4.5

- ...AV Range дальность РБ 4.5a
- ...Blocking Terrain LOS линия видимости и блокирующая местность 4.5c
- ...Real AV only реальный РБ 4.5b

Engagements Огневой бой 5.2

- ...EZOC Effects эффект вражеских ЗК 5.2a часть iv
- ...Fire Events очко Специальных мерпприятий 5.2a часть ii
- ...Firer & Target Requirements ограничения на Атакующего и Цель 5.2a, 5.2b
- ...Light AV & Screens подразделения с легким РБ и подразделения, осуществляющие Охранение 5.2c часть i
- ...Number Limitations ограничения по количеству 5.2b часть iii
- ...OBJ Zones зона OBJ 5.2b часть i
- ...Range Effects эффект от Дальности 5.2a часть i, 5.2b часть iv, 5.2d часть iv, [5.2f]
- ...Sequencing порядок Огневого боя 5.2a часть iii
- ...Support Поддержка
 - ...Host Loss потери Носителя 5.2e часть i
 - ...Table, AR, and DRM to use МБК, рейтинг эффективности и используемая таблица 5.2d
 - ...Target Drop Result Applicability применимость результата Утраты Поддержки 5.2e часть ii, [6.5]
 - ...Target Only только по Цели 5.2c часть ii
 - ...Target in Terrain Range Effect Цель в Обороноспособной местности 5.2b часть iv
- ...Target Selection выбор Цели 5.2b часть ii
- ...Traffic Result результат Затор 5.2d часть v

Entry Area Стартовая зона 2.1b, 2.1d

Failure Flip Компенсация провала 3.7d

- ...Conduct выполнение 3.0 шаг c
- ...[Orders] при использовании правила [Приказы] 2.4e

Fatigue Усталость 1.2g, 1.8

- ...Barrage Destroys the Defender before an Attack Артобстрел уничтожил Обороняющихся до Атаки 5.1d
- ...Combat OBJ Placement размещение маркера OBJ 1.8b
- ...Conducted в процессе Активации Соединения 3.0 шаг g
- ...Fresh Formation DRMs МБК Свежего уровня Усталости 1.8c
- ...HQ Voluntary Retreat добровольное отступление Штаба 1.8c.
- ...Increase увеличение Усталости 1.8b
- ...Levels уровни Усталости 1.8a
- ...[March Objectives] [маркеры March OBJ] 2.4g
- ...[Planned Fatigue] [планирование Усталости] 6.4
- ...Prepared Defense статус Подготовленная оборона 1.7c
- ...Returning Destroyed Formations возврат в игру уничтоженных Соединений 6.2c, 6.2d
- ...Second Activations Вторая активация
 - ...Fatigue Roll проверка на Усталость 2.5e
 - ...Fat-4 restrictions ограничения уровня Усталости 4 1.8c, [6.4c]
 - ...SNAFU Effect влияние на проверку SNAFU 3.2e

Fatigue Recovery (Recovery) Восстановление Усталости 3.7

- ...Actions Allowed доступные Действия 3.0 шаг b
- ...Failure Flip компенсацию провала 2.4e], 3.7d
- ...Limitations ограничения 3.7a
- ...MSR Requirement требования к ОМС 3.7b
- ...[Orders] при использовании правила [Приказы] 2.4e
- ...[Planned Fatigue] [планирование Усталости] 6.4c, 6.4f
- ...Prepared Defense статус Подготовленная оборона 1.7c
- ...Procedure процесс 3.7c
- ...Requirements требования 3.7b
- ...Second Activation Вторая активация 2.5f

FINISHED Статус ФИНИШ см. Таблицу СТОП\ФИНИШ,1.2i

- ...Assist Units содействующие подразделения 5.1i
- ...Attack by Fire Обстрел 5.3b
- ...Attack Units Атакующие подразделения 5.1c
- ...Causes причины перехода в статус 3.4g
- ...End of Attack окончание Атаки 5.1j
- ...Restrictions ограничения 3.4h
- ...Spotting Barrage наведение Артобстрела 3.4h, 5.4f
- ...STOPPED and FINISHED СТОП и ФИНИШ 1.2i, 3.4e

Fire Events Очко Специальных мерпприятий 1.6

- ...Attack by Fire Обстрел 5.3
- ...Engagement Огневой бой 5.2a
- ...Expended трата 1.6d
- ...FINISHING статус ФИНИШ 1.6e
- ...Fire Event Needed необходимость траты 1.6b
- ...[Forced March] [форсированное перемещение] 6.4e
- ...Limits ограничения 1.6a
- ...Over-Stacking нарушение пределов группирования 1.6c
- ...Recons осуществление Разведки 3.3g
- ...Regular Attacks Обычные атаки 1.6e
- ...Shock Attack Штурмовые атаки 5.1n, 5.1o
- ...Wasted if not used обнуление очков CM 1.6f

First Player Первый игрок

- ...Determination определение 2.0 шаг d
- ...Turn One в первый ход 1.0g

First Turn Modifications Первый ход, изменения в правилах 1.0g

Fog of War Туман войны 1.10, 4.2a

[Forced March] [Форсированное перемещение] 6.4e

Formation Destruction Уничтожение Соединения 6.2

- ...Application применение правила 6.2a
- ...Handling the Formation's Units что происходит с подразделениями 6.2b
- ...Return to Play with Reinforcements возвращение в игру вместе с Подкреплениями 6.2d
- ...Will They Return to Play? вернутся ли они в игру? 6.2c

Formations Соединение 1.3

- ...Activation Sequence порядок Активации 3.0
- ...Blobs Зоны Операций 1.3c
- ...Composition состав 1.3
- ...Intrinsic vs. Assigned Units штатные и приданные подразделения 1.3b
- ...Sizes размер 1.3a

Fresh Fatigue Свежий уровень усталости 1.8a, 1.8c

- ...Recovery to восстановление до Свежего 3.7a
- ...Second Activations Вторая активация 1.8c, 2.5h

...SNAFU SNAFU 1.8c, 3.2e, [6.4a]

Game-Turn Sequence Порядок хода 2.0

- ...Activations фаза Активации 2.5
- ...Assignments фаза Назначения 2.3
- ...First Player Determination фаза Определения первого игрока 2.0 шаг d
- ...Game-Turn End фаза Окончания хода 2.0 шаг f
- ...[Orders] [фаза Приказов] 2.4
- ...Reinforcement фаза Подкреплений 2.1

Ghost Trains Неопределенное ПМТО

- ...After Moving после перемещения 4.7b
- ...Non-Optimal Distance за пределами оптимального расстояния 4.7b
- ...Recovery Activations активация Восстановления усталости 3.0 шаг b
- ...Recovery from снятие статуса 3.5, 4.7c
- ...Showing выбор стороны фишки 2.1g

Hard Units Бронированное подразделение 1.1e

Hosts Носитель 1.5a

- ...Action Rating Used использование Рейтинга эффективности 5.2d часть ii
- ...Dropping Support Утрата Поддержки 1.5i
- ...Effect of No Support Establishment Safe Path эффект отсутствия безопасного маршрута для Поддержки 1.5i часть i
- ...Engagement Losses потери в результате Огневого боя 5.2e
- ...Having Support Effects наличие нескольких эффектов 1.5g
- ...Range Measurement измерение дальности 5.2a
- ...Required Stopping Engagements обязательный встречный Огневой бой 4.4a, 4.4b
- ...Terrain Effect on Support эффект местности на Поддержку 1.5i часть i

HQs Штаб 4.7

- ...Arrivals прибытие 2.1b
- ...Combat бой 5.0b
- ...Destroyed Formations Returning возврат в игру уничтоженных Соединений 6.2d
- ...Ending road Requirement ограничение на отступление и перемещение 4.7a
- ...Escape into Pocket отступление в котел 4.7f
- ...Fatigue from Voluntary Retreat увеличение Усталости от Добровольного отступления 1.8c

...HQ Refuge Штаб, доступный к отступлению 5.5e

...Jumping вытеснение 4.7d

...Movement перемещение 4.7a

...Retreat, Coordination, Ghosting Trains отступление, Координация, Неопределенное ПМТО 4.7e

...[Soft Jumps] [мягкое вытеснение] 4.7i

...Voluntary Retreat Добровольное отступление 4.7a, 4.7g, 4.8d

HQ Initialization Инициализация Штаба 3.0 шаг a

Independent Units Подразделения усиления 1.1e

...Assignment придание Соединению 1.3b, 2.0 шаг b, 2.3

...Command Radius Радиус Командования 1.4c

...Mixed Formations перемешанные Соединения 3.2d часть ii

...Retreats отступление 5.5e

...Unassigned Activation Активация неприданных 2.3d

Isolation Изоляция 3.6

...Advance After Combat наступление после боя 5.6c

...Command Radius Радиус Командования 1.4d, 3.6a

...Identifying определение 3.6a

...Independent Units Подразделения усиления 2.3d

...MSR Blockage ОМС заблокирован 3.1c

...Recovery Activations активация Восстановления усталости 3.0 шаг b

...Reinforcements подкрепления 3.6b

...Safe Path безопасный маршрут 1.9d, 3.6a

...Second Activations Вторая активация 2.5e

...Sequencing процедура 3.0 шаг h

Jumping Вытеснение 4.7d

...Advance After Combat наступление после боя 5.6d

...Changing MSR Pathway изменение ОМС 3.1 часть iii

...Command Radius Радиус Командования 1.4d

...Jumped Combat Trains вытесненное ПМТО 4.7h

...Jumped HQs вытесненный Штаб 4.7e, 4.7f, 4.8b

...Prepared Defense статус Подготовленная оборона 1.7b

...Screening Units подразделения Охранения 4.6a

...[Soft Jumps] [мягкое вытеснение] 4.7i

...Unprepared Units Небоеготовые подразделения 1.1d

Key Terrain Ключевая местность см. Таблицу эффектов местности

...Situational Retreats Выборочное отступление 5.5d

Main Supply Routes (MSRs) Основной маршрут снабжения (ОМС) 3.1

...Blocked MSRs ОМС заблокирован 3.1c

...[Changing Orders] [изменение Приказа] 2.4f

...Effects эффект 3.2j

...Prepared Defense статус Подготовленная оборона 1.7a, 1.7b

...Second Activations Вторая активация 2.5e

...Sequencing процесс 3.0 часть b

...Isolation Изоляция 3.6a

...Changing изменение 3.1 часть iii

...Complete MSRs полный ОМС 3.1, 3.1 часть i, 4.7a, 4.7b, 4.7f

...Effects эффект 3.1 часть iv

...Escape into a Pocket Exception исключение отступления в котел 4.7f

...Fatigue Recovery Восстановление Усталости 3.7b

...HQ Movement перемещение Штаба 4.7a пункт Важно

...Legal Hexes Допустимые гексы 3.1a, 3.1b

...Optimal Distance Оптимальное расстояние 3.2f

...Out of Command Blocking блокировка, находясь в статусе Вне командования 1.4d

...Retreats отступление 5.5b

...Safe Paths безопасный маршрут 1.9

...[Soft Jump Restriction] [ограничения мягкого вытеснения] 4.7i часть v

...Using Tracks использование Грунтовых дорог 3.2i

[March OBJs] [Маркер March OBJ] 2.4g

...Effect on Number Available определение количества 3.3c

...End Point конечный гекс перемещения Штаба 2.4h часть iv, 3.3 часть iv

...OBJ Zones Зона OBJ 3.3 часть v

...Placement and Effects размещение и эффект 2.4b часть ii

...Routing маршрутизация 2.4h

Marker Clean Up Очистка 3.5

Mixed Formations Перемешанные Соединения 3.2d

...Advance after Combat наступление после боя 3.2d часть i, 5.6a

...Blob Defined определение Зоны операций 1.3c, 3.2d

...Coordination Координация 3.0 шаг b

...Coordination Marker Removal снятие маркера Координации 3.0 шаг c, 3.2c

...Effects эффект 3.2d часть iii

...Ignore these Units подразделения, которые не учитываются 3.2d часть ii

...Recovery Activations активация Восстановления усталости 3.0 шаг b

...Reinforcement Placement размещение Подкреплений 3.2d часть i

...Retreats отступление 3.2d часть i

Move-side Походная сторона фишки 1.1c

...Automatic Retreats Безусловное отступление 5.5e

...Ending Retreats окончание отступления 5.5g

...Exiting Support выход из Поддержки 1.5c, см. Схему процесса Назначения

...Ineligible for Prepared Defense применимость статуса Подготовленная оборона 1.7d

...Movement in Screen Zones перемещение в Зонах Охранения 4.6d

...One Sided Units односторонние фишки 1.1c

...Returning Retreating Units возврат на поле отступающих подразделений 5.5e

...Screening Unit Requirements требования к подразделениям Охранения 4.6

...Unit Traffic Effects [эффекты препятствия дорожному движению] 4.0e]

...Urban Withdrawals отход в рамках Городского боя 6.1f

...Voluntary Retreats добровольное отступление 4.8a

Movement Перемещение 4.0

...Access to Support доступ к Поддержке 1.5h

...After a Shock Attack после Штурмовой атаки 5.1o часть i

...Assist Unit Requirements требования к содействующим подразделениям 5.1i

...Attack Unit Requirement требования к Атакующим подразделениям 5.1c

...Barrage Sequencing порядок Артобстрела 3.4c, 5.4e

...Combat Train Movement перемещение ПМТО 4.7b

...Combat Trains ПМТО 3.1b

...Counter Sides стороны фишек 1.1c

...Directions траты ОД 4.0a часть ii

...Engagement Zones зона потенциального огневого боя 4.5

...HQ Movement перемещение Штаба 4.5a

...Engagements Огневой бой 5.2a часть iii

...Entering Enemy Unit Hexes вход в гекс с вражеским подразделением 4.0a часть iv, 4.7d

...FINISHED статус ФИНИШ 3.4h

...Flipping Counter Sides смена стороны фишки 4.0b

...Formation Mixing перемешивание Соединений 3.2b

...Halving MA «ополовиненные» ОД 4.0c

...[HQ Move Orders] [приказ перемещения Штаба] 2.4b, 2.4h, 3.3 часть iv

...HQ Movement перемещение Штаба 4.7a

...[March OBJs] [маркеры March OBJ] 2.4g

...Move Individually перемещение поодиночке 3.4d, 4.0a часть i

...Movement Allowance количество очков движения 1.1a, 4.0a часть iii

...Movement Class Тип перемещения 1.1a

...Off-Map вне пределов поля 1.0e

...[Realistic Movement] [реалистичное перемещение] 4.9

...Reinforcements Подкрепления 2.1b

...Retreat Restrictions ограничения на отступления 5.5g

...Safe Paths безопасный маршрут 1.2h, 1.9c, 1.9e

...Screen Zone Effects эффекты зон Охранения 4.6c, 4.6d

...Sequencing порядок перемещения 3.0 шаг e, 3.4b, 3.4d

...Starting in an EZOC начинающееся во вражеской ЗК 4.3d

...Static Units Статичные подразделения 1.1h

...Stopping Engagements встречный Огневой бой 4.4

...Required or Not Required обязательный или необязательный 4.4a

...Waiving a STOP "снятие СТОПа" 4.4b

...Support Units подразделения Поддержки 1.5f

...Terrain Effects эффекты Местности 4.0a часть iii, 4.1

...Multiple Terrain Types несколько типов Местности 4.1a

...One-hex Movement перемещение на один гекс 4.1f

...Prohibited Terrain Запрещенная местность 4.1d

...Reciprocal Moves принцип двунаправленности 4.1b

...Roads дороги 4.1c

...STOP Terrain местность с эффектом СТОП 4.1e

...Traffic Затоп 4.0d

...[Unit Traffic] [препятствия дорожному движению] 4.0e

...[Urban Hex Control] [контроль гекса городской застройки] 6.1a

...Voluntary Retreat добровольное отступление 4.8

...ZOCs Зона Контроля 4.3a, 4.3b, 4.3f

Movement Allowance Количество очков движения 1.1a, 4.0a часть iii

Movement Class (MA Class) Тип перемещения 1.1a

Movement Points (MPs) Очки перемещения 4.0a часть iii

...Advance after Combat наступление после боя 5.6a

...Engagements Огневой бой 5.2a часть ii

...Map Features (Hex & Hexsides) эффекты Местности 4.1

...One-hex Movement перемещение на один гекс 4.1f

...Realistic Movement [реалистичное перемещение] 4.9b]

...Roads дороги 4.1c

...Screen Zone Costs затраты в Зоне Охранения 4.6d

...Shock Attack Requirements требования для Штурмовой атаки 5.1m

...STOP Terrain местность с эффектом СТОП 4.1e

MSRs ОМС см. Основной маршрут снабжения

Non-Rebuildable Units Невосстановимые подразделения 1.1g, 2.2d

Objectives (OBJs) Маркер OBJ 3.3

...Attack by Fire Requirements для Обстрела 5.3b

...Attack Requirement для Атаки 3.3 часть i, 5.1a

...Barrage Requirement для Артобстрела 3.3 часть i, 5.4e

...Combat OBJs боевые маркеры OBJ 3.3 часть ii

...Command Radius Радиус Командования 1.4a

...Double OBJ Zones Двойная зона OBJ 3.3a, 3.3b

...Engagements для Огневого боя 3.3 часть iii, 5.2b часть i

...Fatigue Increase увеличение Усталости 1.8b

...[Forced March] [форсированное перемещение] 6.4e

...Formation Ownership принадлежность Соединению 1.3

...Function зачем нужны 3.3 часть i

...[March OBJs] [маркеры March OBJ] 2.4b часть ii, 3.3, 2.4g, 2.4h

...Number Available доступное количество 3.3c

...OBJ Zones Зона OBJ 3.3 часть ii

...Placement размещение 3.3d

...[Planned Fatigue] [планирование Усталости] 6.4b

...Recon Разведка 3.3 часть i

...Recon OBJs разведывательные маркеры OBJ 3.3f, 3.3g

...Removal снятие маркера 3.3e, 3.5

...Sequencing порядок размещения маркера 3.0 шаг d, 3.0 шаг f

...SNAFU SNAFU 3.3 часть i, [6.4d]

...Victory Hexes победные гексы 3.3 часть i

OBJ Zones Зона OBJ 3.3a

...Attack by Fire Requirement при Обстреле 5.3b

...Barrage Requirement при Артобстреле 5.4e

...Defending Hex Requirement требования к целевому гексу 5.1a

...Double OBJ Zones Двойная зона OBJ 3.3b

...Engagements & Double Tap DRMs МБК Двойной зоны OBJ в Огневом бою 3.3a, 5.2b часть i

...[March OBJs] [маркеры March OBJ] 2.4g, 3.3 часть v

...Out of Command Units подразделения в статусе Вне командования 1.4d

...Purpose назначение 3.3 часть ii, 3.3 часть iii

...Recon OBJs разведывательный маркер OBJ 3.3g

Off-Map Вне карты

...Attacks from Off-Map Атака из-за пределов поля 6.3

...Attack types not Allowed недопустимые типы Атак 6.3c

...Regular Attacks & DRM Обычные атаки 6.3c

...SNAFU SNAFU 6.3b

...Virtual Hexes воображаемый гекс 6.3a

...Combat Trains ПМТО 3.0 шаг b & e, 3.1 часть ii & iv, 3.1c, 3.2j, 4.7b, 4.7h

...Movement перемещение 1.0e

...Reinforcements Подкрепления 1.0e, 2.1b, 2.1d, 2.1e

...Retreat отступление 1.0e, 5.5h

...Support Placement размещение Поддержки 1.0f

Optimal Distance Оптимальное расстояние 3.2f

[Optional Rules] (All are Optional)

[Опциональные правила (все ниже являются опциональными)]

...Activation Smoothing распределенная активация 2.5n

...Engagement Loss Conversion корректировка результатов Огневого боя 5.2f

...Formation Activation markers маркеры активации Соединений 2.5k

...March OBJs маркер March OBJ 2.4g

...Modified Random Selection модифицированный случайный выбор 2.5m

...Orders Приказы 2.4

...Planned Fatigue планирование усталости 6.4

...Random Selection случайный выбор 2.5l

...Realistic Movement реалистичное перемещение 4.9

...Stand Off vs. Red AV Support подразделения с оборонительным РБ против подразделений с поддержкой от подразделений с красным РБ 6.5

...Soft Jumps мягкое вытеснение 4.7i

...Unit Traffic препятствия дорожному движению 4.0e

[Orders] [Приказы] 2.4

...Changing изменение 2.4f

...Fatigue Recovery Order приказ Восстановление усталости 2.4e

...First Turn в первый ход 1.0g

...HQ Move Orders приказ Перемещения штаба 2.4b

...‘No Orders’ Order приказ Без приказов 2.4c

...Prepared Defense статус Подготовленная оборона 1.7b, 2.4d

...Sequencing порядок 2.0 шаг c

...Voluntary HQ Retreats добровольное отступление Штаба 2.4c, 4.8d

Play of the Game Порядок игры. 1.2a

Prepared Defense Статус Подготовленная оборона 1.2f, 1.7

...Barrage Table Row определение части Таблицы результатов Артобстрела 1.7c

...Blocked MSR ОМС заблокирован 3.1c

...Creation in Second Activation вход в статус во Вторую активацию 1.7c, 2.5g

...Defender’s Announcement объявление обороняющегося 5.1b шаг 2

...Effects эффект 1.7c

...Eligible Units допустимые подразделения 1.7d

...Entering вход в статус 1.7a

...Exiting выход из статуса 1.0g, 1.7b

...Fatigue Recovery Восстановление Усталости 3.7a

...Formation Wide на уровне Соединения 1.3

...HQ Movement or Retreat перемещение и отступление Штаба 4.7a, 4.7e

...Max Engagement Range максимальная дальность Огневого боя 1.7c, 5.2b часть iv

...[Orders] [Приказы] 2.4d, 2.4e

...Removal убрать маркер 3.0 шаг e, 4.7a, 4.7e

...Second Activations Вторая активация 1.7c, 2.5f

...Sequencing порядок 3.0 шаг b, 3.0 шаг e

...Set Up Requirements при расстановке 1.0g

...Situational Retreats условное отступление 5.5d

...SNAFU Effect эффект на проверку SNAFU 1.7c, 3.2k

...[Soft Jumps] [мягкое вытеснение] 4.7i часть iii

...Unprepared Unit Restriction ограничения Небоеготовых подразделений 1.1d

...Voluntary HQ Retreats добровольное отступление Штаба 4.8d

Range Дальность 1.1a

...Blocking Terrain Line of Sight блокирующая местность (линия видимости) 4.5c

...Engagement Zones зона потенциального огневого боя 4.5a, 4.5b

...Spotting for Barrage наведение Артобстрела 5.4f

...Stacking order порядок расположения фишек в стэке 4.2a

Real AV Подразделения с реальным РБ

...Action Rating Рейтинг эффективности 5.2d часть ii

...AV ZOCs РБ ЗК 4.3f

...Engagement Table Row определение части Таблицы результатов Огневого боя 5.2d часть i

...Engagement Zone зона потенциального огневого боя 4.5b

...Required Stopping Engagements обязательный встречный Огневой бой 4.4a

...Tac MA Тактический тип перемещения

...Retreat отступление 4.3d часть ii, 5.5g

...Safe Paths безопасный маршрут 1.9e

...Target Selection выбор Цели 5.2b часть ii

Rebuild from Dead Pile Восстановление из Уничтоженных 2.2e

Rebuild Restrictions Ограничение на восстановление подразделений на поле 2.2d

Recon Разведывательные подразделения 1.1f

...Creating OBJs размещение Разведывательных маркеров OBJ 3.3 часть i, 3.3c, 3.3f

...Fire Events очки СМ 1.6

...[March OBJs] [маркеры March OBJ] 2.4g

...[Planned Fatigue] [планирование Усталости] 6.4b

...Procedure порядок 3.3g

...Requirements требования 3.3f

...Screening Охранение 4.6

...STOPs статус СТОП 4.4b часть ii

Recovery Усталость см Восстановление Усталости

Recovery from Ghost Восстановление ПМТО из Неопределенного 3.0 шаг b, 3.0 шаг f, 4.7c

Regular Attacks Обыкновенные атаки

- ...All Attacks Requirements все Атаки 5.1a
- ...Attack by Fire as Suppression подавление Обстрелом 5.3e
- ...Attack Sequencing порядок Атаки 5.1b
- ...Attack Units Атакующее подразделение 5.1c, 5.1h
- ...Barrages Артобстрел 5.1d, 5.4h часть ii
- ...Ending окончание 5.1j
- ...FINISHING статус ФИНИШ 3.4g
- ...Hex Limits ограничение по количеству гексов 5.1g
- ...OBJ Zones зона OBJ 3.3a
- ...Off-Map из-за пределов поля 6.3c
- ...Sequencing в порядке Хода 3.0 шаг e
- ...Support Unit Losses потери подразделений Поддержки 1.5f

Reinforcement Phase Sequence Фаза подкрепления, порядок 2.0 шаг a

Reinforcements Подкрепления 2.1

- ...Arrival at HQ размещение у Штаба 2.1c
- ...Arrival at Specific Hexes размещение в конкретном гексе 2.1c
- ...Arrival Counter Side выбор стороны фишки 2.1g
- ...Combat Trains ПМТО 2.1h
- ...Complete MSR Requirement требование Полного ОМС 2.1c
- ...Entry Area Arrivals размещение в Стартовой зоне 2.1b
- ...Entry Areas Стартовая зона 2.1d
- ...EZOC and Enemy Units вражеская ЗК и вражеские подразделения 2.1e
- ...Isolation Effects эффекты Изоляции 3.6b
- ...Isolation Exemption неприменимость эффекта Изоляции 3.6b
- ...[March Order Movement Freedoms] [воссоединение со своим Соединением] 2.4h часть iv
- ...Mixing and Reinforcement Placement перемешанные Соединения 3.2d часть i
- ...MP Count трата ОД 2.1d часть v
- ...Order of Arrival Порядок прибытия подкреплений 2.1a
- ...Placement of HQ & Trains размещение Штабов и ПМТО 2.1b, 2.1d часть i

...Placement of Reinforcing Units размещение 2.1d часть ii & iii

...Returning from Retreat возврат отступивших 2.1f

...Sequencing порядок 2.0 шаг a

...Staying Off Map оставить вне пределов поля 2.1d часть ii, iii, & iv

Replacement Points (Repls) Очки пополнений 2.2

- ...Complete MSR Requirement необходимость Полного ОМС 2.2d
- ...First Turn в первый ход 1.0g, 2.2b
- ...Non-Rebuildable Units Невосстановимые подразделения 1.1g
- ...Rebuilding from the Dead Pile восстановление из Уничтоженных 2.2e
- ...Rebuilding Units On-Map восстановление подразделений на поле 2.2d
- ...Repl Point Generation Получение см. Правила игры
- ...Safe Path Needs необходимость Безопасного маршрута 1.9c, 1.9d
- ...Types типы 2.2a
- ...Use использование 2.2c

Retreats Отступление 5.5

- ...Attacking the units Again атака отступивших 5.1g
- ...Automatic Retreats Безусловное отступление 5.5e
- ...Combat Table Results эффект Таблицы результатов боя 5.1f
- ...Combat Trains ПМТО 4.7h
- ...Direction направление 5.5a, 5.5b
- ...Ending Hex финальный гекс отступления 4.7a, 5.5g
- ...Engagement Zones зона потенциального огневого боя 4.5a, 5.5
- ...Execution Determination процесс см. Схему процесса отступления
- ...EZOCs вражеская ЗК 4.3e, 5.5g
- ...Formation Destruction Уничтожение Соединения 6.2a
- ...HQs Штабы 4.7e
- ...Escape into Pocket отступление в котел 4.7f
- ...Terrain Requirement ограничения по местности 4.7a
- ...Voluntary Retreats добровольное отступление 4.7g, 4.8b
- ...Legal Hex Requirements for HQs & Combat Trains требования Допустимых гексов для Штабов и ПМТО 3.1b
- ...Map Edge край поля 5.5h
- ...Mixing Formations перемешанные Соединения 3.2d

...No Printed MA Units подразделения без ОД на фишке 5.5i

...No Safe Path без Безопасного маршрута 5.5c

...Returning Units возврат отступивших 2.1f

...Safe Paths безопасный маршрут 1.9d

...Screen Zone Units подразделения Зоны Охранения 4.6a, 4.6a часть ii & iii

...Situational Retreats Выборочное отступление 5.5d

...[Soft Jumps] [мягкое вытеснение] 4.7i

...Stopping Engagements During встречный Огневой бой 4.4

...Terrain Induced Dropped Support утрата Поддержки из-за местности 1.5i часть i

...Voluntary Retreats добровольное отступление 4.8

...Distance расстояние 4.8a

...Fail SNAFU (HQs only) проверка SNAFU (только Штаб) 4.8c

...FINISHING статус ФИНИШ 3.4g, 4.8a

...HQ Extension увеличение дальности отступления Штабов 4.8b

...Waiving a STOP Requirement снятие СТОПа 4.4b

...Whole Stack весь стэк 5.5f

...[Withdrawal] [отход] 6.1f

...[Urban Hexes] [гексы городской застройки] 6.1b часть i

Roads Дороги

...Definition определение см. Справочник

...Intersections in a Hex пересечение в гексе 4.1c

...Legal Hexes Допустимый гекс 3.1a

...Movement Costs стоимость в ОД 4.1c

Safe Paths безопасный маршрут 1.2h 1.9

...Engagement Zones зона потенциального огневого боя 1.9f

...EZOCs вражеская ЗК 1.9e, 4.3e

...Flipping Counter-Side смена стороны фишки 4.0b

...Friendly Unit Negation игнорирование за счет дружественных подразделений 4.3c

...From Unit to HQ от подразделения к Штабу 1.9a

...HQ Retreats отступление Штаба 4.7e

...Independently Evaluated независимость подразделений и Штабов/ПМТО 5.5f

...Isolation Изоляция 3.6a

...Length протяженность 1.9b

...MA Types тип перемещения 1.9c, 1.9e

...Map Edge край поля 1.9g

...Repls Очки пополнений 2.2d

...Retreat отступление 5.5c

...Retreat Direction направление отступления 5.5b

...Screen Zones Зона Охранения 1.9f, 4.6d

...STOP Terrain местность с эффектом СТОП 1.9f

...Support Effects эффект Поддержки 1.9f

...Support Establishment вход в статус Поддержка 1.5i, 1.9c

...Tac MA тип перемещения Тактический

...Real AV EZOCs вражеский ЗК подразделения с реальным РБ 4.3d часть ii

...Retreats отступление 1.9b

...When Needed когда требуется 1.9d

...Unassigned Independent Units неприданные подразделения Усиления 1.9g

...Voluntary Retreats добровольное отступление 1.9d, 4.8

Screening Охранение 4.6

...Combat or Barrage Tables таблица результатов боя и таблица результатов Артобстрела 4.6b, 5.0c

...Engagements Огневой бой 5.2c

...Entering a Screen Zone Unit's hex вход в гекс подразделения, осуществляющего Охранение

...Deployed Leg MA подразделение с типом перемещения Пеший, находящееся на Боевой стороне фишки 4.6a часть ii

...TAC or Truck MA тип перемещения Тактический или Колесный 4.6a часть i

...Entry when FINISHED вход в статус, когда находишься в статусе ФИНИШ 3.4h

...Jumping HQs and Combat Trains вытеснение Штабов и ПМТО 4.7d

...Recon Units подразделение Разведки 1.1f

...Retreats отступление 4.6a часть iii, 5.5

...Safe Paths безопасный маршрут 1.9f

...Screen Zones Зона Охранения 4.6c

...Effects эффект 4.6d

...Units подразделение 4.6a

...Stopping Engagements встречный Огневой бой 4.4a

...[Unit Traffic] [препятствия дорожному движению] 4.0e

...Unprepared Units Небоеготовые подразделения 1.1d

...ZOCs of Screening Units ЗК подразделений Охранения 4.3b

Second Activation Вторая активация 2.5e

...Activation Die Roll проверка 2.5d, 2.5h

...Arty Point Refreshment восстановление очков Артиллерии 5.4a

...Becoming Done переход в статус Закончившее 2.5i

...Conduct Immediately выполнить немедленно 2.5e

...Failure Flips Компенсация провала 3.7d часть i, 3.7d часть ii

...Fat-4 Formations Соединения с уровнем Усталости 4 1.8c, 2.5f

...Fatigue Усталость 1.8b, 2.5e, 3.7a

...[Forced March] [форсированное перемещение] 6.4e

...Fresh Formations Соединение с уровнем Усталости Свежее 1.8c

...OBJ Markers маркер OBJ 3.3c

...[Planned Fatigue] [планирование Усталости] 6.4b

...Prepared Defense Статус Подготовленная оборона 1.7c, 2.5g

...Recovery Activations Восстановление Усталости 2.5f

...Restrictions ограничения 2.5f

...Screening Охранение 4.6

...Sequencing процесс 3.0 шаг i

...Set Up Already Used расстановка в статусе Задействованное 1.0g, 2.5c

...SNAFU SNAFU 3.2a, 3.2k

Setup Notes Расстановка 1.0f

Shock Attacks Штурмовая атака 5.1

...Advance After Combat наступление после боя 5.6a

...Assist Units содействующие подразделения 5.1n часть i

...Attack by Fire Обстрел 5.1n часть v, 5.3e

...Attacker Requirements требования Атаки 5.1m часть iii

...Barrages Артобстрел 5.1d, 5.1n часть iv, 5.4g, 5.4h часть ii

...Breakthrough Armor подразделения Прорыва с РБ 1.1e

...Continuing after Failure продолжение после неуспеха 5.1o часть ii

...Continuing Movement продолжение перемещения 5.1o часть i

...Defender Requirements требования к Обороняющемуся 5.1m часть i

...Ending окончание 5.1o

...FINISHING статус ФИНИШ 5.1n часть iii

...Fire Events очко Специальных мерприятий 1.6b, 5.1n часть ii

...Hex Limits ограничения гексов 5.1k

...OBJ Zones Зона OBJ 3.3a

...One Hex Movement перемещение на один гекс 4.1f

...Out of Command статус Вне командования 1.4d

...Requirements требования 5.1m

...Reset DRMs применимость МБК 5.1o часть iii

...Sequencing порядок 3.0 шаг e

...STOPPED статус СТОП 5.1o

...Support Precludes неприменимость при Поддержке 1.5g

...Terrain Местность 5.1m часть i & ii

Situational Retreats Условное отступление 5.5d

...If Attack Unit Dies в случае уничтожения Атакующего подразделения 5.5d

SNAFU SNAFU 3.2

...Air Points очко Авиации 5.4c

...Arty Points очко Артиллерии 5.4a

...Coordination Marker маркер Координации 3.2c

...Double OBJ Zones Двойная зона OBJ 3.3b

...Failure Flip Компенсация провала 3.7d

...Fire Events очко Специальных мерприятий 1.6a

...Fatigue Increase увеличение Усталости 1.8b

...Fatigue Level DRM МБК за уровень Усталости 1.8a, 3.2e, [6.4a]

...[Forced March] [форсированное перемещение] 6.4e

...Formations Соединение 1.3

...Fresh Formations уровень Усталости Свежее 1.8c

...HQ Voluntary Retreat on FAIL добровольное отступление Штаба в случае проваленного 4.7g, 4.8c

...Mixed Formations DRM МБК за перемешанные Соединения 3.2d

...Movement перемещение 4.0a часть i

...MSR Blocked DRM МБК за ОМС заблокирован 3.1 часть iv, 3.1c

...OBJs маркер OBJ 3.3 часть i, 3.3c, [6.4b]

...Off-Map Attacks Атака из-за пределов поля 6.3b

...Off-Map Combat Trains ПМТО за пределами поля 3.1 часть iv

...One-hex Movement перемещение на один гекс 4.1f

...[Planned Fatigue DRMs] [МБК планирование Усталости] 6.4a

...Prepared Defense Статус Подготовленная оборона 1.7a, 1.7b, 1.7c, 3.2k

...Recon OBJs разведывательный маркер OBJ 3.3f

...Recovery Activations активация Восстановления усталости 3.7c

...Results результат 3.2k, [6.4d]

...Screening Охранение 4.6

...Second Activation Fatigue Roll проверка повышения Усталости во Второй активации 2.5e

...Sequencing порядок 3.0 шаг с

...SNAFU Roll проверка SNAFU 3.2a, 3.2b

...Uses Tracks DRM МБК "Использует Грунтовую дорогу" 3.1a

SNAFU Roll Проверка SNAFU 3.2a, 3.2b

...Activation Requirement во время Активации 3.2a

...Exiting Prepared Defense выход из статуса Подготовленная оборона 1.7b

...Failure Flip Компенсация провала 3.7d часть ii

...Fatigue Level Effects эффект от уровня Усталости 1.8a

...Off-Map Combat Trains DRM МБК за нахождение ПМТО за пределами поля 3.1 часть iv

...Procedure процесс 3.2b

...Recovery Activations активация Восстановления усталости 3.7c

...Second Activation Requirement требования к Второй активации 3.2a

...Timing when Exiting Prepared Defense при выходе из статуса Подготовленная оборона 1.7b

Stacking Группирование 4.2

...Assist Units содействующие подразделения 5.1i, 5.6b

...Attack Units Атакующее подразделение 5.1c

...Barrage Destroys Defender's Stack in an Attack уничтожение обороняющегося стека во время Атаки 5.1d

...Combat Table Results таблица результатов боя 5.1f

...Defending while Over-Stacked оборона при нарушении пределов Группирования 4.2c

...Destruction Barrages Атакующий артобстрел 5.4h

...Entry Hexes Стартовая зона 2.1d часть ii

...Fire Events очко Специальных мероприятий 1.6c

...Limit предел 4.2

...Movement перемещение 3.4d

...Multiple Formations несколько Соединений 3.4a

...Over-Stacking Restrictions ограничения при нарушении пределов Группирования 4.2b

...Recon while Over-Stacked Разведка при нарушении пределов Группирования 3.3f

...Screening Units подразделения Охранения 4.6a

...Retreats отступление 5.5a, 5.5f, 5.5g

...Support Units подразделения Поддержки 1.5f, 5.2e часть ii

...Top Unit Requirements требования к верхнему подразделению стека 4.2a

...Traffic Markers маркер Затопы 4.0d

...Urban Retreats отступление в городском бою 6.1b часть i

Static Units Статичные подразделения 1.1h, 2.3e

Steps Шаги потерь 1.1b

...At Start Strengths при расстановке 1.0f

...Attack Unit Dies есои Атакующее подразделение уничтожено 5.5d

...Barrages Артобстрел 5.1d, 5.4h часть i

...Destroyed Formations Steps in Returning Support восстановление подразделений Поддержки ранее уничтоженных Соединений 6.2d

...EZOCs & Retreats вражеская ЗК и отступления 4.3e

...Fog of War туман войны 1.10

...Going Beyond Full Strength возможность превышения исходного количества 2.2c часть iii

...HQs & Combat Trains Штаб и ПМТО 4.7g, 4.8b, 5.0b

...Key Terrain Situational Retreats Выборочное отступление в ключевой местности 5.5d

...Prepared Defense Situational Retreats выборочное отступление в статусе Подготовленная оборона 5.5d

...Rebuilding Units восстановление подразделений

...In the Dead Pile из Уничтоженных 2.2e

...On-Map на поле 2.2d

...Replacements Пополнения 2.2

...Repl Rebuild Limits ограничения Пополнений 2.2c часть i

...Retreats оступление 5.5

...Ending in an EZOC hex заканчивается во вражеской ЗК 5.5g

...Enemy Unit Hexes гекс вражеского подразделения 5.5g

...No Safe Path без Безопасного маршрута 5.5c

...Prohibited Terrain Hexes Запрещенная местность 5.5g

...Situational Retreats выборочное отступление 5.5d

...Urban Retreats отступление в городском бою 6.1b часть i

...Support Step Effects эффект на Поддержку 1.5a

...Urban Hex Control контроль гекса городской застройки 6.1a

...Voluntary HQ Retreats добровольное отступление Штаба 4.7g

...Voluntary Retreats добровольное отступление 4.8a, 4.8b

STOP Статус СТОП

...Capabilities after a STOP возможности после входа в статус 3.4i

...Effect on Safe Paths эффект на Безопасный маршрут 1.9f

...STOP Terrain Effects местность с эффектом СТОП 4.1e

...STOPPED and FINISHED СТОП И ФИНИШ 3.4e

...Waiving снятие СТОПа 4.4b

Stopping Engagements Встречный Огневой бой 4.4

...Required or Not Required обязательный или необязательный 4.4a

...Waiving a STOP снятие СТОПа 4.4b

Support Поддержка 1.2d, 1.5

...Action Rating to use используемый Рейтинг эффективности 5.2d часть ii

...Attack by Fire Prevention предотвращение Обстрела 5.3b

...Combat Table Loss потери по Таблице результатов боя 5.1f

...EZOCs вражеская ЗК 4.3d часть ii, 4.3f, 1.9e

...Dropped Support утрата Поддержки 1.5i

...Marker Placement размещение маркера 1.5i часть i

...Marker Removal снятие маркера 3.0 шаг f, 3.5, 1.5i часть ii, 1.9d

...Other Units in Stack прочие подразделения в стэке 5.2e часть ii

...Recovery Activation активация Восстановления усталости 3.0 шаг b

...Effects эффект 1.5g

...Engagement Results результаты Огневого боя 5.2e

...Engagement Table Row определение части Таблицы результатов Огневого боя 5.2d часть i

...Engagements Огневой бой 5.2, 5.2c часть ii

...Entering or Exiting Support вход или выход из статуса 1.5c, см. Схему процесса Назначения

...Formation Destruction Уничтожение Соединения 6.2b, 6.2d

...Formations Соединение 1.3, 1.5a

...Handling управление 1.0f, 1.5f

...Hosts Носитель 5.2a, 5.2d часть ii, 5.2e часть i

...Multiple Support DRM МБК за множественную Поддержку 1.5d, 5.2a, 5.2d часть iii

...Real AVs come before Supports приоритет Цели Огневого боя 5.2b

...Safe Paths безопасный маршрут

...Effect on эффект на 1.9f

...Needed требование 1.9c, 1.9d

...Set Up расстановка 1.0f

...Shock Attack Prevention предотвращение Штурмовой атаки 5.1m

...Stacking Группирование 4.2

...Stopping Engagements встречный Огневой бой

...Required or Not Required обязательный или необязательный 4.4a

...Waiving a Stop снятие СТОПа 4.4b

...Stand Off Support оборонительная Поддержка

...Stand Off vs. Red AV Support подразделения с оборонительным РБ против подразделений с поддержкой от подразделений с красным РБ 6.5]

...Stopping Engagements встречный Огневой бой 4.4a

...Unit Characteristics ТТХ Подразделений 1.1e

...Support Establishment Safe Paths Безопасный маршрут для восстановления Поддержки после Утраты 1.9c, 1.9d

...“Support Only” Units подразделения, которые не могут находиться не в статусе Поддержка 1.5b

...Support Unit Range дальность подразделений Поддержки 5.2a

...Tact MA Retreat отступление подразделений с Тактическим типом перемещения 5.5g

...Temporary Dropped Support временная Утрата Поддержки 1.5i часть i

...Units Unable to Access Support подразделения, которые не могут получить Поддержку 1.5h

...Unprepared Units Небоеготовые подразделения 1.1d

Suppression Barrages Подавляющий Артобстрел 5.4, 5.4g

...Attack by Fire Обстрел 5.3e

...Attacks Атака 5.1d, 5.4g

...Hex Limit лимит гексов 5.4d

Terrain Местность 4.1

...Barrage Table Row определение части Таблицы результатов Артобстрела 5.4h часть i

...Blocking “Line of Sight” блокировка линии видимости 4.5c

...Combat Бой 5.0a

...Combat DRMs МБК в бою 5.1e

...Engagement Range Limit ограничение на дальность Огневого боя 5.2b часть iv

...Engagements Огневой бой 5.2a

...Multiple Terrain Types множественная местность 4.1a

...One-hex Movement перемещение на один гекс 4.1f

...Prohibited Terrain Запрещенная местность 4.1d

...Reciprocal Moves принцип двунаправленности 4.1b

...Retreats отступление 5.5, 5.5b

...Roads Дороги 4.1c

...Shock Attacks Штурмовая атака 5.1m

...[Soft Jump Ending Hex] [последний гекс мягкого вытеснения] 4.7i часть v

...STOP Terrain местность с эффектом СТОП 4.1e

...Voluntary Retreats добровольное отступление 4.8

Traffic Затор 4.0d

...Combat Results результат боя 5.1f

...Engagement Results результата Огневого боя 5.2d часть v

...Marker Removal снятие маркера 3.0 шаг f, 3.5

...Movement Effects эффект на перемещение 4.0a часть i, 4.0d

...Over-Stacking нарушение пределов группирования 4.2b

...[Planned Fatigue] [планирование Усталости] 6.4b

...Negating Roads [препятствия дорожному движению отменяют дороги] 4.1c

...Screen Zones Зона Охранения 4.6d

...[Unit Traffic] [препятствия дорожному движению] 4.0e, 4.1c

Trafficability Проходимость 3.2i

Unassigned Units Неприданные подразделения Усиления 1.1e

...Automatic Retreat Effects эффекты безусловного отступления 5.5e

...Blob Effects эффекты Зоны операций 1.3c

...Command Radius Радиус Командования 1.4c

...Destroyed Formation Arty Points очки Артиллерии уничтоженного Соединения 6.2b

...Mixed Formations перемешанные Соединения 3.2d часть ii

...While On-Map на поле 2.3d

...One Turn Unassigned before Assignment задержка в один ход между выводом из штата и приданием 2.3a

...[Unit Traffic] [препятствия дорожному движению] 4.0e

Unit Подразделение 1.1e (также см. Таблицу функционала подразделений)

...Assault Arrow Стрелка наступательного боя 1.1a

...Attack-Capable Способное атаковать 1.1a, 5.1h, 5.1i

...AV РБ см. Рейтинг брони

...Breakthrough подразделения Прорыва с РБ 1.1e, 5.1m часть iii

...Combat Trains ПМТО 4.7

...Deployed-side Боевая сторона фишки 1.1c, 1.7d

...Dual двойное 1.1e, 1.5h

...EZOC Effects эффект от вражеской ЗК 4.3d

...Fire Events очко Специальных мерприятий 1.6a

...HQs Штаб 4.7

...Light AV легкий РБ 1.1e, 1.5e, 4.4a, 5.1m часть iii, 5.2c часть i,

...Limited AV ограниченный РБ 1.1e, 1.5e

...Movement Class (MA Class) тип перемещения 1.1a, 1.9c, 1.9e, 4.1, 4.3d, 4.7a,

...Move-side Походная сторона фишки 1.1c, 1.7d, 4.6, 4.6d, 4.8a, 5.5e, 5.5g, 6.1f

...Non-AV Repls очко Пополнения без РБ 1.9c, 2.2a, 2.2d

...Non-Rebuildable Невосстановимые подразделения 1.1g, 2.2d,

...Red AV красный РБ 1.1e, 5.1m часть iii

...Stand Off AV оборонительный РБ 1.1e, 4.4a

...Static Статичные подразделения 1.1h, 2.3e

...Support Поддержка 1.5

...Unprepared Небоеготовые подразделения 1.1d, 1.5h

Unit Traffic [Препятствия дорожному движению] см. Затор

Unit Values ТТХ Подразделений 1.1a

Unprepared Units Небоеготовые подразделения 1.1d

...Jumping HQs & Combat Trains вытеснение Штабов и ПМТО 4.7d

...Screen Zones Зона Охранения 4.6d

...Support Eligibility доступность Поддержки 1.5h

...ZOCs ЗК 4.3b

Urban Warfare Городской бой 6.1

...Advance After Combat наступление после боя 6.1b часть ii

...Control Change Decisions решение о смене контроля 6.1e

...Hex Control контроль гекса 6.1a

...Hex Control Changes смена контроля гекса 6.1d

...How Urban Warfare Works как работает городской бой 6.1a

...Prepared Defense Статус Подготовленная оборона 3.2k

...Standard Rule Exceptions исключения из обычных правил 6.1b

...Urban Retreats отступления в городском бою 6.1b часть i

...Withdrawal отход 6.1f

Used Formations Задействованное соединение

...First Turn в первый ход 1.0g

...HQ Retreats отступление Штаба 4.7e

...Second Activations Вторая активация 2.5c

...Sequencing порядок 3.0 шаг а

**Voluntary Retreats Добровольное отступление
4.8**

...Distance расстояние 4.8a, 4.8b

...Fail SNAFU проваленный SNAFU 4.8c

...FINISHNG статус ФИНИШ 3.4g

...HQ Fatigue Усталость 1.8c

...[No Orders] [без приказа] 2.4c

...Safe Paths Безопасный маршрут 1.9d

...No ZOC Units подразделения без ЗК 4.3b

...Rebuilding Units восстановление подразделений 2.2e

...Restrictions ограничения 4.3c

...Retreats отступление 4.3e, 5.5, 5.5b, 5.5g

...Safe Paths Безопасный маршрут 1.9e

...[Soft Jumps] [мягкое вытеснение] 4.7i часть v

...Stopping Engagements встречный Огневой бой 4.4

...Types типы 4.3a

...Voluntary Retreats добровольное отступление 4.8a

**Voluntary HQ Retreats Добровольное
отступление Штаба**

...Fail SNAFU проваленный SNAFU 4.7g, 4.8c

...HQ Movement перемещение Штаба 4.7a]

...[No Orders] [без приказа] 2.4c

...No Step Loss не несет урон 4.7g

...Prepared Defense Статус Подготовленная оборона 4.8d

...[Prepared Defense Orders] [приказ Подготовленная
оборона] 2.4d, 4.7a, 4.7g**Weather Погода**

...Effects эффект см. Правила игры

...Engagement Zones зона потенциального огневого боя
4.5a, 4.5b

...First Turn в первый ход 1.0g

...Sequencing порядок 2.0 шаг а

...Track Use DRM МБК "Использует Грунтовую дорогу"
3.1a**Withdrawal Отход 6.1f****Zones of Control Зона контроля (ЗК) 4.3**

...Advance after Combat наступление после боя 5.6a

...After a Shock Attack после Штурмовой атаки 5.1o

...AV ZOCs РБ ЗК 4.3f

...Command Radius Радиус Командования 1.4b

...Effects эффект 4.3d

...Engagements Огневой бой 5.2a часть iv

...Entry Areas Стартовая зона 2.1e

...HQ Retreats отступление Штаба 4.7e

...Legal Hexes Допустимый гекс 3.1a

Указатель (в русскоязычном порядке)

Пункты в [] обозначают опциональные правила.

[Маркер March OBJ] [March OBJs] 2.4g

...Зона OBJ OBJ Zones 3.3 часть v

...конечный гекс перемещения Штаба End Point 2.4h часть iv, 3.3 часть iv

...маршрутизация Routing 2.4h

...определение количества Effect on Number Available 3.3c

...размещение и эффект Placement and Effects 2.4b часть ii

[Опциональные правила (все ниже являются опциональными)] [Optional Rules] (All are Optional)

...корректировка результатов Огневого боя Engagement Loss Conversion 5.2f

...маркер March OBJ March OBJs 2.4g

...маркеры активации Соединений Formation Activation markers 2.5k

...модифицированный случайный выбор Modified Random Selection 2.5m

...мягкое вытеснение Soft Jumps 4.7i

...планирование усталости Planned Fatigue 6.4

...подразделения с оборонительным РБ против подразделений с поддержкой от подразделений с красным РБ Stand Off vs. Red AV Support 6.5

...препятствия дорожному движению Unit Traffic 4.0e

...Приказы Orders 2.4

...распределенная активация Activation Smoothing 2.5n

...реалистичное перемещение Realistic Movement 4.9

...случайный выбор Random Selection 2.5l

[Препятствия дорожному движению] Unit Traffic см. Затор

[Приказы] [Orders] 2.4

...в первый ход First Turn 1.0g

...добровольное отступление Штаба Voluntary HQ Retreats 2.4c, 4.8d

...изменение Changing 2.4f

...порядок Sequencing 2.0 шаг c

...приказ Без приказов 'No Orders' Order 2.4c

...приказ Восстановление усталости Fatigue Recovery Order 2.4e

...приказ Перемещения штаба HQ Move Orders 2.4b

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7b, 2.4d

[Форсированное перемещение] [Forced March] 6.4e

SNAFU SNAFU 3.2

...[МБК планирование Усталости] [Planned Fatigue DRMs] 6.4a

...[Форсированное перемещение] [Forced March] 6.4e

...активация Восстановления усталости Recovery Activations 3.7c

...Атака из-за пределов поля Off-Map Attacks 6.3b

...Двойная зона OBJ Double OBJ Zones 3.3b

...добровольное отступление Штаба в случае проваленного HQ Voluntary Retreat on FAIL 4.7g, 4.8c

...Компенсация провала Failure Flip 3.7d

...маркер OBJ OBJs 3.3 часть i, 3.3c, [6.4b]

...маркер Координации Coordination Marker 3.2c

...МБК "Использует Грунтовую дорогу" Uses Tracks DRM 3.1a

...МБК за ОМС заблокирован MSR Blocked DRM 3.1 часть iv, 3.1c

...МБК за перемешанные Соединения Mixed Formations DRM 3.2d

...МБК за уровень Усталости Fatigue Level DRM 1.8a, 3.2e, [6.4a]

...Охранение Screening 4.6

...очко Авиации Air Points 5.4c

...очко Артиллерии Arty Points 5.4a

...очко Специальных мерприятий Fire Events 1.6a

...перемещение Movement 4.0a часть i

...перемещение на один гекс One-hex Movement 4.1f

...ПМТО за пределами поля Off-Map Combat Trains 3.1 часть iv

...порядок Sequencing 3.0 шаг c

...проверка SNAFU SNAFU Roll 3.2a, 3.2b

...проверка повышения Усталости во Второй активации Second Activation Fatigue Roll 2.5e

...разведывательный маркер OBJ Recon OBJs 3.3f

...результат Results 3.2k, [6.4d]

...Соединение Formations 1.3

...Статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7a, 1.7b, 1.7c, 3.2k

...увеличение Усталости Fatigue Increase 1.8b

...уровень Усталости Свежее Fresh Formations 1.8c

Активации Activations 2.5

...Вторая активация Second Activation 2.5e, 2.5h

...Ограничения Restrictions 2.5f

...Эффект уровня Усталости Свежее Fresh Fatigue Effects 2.5h

...и окончание хода Ending the Turn 2.5j

...обязательность Activation attempt required 2.5a, 2.5c

...Подготовленная оборона Prepared Defense

...Вторая активация Second Activations 1.7c, 2.5g

...Вход в статус Creating 1.7a

...проверка Die Rolls 2.5d

...Соединения Formations

...активируются по очереди One at a time 2.5b

...Задействованное Used 2.5c

...Закончившее Done 2.5i

...увеличение усталости Fatigue Increase 1.8b, 2.5e

Артобстрел Barrage 5.4

...Атакующий Destruction Barrages 5.4h

...наведение Spotting 5.4f

...объявление потраченных очков Pre-assigning Arty Points 5.4d

...ограничение целевых гексов Target Hex Limit 5.4d

...очки Авиации Air Points 5.4c

...очки Артиллерии, восстановление Arty Points, Refreshing, Unused 5.4a

...переход Наводчика в статус СТОП Spotter STOP 5.4e

...Подавляющий Suppression Barrages 5.4g

...придача Штабам HQ Assignment 5.4b

...Радиус Командования Command Radius 1.4e, 5.4f

...требования Requirements 5.4e

...штатные очки Артиллерии Intrinsic Arty Points 5.4b

Атака из-за пределов поля Attacks from Off-Map 6.3

...SNAFU SNAFU 6.3b

...Артобстрел Barrages 6.3c

...возврат к обычным правилам Return to Normal 6.3d

...воображаемый гекс Virtual Hex 6.3a

...ограничения и МБК Types Allowed & DRM 6.3c

Атакующий артобстрел Destruction Barrages 5.4h

...в Атаке Attacks 5.1d

...МБК DRMs 5.4h часть iii

...определение эффективности Strength 5.4h часть ii

Безопасный маршрут Safe Paths 1.2h 1.9

...вражеская ЗК EZOCs 1.9e, 4.3e

...вход в статус Поддержка Support Establishment 1.5i, 1.9c

...добровольное отступление Voluntary Retreats 1.9d, 4.8

...Зона Охранения Screen Zones 1.9f, 4.6d

...зона потенциального огневого боя Engagement Zones 1.9f

...игнорирование за счет дружественных подразделений Friendly Unit Negation 4.3c

...Изоляция Isolation 3.6a

...иип перемещения MA Types 1.9c, 1.9e

...когда требуется When Needed 1.9d

...край поля Map Edge 1.9g

...местность с эффектом СТОП STOP Terrain 1.9f

...направление отступления Retreat Direction 5.5b

...независимость подразделений и Штабов/ПМТО Independently Evaluated 5.5f

...неприданные подразделения Усиления Unassigned Independent Units 1.9g

...от подразделения к Штабу From Unit to HQ 1.9a

...отступление Retreat 5.5c

...отступление Штаба HQ Retreats 4.7e

...Очки пополнений Repls 2.2d

...протяженность Length 1.9b

...смена стороны фишки Flipping Counter-Side 4.0b

...тип перемещения Тактический Tact MA

...вражеский ЗК подразделения с реальным РБ Real AV EZOCs 4.3d часть ii

...отступление Retreats 1.9b

...эффект Поддержки Support Effects 1.9f

Безусловное отступление Automatic Retreats 5.5e

...Тактический тип перемещения и неприданные подразделения усиления Tact MA and Independent Units 5.5e

...Штаб, доступный к отступлению HQ Refuge 5.5e

Боевая сторона фишки Deployed-side 1.1c

...отступающие подразделения Охранени Retreating Screen Units 4.6a часть ii

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7d

...эффект Охранения Screen Effect 4.6d

Бой Combat 5.0

...Атаки Attacks 5.1

...местность Terrain 5.0a

...подразделения Охранения Screen Units 5.0c

...Штабы и ПМТО HQs and Combat Trains 5.0b

Братья по оружию Buddies см. Справочник

...определение Зоны операций Defining Blobs 1.3c

...перемешанные Соединения Mixed Formations 1.3c, 3.2d часть ii

Бронированное подразделение Hard Units 1.1e

Вне карты Off-Map

...Атака из-за пределов поля Attacks from Off-Map 6.3

...SNAFU SNAFU 6.3b

...воображаемый гекс Virtual Hexes 6.3a

...недопустимые типы Атак Attack types not Allowed 6.3c

...Обычные атаки Regular Attacks & DRM 6.3c

...отступление Retreat 1.0e, 5.5h

...перемещение Movement 1.0e

...ПМТО Combat Trains 3.0 шаг b & e, 3.1 часть ii & iv, 3.1c, 3.2j, 4.7b, 4.7h

...Подкрепления Reinforcements 1.0e, 2.1b, 2.1d, 2.1e

...размещение Поддержки Support Placement 1.0f

Восстановление из Уничтоженных Rebuild from Dead Pile 2.2e

Восстановление ПМТО из Неопределенного Recovery from Ghost 3.0 шаг b, 3.0 шаг f, 4.7c

Восстановление Усталости Fatigue Recovery (Recovery) 3.7

...[планирование Усталости] [Planned Fatigue] 6.4c, 6.4f

...Вторая активация Second Activation 2.5f

...доступные Действия Actions Allowed 3.0 шаг b

...компенсацию провала Failure Flip 2.4e], 3.7d

...ограничения Limitations 3.7a

...при использовании правила [Приказы] [Orders] 2.4e

...процесс Procedure 3.7c

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7c

...требования Requirements 3.7b

...требования к ОМС MSR Requirement 3.7b

Встречный Огневой бой Stopping Engagements 4.4

...обязательный или необязательный Required or Not Required 4.4a

...снятие СТОПа Waiving a STOP 4.4b

Вторая активация Second Activation 2.5e

...[планирование Усталости] [Planned Fatigue] 6.4b

...[форсированное перемещение] [Forced March] 6.4e

...SNAFU SNAFU 3.2a, 3.2k

...восстановление очков Артиллерии Arty Point Refreshment 5.4a

...Восстановление Усталости Recovery Activations 2.5f

...выполнить немедленно Conduct Immediately 2.5e

...Компенсация провала Failure Flips 3.7d часть i, 3.7d часть ii

...маркер OBJ OBJ Markers 3.3c

...ограничения Restrictions 2.5f

...Охранение Screening 4.6

...переход в статус Закончившее Becoming Done 2.5i

...проверка Activation Die Roll 2.5d, 2.5h

...процесс Sequencing 3.0 шаг i

...расстановка в статусе Задействованное Set Up Already Used 1.0g, 2.5c

...Соединение с уровнем Усталости Свежее Fresh Formations 1.8c

...Соединения с уровнем Усталости 4 Fat-4 Formations 1.8c, 2.5f

...Статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7c, 2.5g

...Усталость Fatigue 1.8b, 2.5e, 3.7a

Вытеснение Jumping 4.7d

...[мягкое вытеснение] [Soft Jumps] 4.7i

...вытесненное ПМТО Jumped Combat Trains 4.7h

...вытесненный Штаб Jumped HQs 4.7e, 4.7f, 4.8b

...изменение ОМС Changing MSR Pathway 3.1 часть iii

...наступление после боя Advance After Combat 5.6d

... Небоеготовое подразделения Unprepared Units 1.1d

...подразделения Охранения Screening Units 4.6a

...Радиус Командования Command Radius 1.4d

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7b

Городской бой Urban Warfare 6.1

...исключения из обычных правил Standard Rule Exceptions 6.1b

...как работает городской бой How Urban Warfare Works 6.1a

...контроль гекса Hex Control 6.1a

...наступление после боя Advance After Combat 6.1b часть ii

...отступления в городском бою Urban Retreats 6.1b часть i

...отход Withdrawal 6.1f

...решение о смене контроля Control Change Decisions 6.1e

...смена контроля гекса Hex Control Changes 6.1d

...Статус Подготовленная оборона Prepared Defense 3.2k

Группирование Stacking 4.2

...Атакующее подразделение Attack Units 5.1c

...Атакующий артобстрел Destruction Barrages 5.4h

...маркер Затора Traffic Markers 4.0d

...несколько Соединений Multiple Formations 3.4a

...оборона при нарушении пределов Группирования Defending while Over-Stacked 4.2c

...ограничения при нарушении пределов Группирования Over-Stacking Restrictions 4.2b

...отступление Retreats 5.5a, 5.5f, 5.5g

...отступление в городском бою Urban Retreats 6.1b часть i

...очко Специальных мерприятий Fire Events 1.6c

...перемещение Movement 3.4d

...подразделения Охранения Screening Units 4.6a

...подразделения Поддержки Support Units 1.5f, 5.2e часть ii

...предел Limit 4.2

...Разведка при нарушении пределов Группирования Recon while Over-Stacked 3.3f

...содействующие подразделения Assist Units 5.1i, 5.6b

...Стартовая зона Entry Hexes 2.1d часть ii

...таблица результатов боя Combat Table Results 5.1f

...требования к верхнему подразделению стэка Top Unit Requirements 4.2a

...уничтожение обороняющегося стэка во время Атаки Barrage Destroys Defender's Stack in an Attack 5.1d

Дальность Range 1.1a

...блокирующая местность (линия видимости) Blocking Terrain Line of Sight 4.5c

...зона потенциального огневого боя Engagement Zones 4.5a, 4.5b

...наведение Артобстрела Spotting for Barrage 5.4f

...порядок расположения фишек в стэке Stacking order 4.2a

Двойная зона OBJ Double OBJ (Double Tap) 3.3b

...МБК Огневого боя Engagement DRM 3.3a

...размещение Разведывательных маркеров OBJ Recon Creation 3.3f

Действия Activities 3.4

...и Артобстрел Barrage Sequencing 3.4c

...кто может выполнять Units that can function 3.4a

...обнуление очков СМ и ОД Forfeiture of Fire Events & MPs 3.4f

...ограничения статуса СТОП STOP abilities 3.4i

...ограничения статуса ФИНИШ FINISHED restrictions 3.4h

...переход в статус ФИНИШ FINISHED caused by 3.4g

...порядок перемещения Movement order 3.4d

...порядок подразделений Sequencing of Units 3.4b, 3.4d

...СТОП и ФИНИШ STOPPED and FINISHED 3.4e

Добровольное отступление Voluntary Retreats 4.8

...[без приказа] [No Orders] 2.4c

...Безопасный маршрут Safe Paths 1.9d

...проваленный SNAFU Fail SNAFU 4.8c

...расстояние Distance 4.8a, 4.8b

...статус ФИНИШ FINISHNG 3.4g

...Усталость HQ Fatigue 1.8c

Добровольное отступление Штаба Voluntary HQ Retreats

...[без приказа] [No Orders] 2.4c

...[приказ Подготовленная оборона] [Prepared Defense Orders] 2.4d, 4.7a, 4.7g

...не несет урон No Step Loss 4.7g

...перемещение Штаба HQ Movement 4.7a]

...проваленный SNAFU Fail SNAFU 4.7g, 4.8c

...Статус Подготовленная оборона Prepared Defense 4.8d

Дороги Roads

...Допустимый гекс Legal Hexes 3.1a

...определение Definition см. Справочник

...пересечение в гексе Intersections in a Hex 4.1c

...стоимость в ОД Movement Costs 4.1c

Задействованное соединение Used Formations

...в первый ход First Turn 1.0g

...Вторая активация Second Activations 2.5c

...отступление Штаба HQ Retreats 4.7e

...порядок Sequencing 3.0 шаг a

Закончившие Соединения Done Formations

...окончание Хода Ending a Game Turn 2.5j

...отступление Штаба HQ Retreats 4.7e

...Первый ход First Turn 1.0g

...после Второй активации или ее попытки Showing 2.5i

Затор Traffic 4.0d

...[планирование Усталости] [Planned Fatigue] 6.4b

...[препятствия дорожному движению отменяют дороги]
Negating Roads 4.1c

...[препятствия дорожному движению] [Unit Traffic] 4.0e,
4.1c

...Зона Охранения Screen Zones 4.6d

...нарушение пределов группирования Over-Stacking 4.2b

...результат боя Combat Results 5.1f

...результата Огневого боя Engagement Results 5.2d часть v

...снятие маркера Marker Removal 3.0 шаг f, 3.5

...эффект на перемещение Movement Effects 4.0a часть i,
4.0d

ЗК подразделений с РБ AV ZOC 4.3f

...дальность Range 4.3f

...настоящее Real 4.3f

...Поддержка Support 1.5g, 4.3f

Зона OBJ OBJ Zones 3.3a

...[маркеры March OBJ] [March OBJs] 2.4g, 3.3 часть v

...Двойная зона OBJ Double OBJ Zones 3.3b

...МБК Двойной зоны OBJ в Огневом бою Engagements &
Double Tap DRMs 3.3a, 5.2b часть i

...назначение Purpose 3.3 часть ii, 3.3 часть iii

...подразделения в статусе Вне командования Out of
Command Units 1.4d

...при Артобстреле Barrage Requirement 5.4e

...при Обстреле Attack by Fire Requirement 5.3b

...разведывательный маркер OBJ Recon OBJs 3.3g

...требования к целевому гексу Defending Hex Requirement
5.1a

Зона контроля (ЗК) Zones of Control 4.3

...[мягкое вытеснение] [Soft Jumps] 4.7i часть v

...Безопасный маршрут Safe Paths 1.9e

...восстановление подразделений Rebuilding Units 2.2e

...встречный Огневой бой Stopping Engagements 4.4

...добровольное отступление Voluntary Retreats 4.8a

...Допустимый гекс Legal Hexes 3.1a

...наступление после боя Advance after Combat 5.6a

...Огневого боя Engagements 5.2a часть iv

...ограничения Restrictions 4.3c

...отступление Retreats 4.3e, 5.5, 5.5b, 5.5g

...отступление Штаба HQ Retreats 4.7e

...подразделения без ЗК No ZOC Units 4.3b

...после Штурмовой атаки After a Shock Attack 5.1o

...Радиус Командования Command Radius 1.4b

...РБ ЗК AV ZOCs 4.3f

...Стартовая зона Entry Areas 2.1e

...типы Types 4.3a

...эффект Effects 4.3d

Зона операций Blob 1.3c

...перемешанные Соединения Mixed Formations 3.2d

...подразделения, не учитывающиеся Units Ignored 1.3c

Зона потенциального огневого боя Engagement Zones 4.5

...дальность РБ AV Range 4.5a

...линия видимости и блокирующая местность Blocking Terrain LOS 4.5c

...реальный ПБ Real AV only 4.5b

Изоляция Isolation 3.6

...активация Восстановления усталости Recovery Activations 3.0 шаг b

...безопасный маршрут Safe Path 1.9d, 3.6a

...Вторая активация Second Activations 2.5e

...наступление после боя Advance After Combat 5.6c

...ОМС заблокирован MSR Blockage 3.1c

...определение Identifying 3.6a

...подкрепления Reinforcements 3.6b

...Подразделения усиления Independent Units 2.3d

...процедура Sequencing 3.0 шаг h

...Радиус Командования Command Radius 1.4d, 3.6a

Инициализация Штаба HQ Initialization 3.0 шаг a

Ключевая местность Key Terrain см. Таблицу эффектов местности

...Выборочное отступление Situational Retreats 5.5d

Количество очков движения Movement Allowance 1.1a, 4.0a часть iii

Компенсация провала Failure Flip 3.7d

...выполнение Conduct 3.0 шаг c

...при использовании правила [Приказы] [Orders] 2.4e

Контроль Control 6.1a

...маркеры контроля Control Markers 6.1a

...потеря контроля/отход Losing Control of a Hex/Withdrawal 6.1f

...решение о смене контроля Who Decides Control Changes 6.1e

...смена контроля Changing Control 6.1d

Координация Coordination 3.2c

...[мягкое вытеснение] [Soft Jumps] 4.7i часть iii

...МБК проверки SNAFU SNAFU DRM 3.2c

...отступление Штаба HQ Retreat 4.7e

...перемешанные Соединения Mixed Formations 3.2d часть iii

...размещение маркера Application of Marker 3.0 шаг b

...снятие маркера Removal

...активация Восстановления усталости Recovery Activation 3.0 шаг b

...исключения из правил When not Mixed 3.0 шаг c

Маркер OBJ Objectives (OBJs) 3.3

...[маркеры March OBJ] [March OBJs] 2.4b часть ii, 3.3, 2.4g, 2.4h

...[планирование Усталости] [Planned Fatigue] 6.4b

...[форсированное перемещение] [Forced March] 6.4e

...SNAFU SNAFU 3.3 часть i, [6.4d]

...боевые маркеры OBJ Combat OBJs 3.3 часть ii

...Двойная зона OBJ Double OBJ Zones 3.3a, 3.3b

...для Артобстрела Barrage Requirement 3.3 часть i, 5.4e

...для Атаки Attack Requirement 3.3 часть i, 5.1a

...для Обстрела Attack by Fire Requirements 5.3b

...для Огневого боя Engagements 3.3 часть iii, 5.2b часть i

...доступное количество Number Available 3.3c

...зачем нужны Function 3.3 часть i

...Зона OBJ OBJ Zones 3.3 часть ii

...победные гексы Victory Hexes 3.3 часть i

...порядок размещения маркера Sequencing 3.0 шаг d, 3.0 шаг f

...принадлежность Соединению Formation Ownership 1.3

...Радиус Командования Command Radius 1.4a

...Разведка Recon 3.3 часть i

...разведывательные маркеры OBJ Recon OBJs 3.3f, 3.3g

...размещение Placement 3.3d

...снятие маркера Removal 3.3e, 3.5

...увеличение Усталости Fatigue Increase 1.8b

Местность Terrain 4.1

...[последний гекс мягкого вытеснения] [Soft Jump Ending Hex] 4.7i часть v

...блокировка линии видимости Blocking "Line of Sight" 4.5c

...Бой Combat 5.0a

...добровольное отступление Voluntary Retreats 4.8

...Дороги Roads 4.1c

...Запрещенная местность Prohibited Terrain 4.1d

...МБК в бою Combat DRMs 5.1e

...местность с эффектом СТОП STOP Terrain 4.1e

...множественная местность Multiple Terrain Types 4.1a

...Огневой бой Engagements 5.2a

...ограничение на дальность Огневого боя Engagement Range Limit 5.2b часть iv

...определение части Таблицы результатов Артобстрела Barrage Table Row 5.4h часть i

...отступление Retreats 5.5, 5.5b

...перемещение на один гекс One-hex Movement 4.1f

...принцип двунаправленности Reciprocal Moves 4.1b

...Штурмовая атака Shock Attacks 5.1m

Назначения Assignment 2.3

... в рамках одного хода Assigning & Delay 2.3a

...в Первом ходу First Turn 1.0g

...вывод из штата Unassigning 2.3a

...очков Авиации Air Points 2.3c

...очков Артиллерии Arty Points 2.3a

...Поддержки Support placement near HQ 1.5e

...Подразделений усиления Independent Units 2.3d

...процесс Process см. Схему процесса Назначения

...Статичных подразделений Static Units 1.1h, 2.3e

...требования к ОМС Complete MSR Re'qt см. Схему процесса Назначения

...фаза Assignment Phase 2.3a

Нарушение связности Crossing the Streams 3.2h

Наступление после боя Advance After Combat 5.6

...гексы городской застройки Urban Hexes 6.1b часть ii

...ПК Command Radius 5.6c

...содействующие подразделения Assist Units 5.6b

...требования Requirement 5.6a

...Штабы и ПМТО HQs & Combat Trains 5.6d

Невосстановимые подразделения Non-Rebuildable Units 1.1g, 2.2d

Небоеготовые подразделения Unprepared Units 1.1d

...вытеснение Штабов и ПМТО Jumping HQs & Combat Trains 4.7d

...доступность Поддержки Support Eligibility 1.5h

...ЗК ZOCs 4.3b

...Зона Охранения Screen Zones 4.6d

Неопределенное ПМТО Ghost Trains

...активация Восстановления усталости Recovery Activations 3.0 шаг b

...выбор стороны фишки Showing 2.1g

...за пределами оптимального расстояния Non-Optimal Distance 4.7b

...после перемещения After Moving 4.7b

...снятие статуса Recovery from 3.5, 4.7c

Неприданные подразделения Усиления Unassigned Units 1.1e

...[препятствия дорожному движению] [Unit Traffic] 4.0e

...задержка в один ход между выводом из штата и приданием One Turn Unassigned before Assignment 2.3a

...на поле While On-Map 2.3d

...очки Артиллерии уничтоженного Соединения Destroyed Formation Arty Points 6.2b

...перемешанные Соединения Mixed Formations 3.2d часть ii

...Радиус Командования Command Radius 1.4c

...эффекты безусловного отступления Automatic Retreat Effects 5.5e

...эффекты Зоны операций Blob Effects 1.3c

Носитель Hosts 1.5a

...измерение дальности Range Measurement 5.2a

...использование Рейтинга эффективности Action Rating Used 5.2d часть ii

...наличие нескольких эффектов Having Support Effects 1.5g

...обязательный встречный Огневой бой Required Stopping Engagements 4.4a, 4.4b

...потери в результате Огневого боя Engagement Losses 5.2e

...Утрата Поддержки Dropping Support 1.5i

...эффект местности на Поддержку Terrain Effect on Support 1.5i часть i

...эффект отсутствия безопасного маршрута для Поддержки Effect of No Support Establishment Safe Path 1.5i часть i

Обстрел Attack by Fire 5.3

...количество против одного гекса Numbers against a Hex 5.3a

...подавление Suppression 5.3e

...процедура Procedure 5.3d

...требования к Атакующему Requirements 5.3c

Обыкновенная атака Attacks (Regular Attacks)

5.1

...Активация Activations 2.5, 3.4b

...Артострел Barrage in Attacks 5.1d

...Артострел уничтожил Обороняющихся Barrage Destroys Defender 5.1d

...Атакующий Артострел Destruction Barrages 5.4h

...вне командования Out of Command 1.4d, 1.4e

...Двойная зона OBJ Double OBJ Zones 3.3b

...зона OBJ OBJ Zones 3.3a

...из-за пределов поля Off-Map 2.1d часть iv, 6.3

...маркеры OBJ OBJs 3.3 часть i

...МБК Combat DRMs 5.1e

...нарушение пределов группирования Over-Stacking 4.2b, 4.2c

...наступление после боя Advance after Combat 5.6

... Небоеготовые подразделения Unprepared Units 1.1d

...ограничения и требования Regular Attack Limitations and Requirements 5.1g, 5.1h

...окончание Ending a Regular Attack 1.6e, 5.1j

...особенности Атакующего подразделения Attack Unit Requirements 5.1c, 5.6a

...перемещение на один гекс One Hex Movement 4.1f

...Подавляющий Артострел Suppression Barrages 5.4g

...Поддержка Support Availability 1.5a, 1.5h, [6.5]

...подразделения Охранения Screening Units 4.6a

...подразделения с оборонительным РБ против подразделений с поддержкой от подразделений с красным РБ Stand Off vs. Red AV Support [6.5]

...порядок Атаки Attack Sequencing 5.1b

...потери подразделений Поддержки Support Losses 1.5f. [6.5]

...процедура Sequencing 3.0 шаг e

...результаты Combat Results 5.1f

...содействующие подразделения Assist Units 5.1i

...Способные атаковать Attack-Capable 1.1a

...статус ФИНИШ FINISHING 3.4f, 3.4g, 3.4h

...требования для любой Атаки Requirements for Any Attack 5.1a

...уничтожение Атакующего подразделения Attack Unit Destroyed 5.5d

...Усталость Fatigue 1.8b

Обыкновенные атаки Regular Attacks

...Артострел Barrages 5.1d, 5.4h часть ii

...Атакующее подразделение Attack Units 5.1c, 5.1h

...в порядке Хода Sequencing 3.0 шаг e

...все Атаки All Attacks Requirements 5.1a

...зона OBJ OBJ Zones 3.3a

...из-за пределов поля Off-Map 6.3c

...ограничение по количеству гексов Hex Limits 5.1g

...окончание Ending 5.1j

...подавление Обстрелом Attack by Fire as Suppression 5.3e

...порядок Атаки Attack Sequencing 5.1b

...потери подразделений Поддержки Support Unit Losses 1.5f

...статус ФИНИШ FINISHING 3.4g

Огневой бой Engagements 5.2

...выбор Цели Target Selection 5.2b часть ii

...зона OBJ OBJ Zones 5.2b часть i

...ограничения на Атакующего и Цель Firer & Target Requirements 5.2a, 5.2b

...ограничения по количеству Number Limitations 5.2b часть iii

...очко Специальных мероприятий Fire Events 5.2a часть ii

...Поддержка Support

...МБК, рейтинг эффективности и используемая таблица Table, AR, and DRM to use 5.2d

...потери Носителя Host Loss 5.2e часть i

...применимость результата Утраты Поддержки Target Drop Result Applicability 5.2e часть ii, [6.5]

...только по Цели Target Only 5.2c часть ii

...подразделения с легким РБ и подразделения, осуществляющие Охранение Light AV & Screens 5.2c часть i

...порядок Огневого боя Sequencing 5.2a часть iii

...результат Затоп Traffic Result 5.2d часть v

...Цель в Обороноспособной местности Target in Terrain Range Effect 5.2b часть iv

...эффект вражеских ЗК EZOC Effects 5.2a часть iv

...эффект от Дальности Range Effects 5.2a часть i, 5.2b часть iv, 5.2d часть iv, [5.2f]

Ограничение на восстановление подразделений на поле Rebuild Restrictions 2.2d

ОМС MSRs см. Основной маршрут снабжения

Оптимальное расстояние Optimal Distance 3.2f

Основной маршруту снабжения (ОМС) Main Supply Routes (MSRs) 3.1

...[ограничения мягкого вытеснения] [Soft Jump Restriction] 4.7i часть v

...безопасный маршрут Safe Paths 1.9

...блокировка, находясь в статусе Вне командования Out of Command Blocking 1.4d

...Восстановление Усталости Fatigue Recovery 3.7b

...Допустимые гексы Legal Hexes 3.1a, 3.1b

...изменение Changing 3.1 часть iii

...исключение отступления в котел Escape into a Pocket Expection 4.7f

...использование Грунтовых дорог Using Tracks 3.2i

...ОМС заблокирован Blocked MSRs 3.1c

...[изменение Приказа] [Changing Orders] 2.4f

...Вторая активация Second Activations 2.5e

...Изоляция Isolation 3.6a

...процесс Sequencing 3.0 часть b

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7a, 1.7b

...эффект Effects 3.2j

...Оптимальное расстояние Optimal Distance 3.2f

...отступление Retreats 5.5b

...перемещение Штаба HQ Movement 4.7a пункт Важно

...полный ОМС Complete MSRs 3.1, 3.1 часть i, 4.7a, 4.7b, 4.7f

...эффект Effects 3.1 часть iv

Основные концепции Core Concepts 1.2, 1.2b

...безопасный маршрут Safe Paths 1.9

...описание Introductions of Each 1.2c - 1.2i

...очко Специальных мерпприятий Fire Events 1.6

...Поддержка Support 1.5

...Радиус Командования Command Radius 1.4

...Соединение Formations 1.3

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7

...таблица СТОП\ФИНИШ STOP and FINISHED Chart, 3.4e

...Усталость Fatigue 1.8

Отступление Retreats 5.5

...[гексы городской застройки] [Urban Hexes] 6.1b часть i

...[мягкое вытеснение] [Soft Jumps] 4.7i

...[отход] [Withdrawal] 6.1f

...атака отступивших Attacking the units Again 5.1g

...без Безопасного маршрута No Safe Path 5.5c

...безопасный маршрут Safe Paths 1.9d

...Безусловное отступление Automatic Retreats 5.5e

...весь стек Whole Stack 5.5f

...возврат отступивших Returning Units 2.1f

...вражеская ЗК EZOCs 4.3e, 5.5g

...встречный Огневой бой Stopping Engagements During 4.4

...Выборочное отступление Situational Retreats 5.5d

...добровольное отступление Voluntary Retreats 4.8

...проверка SNAFU (только Штаб) Fail SNAFU (HQs only) 4.8c

...расстояние Distance 4.8a

...статус ФИНИШ FINISHING 3.4g, 4.8a

...увеличение дальности отступления Штабов HQ Extension 4.8b

...зона потенциального огневого боя Engagement Zones 4.5a, 5.5

...край поля Map Edge 5.5h

...направление Direction 5.5a, 5.5b

...перемешанные Соединения Mixing Formations 3.2d

...ПМТО Combat Trains 4.7h

...подразделения без ОД на фишке No Printed MA Units 5.5i

...подразделения Зоны Охранения Screen Zone Units 4.6a, 4.6a часть ii & iii

...процесс Execution Determination см. Схему процесса отступления

...снятие СТОПа Waiving a STOP Requirement 4.4b

...требования Допустимых гексов для Штабов и ПМТО Legal Hex Requirements for HQs & Combat Trains 3.1b

...Уничтожение Соединения Formation Destruction 6.2a

...утрата Поддержки из-за местности Terrain Induced Dropped Support 1.5i часть i

...финальный гекс отступления Ending Hex 4.7a, 5.5g

...Штабы HQs 4.7e

...добровольное отступление Voluntary Retreats 4.7g, 4.8b

...ограничения по местности Terrain Requirement 4.7a

...отступление в котел Escape into Pocket 4.7f

...эффект Таблицы результатов боя Combat Table Results 5.1f

Отход Withdrawal 6.1f

Охранение Screening 4.6

...[препятствия дорожному движению] [Unit Traffic] 4.0e

...безопасный маршрут Safe Paths 1.9f

...встречный Огневой бой Stopping Engagements 4.4a

...вход в гекс подразделения, осуществляющего Охранение Entering a Screen Zone Unit's hex

...подразделение с типом перемещения Пеший, находящееся на Боевой стороне фишки Deployed Leg MA 4.6a часть ii

...тип перемещения Тактический или Колесный TAC or Truck MA 4.6a часть i

...вход в статус, когда находишься в статусе ФИНИШ Entry when FINISHED 3.4h

...вытеснение Штабов и ПМТО Jumping HQs and Combat Trains 4.7d

...3K подразделений Охранения ZOCs of Screening Units 4.3b

...Зона Охранения Screen Zones 4.6c

...подразделение Units 4.6a

...эффект Effects 4.6d

... Небоеготовые подразделения Unprepared Units 1.1d

...Огневой бой Engagements 5.2c

...отступление Retreats 4.6a часть iii, 5.5

...подразделение Разведки Recon Units 1.1f

...таблица результатов боя и таблица результатов Артобстрела Combat or Barrage Tables 4.6b, 5.0c

Очистка Clean Up 3.5

Очистка Marker Clean Up 3.5

Очки авиации Air Points 5.4c

...в первый ход First Turn 1.0g

...в Порядке хода Sequencing 2.0 шаг a

...использование Declaration 5.4d

...используются раз в ход Use only once 3.4b

...при Артобстреле во время Атаки Barrage in Attacks 5.1d

...при Атакующем Артобстреле Destruction Barrages 5.4h, 5.4h часть ii

...при Обстреле Attacks by Fire 5.3d

...при Подавляющем Артобстреле Suppression Barrages 5.4g

...при Штурмовых атаках Shock Attacks 5.1n часть iv

...придание Соединению Formation Assignment 2.3c

Очки артиллерии Artillery, Arty Points см. Артобстрел

Очки перемещения Movement Points (MPs) 4.0a часть iii

...[реалистичное перемещение] Realistic Movement [4.9b]

...дороги Roads 4.1c

...затраты в Зоне Охранения Screen Zone Costs 4.6d

...местность с эффектом СТОП STOP Terrain 4.1e

...наступление после боя Advance after Combat 5.6a

...Огневой бой Engagements 5.2a часть ii

...перемещение на один гекс One-hex Movement 4.1f

...требования для Штурмовой атаки Shock Attack Requirements 5.1m

...эффекты Местности Map Features (Hex & Hexsides) 4.1

Очки пополнений Replacement Points (Repls) 2.2

...в первый ход First Turn 1.0g, 2.2b

...восстановление из Уничтоженных Rebuilding from the Dead Pile 2.2e

...восстановление подразделений на поле Rebuilding Units On-Map 2.2d

...использование Use 2.2c

...Невосстановимые подразделения Non-Rebuildable Units 1.1g

...необходимость Безопасного маршрута Safe Path Needs 1.9c, 1.9d

...необходимость Полного ОМС Complete MSR Requirement 2.2d

...Получение Repl Point Generation см. Правила игры

...типы Types 2.2a

Очко Специальных мерприятий Fire Events 1.6

...[форсированное перемещение] [Forced March] 6.4e

...нарушение пределов группирования Over-Stacking 1.6c

...необходимость траты Fire Event Needed 1.6b

...обнуление очков CM Wasted if not used 1.6f

...Обстрел Attack by Fire 5.3

...Обычные атаки Regular Attacks 1.6e

...Огневой бой Engagement 5.2a

...ограничения Limits 1.6a

...осуществление Разведки Recons 3.3g

...статус ФИНИШ FINISHING 1.6e

...трата Expended 1.6d

...Штурмовые атаки Shock Attack 5.1n, 5.1o

Первый игрок First Player

...в первый ход Turn One 1.0g

...определение Determination 2.0 шаг d

Первый ход, изменения в правилах First Turn Modifications 1.0g

Перемешанные Соединения Mixed Formations 3.2d

...активация Восстановления усталости Recovery Activations 3.0 шаг b

...Координация Coordination 3.0 шаг b

...наступление после боя Advance after Combat 3.2d часть i, 5.6a

...определение Зоны операций Blob Defined 1.3c, 3.2d

...отступление Retreats 3.2d часть i

...подразделения, которые не учитываются Ignore these Units 3.2d часть ii

...размещение Подкреплений Reinforcement Placement 3.2d часть i

...снятие маркера Координации Coordination Marker Removal 3.0 шаг c, 3.2c

...эффект Effects 3.2d часть iii

Перемещение Movement 4.0

...[контроль гекса городской застройки] [Urban Hex Control] 6.1a

...[маркеры March OBJ] [March OBJs] 2.4g

...[препятствия дорожному движению] [Unit Traffic] 4.0e

...[приказ перемещения Штаба] [HQ Move Orders] 2.4b, 2.4h, 3.3 часть iv

...[реалистичное перемещение] [Realistic Movement] 4.9

...«ополовиненные» ОД Halving MA 4.0c

...безопасный маршрут Safe Paths 1.2h, 1.9c, 1.9e

...вне пределов поля Off-Map 1.0e

...встречный Огневой бой Stopping Engagements 4.4

... "снятие СТОПа" Waiving a STOP 4.4b

...обязательный или необязательный Required or Not Required 4.4a

...вход в гекс с вражеским подразделением Entering Enemy Unit Hexes 4.0a часть iv, 4.7d

...добровольное отступление Voluntary Retreat 4.8

...доступ к Поддержке Access to Support 1.5h

...Затор Traffic 4.0d

...Зона Контроля ZOCs 4.3a, 4.3b, 4.3f

...зона потенциального огневого боя Engagement Zones 4.5

...перемещение Штаба HQ Movement 4.5a

...количество очков движения Movement Allowance 1.1a, 4.0a часть iii

...начинающееся во вражеской ЗК Starting in an EZOC 4.3d

...Огневой бой Engagements 5.2a часть iii

...ограничения на отступления Retreat Restrictions 5.5g

...перемешивание Соединений Formation Mixing 3.2b

...перемещение ПМТО Combat Train Movement 4.7b

...перемещение поодиночке Move Individually 3.4d, 4.0a часть i

...перемещение Штаба HQ Movement 4.7a

...ПМТО Combat Trains 3.1b

...Подкрепления Reinforcements 2.1b

...подразделения Поддержки Support Units 1.5f

...порядок Артобстрела Barrage Sequencing 3.4c, 5.4e

...порядок перемещения Sequencing 3.0 шаг e, 3.4b, 3.4d

...после Штурмовой атаки After a Shock Attack 5.1o часть i

...смена стороны фишки Flipping Counter Sides 4.0b

...Статичные подразделения Static Units 1.1h

...статус ФИНИШ FINISHED 3.4h

...стороны фишек Counter Sides 1.1c

...Тип перемещения Movement Class 1.1a

...траты ОД Directions 4.0a часть ii

...требования к Атакующим подразделениям Attack Unit Requirement 5.1c

...требования к содействующим подразделениям Assist Unit Requirements 5.1i

...эффекты зон Охранения Screen Zone Effects 4.6c, 4.6d

...эффекты Местности Terrain Effects 4.0a часть iii, 4.1

...дороги Roads 4.1c

...Запрещенная местность Prohibited Terrain 4.1d

...местность с эффектом СТОП STOP Terrain 4.1e

...несколько типов Местности Multiple Terrain Types 4.1a

...перемещение на один гекс One-hex Movement 4.1f

...принцип двунаправленности Reciprocal Moves 4.1b

Погода Weather

...в первый ход First Turn 1.0g

...зона потенциального огневого боя Engagement Zones 4.5a, 4.5b

...МБК "Использует Грунтовую дорогу" Track Use DRM 3.1a

...порядок Sequencing 2.0 шаг a

...эффект Effects см. Правила игры

Подавляющий Артобстрел Suppression Barrages 5.4, 5.4g

...Атака Attacks 5.1d, 5.4g

...лимит гексов Hex Limit 5.4d

...Обстрел Attack by Fire 5.3e

Поддержка Support 1.2d, 1.5

... подразделения, которые не могут находиться не в статусе Поддержка "Support Only" Units 1.5b

...безопасный маршрут Safe Paths

...требование Needed 1.9c, 1.9d

...эффект на Effect on 1.9f

...Безопасный маршрут для восстановления Поддержки после Утраты Support Establishment Safe Paths 1.9c, 1.9d

...вражеская ЗК EZOCs 4.3d часть ii, 4.3f, 1.9e

...временная Утрата Поддержки Temporary Dropped Support 1.5i часть i

...встречный Огневой бой Stopping Engagements

...обязательный или необязательный Required or Not Required 4.4a

...снятие СТОПа Waiving a Stop 4.4b

...вход или выход из статуса Entering or Exiting Support 1.5c, см. Схему процесса Назначения

...Группирование Stacking 4.2

...дальность подразделений Поддержки Support Unit Range 5.2a

...используемый Рейтинг эффективности Action Rating to use 5.2d часть ii

...МБК за множественную Поддержку Multiple Support DRM 1.5d, 5.2a, 5.2d часть iii

... Небоеготовые подразделения Unprepared Units 1.1d

...Носитель Hosts 5.2a, 5.2d часть ii, 5.2e часть i

...оборонительная Поддержка Stand Off Support

...встречный Огневой бой Stopping Engagements 4.4a

...подразделения с оборонительным РБ против подразделений с поддержкой от подразделений с красным РБ Stand Off vs. Red AV Support 6.5]

...ТТХ Подразделений Unit Characteristics 1.1e

...Огневой бой Engagements 5.2, 5.2c часть ii

...определение части Таблицы результатов Огневого боя Engagement Table Row 5.2d часть i

...отступление подразделений с Тактическим типом перемещения Tac MA Retreat 5.5g

...подразделения, которые не могут получить Поддержку Units Unable to Access Support 1.5h

...потери по Таблице результатов боя Combat Table Loss 5.1f

...предотвращение Обстрела Attack by Fire Prevention 5.3b

...предотвращение Штурмовой атаки Shock Attack Prevention 5.1m

...приоритет Цели Огневого боя Real AVs come before Supports 5.2b

...расстановка Set Up 1.0f

...результаты Огневого боя Engagement Results 5.2e

...Соединение Formations 1.3, 1.5a

...Уничтожение Соединения Formation Destruction 6.2b, 6.2d

...управление Handling 1.0f, 1.5f

...утрата Поддержки Dropped Support 1.5i

...активация Восстановления усталости Recovery Activation 3.0 шаг b

...прочие подразделения в стэке Other Units in Stack 5.2e часть ii

...размещение маркера Marker Placement 1.5i часть i

...снятие маркера Marker Removal 3.0 шаг f, 3.5, 1.5i часть ii, 1.9d

...эффект Effects 1.5g

Подкрепления Reinforcements 2.1

...[воссоединение со своим Соединением] [March Order Movement Freedoms] 2.4h часть iv

...возврат отступивших Returning from Retreat 2.1f

...вражеская ЗК и вражеские подразделения EZOC and Enemy Units 2.1e

...выбор стороны фишки Arrival Counter Side 2.1g

...неприменимость эффекта Изоляции Isolation Exemption 3.6b

...оставить вне пределов поля Staying Off Map 2.1d часть ii, iii, & iv

...перемешанные Соединения Mixing and Reinforcement Placement 3.2d часть i

...ПМТО Combat Trains 2.1h

...порядок Sequencing 2.0 шаг a

...Порядок прибытия подкреплений Order of Arrival 2.1a

...размещение Placement of Reinforcing Units 2.1d часть ii & iii

...размещение в конкретном гексе Arrival at Specific Hexes 2.1c

...размещение в Стартовой зоне Entry Area Arrivals 2.1b

...размещение у Штаба Arrival at HQ 2.1c

...размещение Штабов и ПМТО Placement of HQ & Trains 2.1b, 2.1d часть i

...Стартовая зона Entry Areas 2.1d

...трата ОД MP Count 2.1d часть v

...требование Полного ОМС Complete MSR Requirement 2.1c

...эффекты Изоляции Isolation Effects 3.6b

Подразделение Unit 1.1e (также см. Таблицу функционала подразделений)

...Боевая сторона фишки Deployed-side 1.1c, 1.7d

...двойное Dual 1.1e, 1.5h

...красный РБ Red AV 1.1e, 5.1m часть iii

...легкий РБ Light AV 1.1e, 1.5e, 4.4a, 5.1m часть iii, 5.2c часть i,

...Невосстановимые подразделения Non-Rebuildable 1.1g, 2.2d,

... Небоеготовые подразделения Unprepared 1.1d, 1.5h

...оборонительный РБ Stand Off AV 1.1e, 4.4a

...ограниченный РБ Limited AV 1.1e, 1.5e

...очко Пополнения без РБ Non-AV Repls 1.9c, 2.2a, 2.2d

...очко Специальных мерпприятий Fire Events 1.6a

...ПМТО Combat Trains 4.7

...Поддержка Support 1.5

...подразделения Прорыва с РБ Breakthrough 1.1e, 5.1m часть iii

...Походная сторона фишки Move-side 1.1c, 1.7d, 4.6, 4.6d, 4.8a, 5.5e, 5.5g, 6.1f

...РБ AV см. Рейтинг брони

...Способное атаковать Attack-Capable 1.1a, 5.1h, 5.1i

...Статичные подразделения Static 1.1h, 2.3e

...Стрелка наступательного боя Assault Arrow 1.1a

...тип перемещения Movement Class (MA Class) 1.1a, 1.9c, 1.9e, 4.1, 4.3d, 4.7a,

...Штаб HQs 4.7

...эффект от вражеской ЗК EZOC Effects 4.3d

Подразделение тыловой поддержки Combat Trains 4.7

...[мягкое вытеснение] [Soft Jumps] 4.7i

...вне пределов поля Off-Map (Sending or Returning) 4.7b

...вытеснение Jumping 4.7d

...неопределенное ПМТО Ghost Trains

...восстановление Recovery from 3.5, 4.7c

...восстановление из статуса во время Активации Recovery Activations 3.0 шаг b

...за пределами оптимального расстояния Non-Optimal Distance 4.7b

...после перемещения After Moving 4.7b

...прибытие Showing 2.1g

...Оптимальное расстояние Optimal Distance 3.2f

...отступление Retreat 4.7h

...перемещение Movement 4.7b

...полный ОМС Complete MSRs 4.7b

...прибытие Arrival 2.1b, 2.1d часть i, 2.1h

...уничтожение и захват Destruction & Capture 4.7, 5.0b

Подразделение-комбатант Combat Unit см. Справочник

...вход на поле Entering the Map 2.1d

...группирование Stacking 4.2a

...Зоны контроля Zones of Control 4.3a

...МБК Таблицы результатов боя Combat Table DRMs 5.1e

...отступление во время вытеснения Retreat during a Jump [4.7i]

...Туман войны Fog of War 1.10, 4.2a

Подразделения с реальным РБ Real AV

...выбор Цели Target Selection 5.2b часть ii

...зона потенциального огневого боя Engagement Zone 4.5b

...обязательный встречный Огневой бой Required Stopping Engagements 4.4a

...определение части Таблицы результатов Огневого боя Engagement Table Row 5.2d часть i

...РБ ЗК AV ZOCs 4.3f

...Рейтинг эффективности Action Rating 5.2d часть ii

...Тактический тип перемещения Tac MA

...безопасный маршрут Safe Paths 1.9e

...отступление Retreat 4.3d часть ii, 5.5g

Подразделения усиления Independent Units 1.1e

...Активация неприданных Unassigned Activation 2.3d

...отступление Retreats 5.5e

...перемешанные Соединения Mixed Formations 3.2d часть ii

...придание Соединению Assignment 1.3b, 2.0 шаг b, 2.3

...Радиус Командования Command Radius 1.4c

Полный ОМС Complete MSR 3.1 часть i

...возврат отступивших Retreat Return 2.1f

...выведение из штата Unassignment см. Схему процесса Назначения

...когда убирается маркер ОМС Заблокирован MSR Blocked Marker Removal 3.1c

...назначение Assignment 2.3a, см. Схему процесса Назначения

...ПМТО Combat Train

...восстановление из статуса Неопределенное Recovery from Ghost 4.7c

...отступление Retreat 4.7h

...перемещение Movement 4.7b, 3.0 шаг e

...подкрепления Reinforcement 2.1h

...убрано с поля Removal from Map 3.1 часть iv

...подкрепления Reinforcements 2.1c

...пополнения Repls 2.2d

...требования Допустимых гексов Legal Hexes Needed 3.1b

...Уничтоженные Dead Pile 2.2e

...условия Восстановления Усталости Fatigue Recovery Requirement 3.7b

...Штаб HQ

...отступление Retreats 4.7a

...отступление в котел Escape into a Pocket 4.7f

Порядок игры. Play of the Game 1.2a

Порядок хода Game-Turn Sequence 2.0

...[фаза Приказов] [Orders] 2.4

...фаза Активации Activations 2.5

...фаза Назначения Assignments 2.3

...фаза Окончания хода Game-Turn End 2.0 шаг f

...фаза Определения первого игрока First Player Determination 2.0 шаг d

...фаза Подкреплений Reinforcement 2.1

Походная сторона фишки Move-side 1.1c

...[эффекты препятствия дорожному движению] Unit Traffic Effects 4.0e]

...Безусловное отступление Automatic Retreats 5.5e

...возврат на поле отступающих подразделений Returning Retreating Units 5.5e

...выход из Поддержки Exiting Support 1.5c, см. Схему процесса Назначения

...добровольное отступление Voluntary Retreats 4.8a

...односторонние фишки One Sided Units 1.1c

...окончание отступления Ending Retreats 5.5g

...отход в рамках Городского боя Urban Withdrawals 6.1f

...перемещение в Зонах Охранения Movement in Screen Zones 4.6d

...применимость статуса Подготовленная оборона Ineligible for Prepared Defense 1.7d

...требования к подразделениям Охранения Screening Unit Requirements 4.6

Проверка SNAFU SNAFU Roll 3.2a, 3.2b

...активация Восстановления усталости Recovery Activations 3.7c

...во время Активации Activation Requirement 3.2a

...выход из статуса Подготовленная оборона Exiting Prepared Defense 1.7b

...Компенсация провала Failure Flip 3.7d часть ii

...МБК за нахождение ПМТО за пределами поля Off-Map Combat Trains DRM 3.1 часть iv

...при выходе из статуса Подготовленная оборона Timing when Exiting Prepared Defense 1.7b

...процесс Procedure 3.2b

...требования к Второй активации Second Activation Requirement 3.2a

...эффект от уровня Усталости Fatigue Level Effects 1.8a

Проходимость Trafficability 3.2i

Радиус командования Command Radius 1.4

...[маршрутизация] [March Routing] 2.4h

...Артострел Barrages 1.4e

...Атакующее подразделение Attack Units 5.1a

...вражеская зона контроля EZOCs 1.4b

...зона потенциального огневого боя Engagement Zones 1.4b

...измерение Measurement 1.4b

...местность Terrain 1.4b

...Наводчик Артострела Barrage Spotters 1.4d, 5.4f

...наступление после боя Advance after Combat 1.4e, 5.6a, 5.6c

...неприданные подразделения Усиления Unassigned Independent Units 1.4c

...ограничения вытеснения Jumping Restrictions 1.4d

...оставаться в рамках РК Staying in Command Radius 1.4e, [2.4b]

...очки Движения Movement Points 1.4b

...потери в результате Изоляции Isolation Loss 1.4d, 3.6a, 5.6c

...протяженность Безопасного Маршрута Safe Path Length 1.9b

...Радиус командования Штаба HQ Command Radius 1.2c, 1.3, 1.4a

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7d

...эффекты статуса "вне командования" Out of Command Effects 1.4d, 3.2d часть ii

Разведывательные подразделения Recon 1.1f

...[маркеры March OBJ] [March OBJs] 2.4g

...[планирование Усталости] [Planned Fatigue] 6.4b

...Охранение Screening 4.6

...очки CM Fire Events 1.6

...порядок Procedure 3.3g

...размещение Разведывательных маркеров OBJ Creating OBJs 3.3 часть i, 3.3c, 3.3f

...статус СТОП STOPs 4.4b часть ii

...требования Requirements 3.3f

Расстановка Setup Notes 1.0f

Рейтинг брони (РБ) Armor Value (AV) 1.1e

...в Потенциальной зоне Огневого боя Engagement Zones 4.5a, 4.5b

...ЗК ZOCs 4.3f

...подразделения с реальным Real AV Unit 4.4a

...порядок выбора цели Огневого боя Targeting Order 5.2b часть ii

...порядок фишек в стэке Stacking order 4.2a

...при Обстреле Attack by Fire 5.3

...разновидности подразделений Variations on AV or Dual Units 1.1e

Рейтинг эффективности Action Rating 1.1a

...и желтая точка (невосстановимые подразделения) Yellow Dot (No Rebuild) 1.1g

...МБК Таблицы результатов боя Combat Table DRM & Net Action Rating 5.1e

...Огневого боя и подразделения с реальным РБ Engagements and Real AV 5.2d часть ii

...Огневого боя против Носителей Поддержки Hosts and Support Target Engagements 5.2d

...определение в Атаке Identification for Combat 5.1b

...при размещении Разведывательных маркеров OBJ Recon OBJ Placement 3.3g

...требования к Атакующим подразделениям Attack Unit Requirement 5.1c

Свежий уровень усталости Fresh Fatigue 1.8a, 1.8c

...SNAFU SNAFU 1.8c, 3.2e, [6.4a]

...восстановление до Свежего Recovery to 3.7a

...Вторая активация Second Activations 1.8c, 2.5h

Содействующие подразделения Assist Units 5.1i

...в Штурмовых атаках Shock Attacks 5.1n часть i

...группирование Stacking 4.2b

...нанесение потерь Losses to 5.1f

...наступление после боя Advance After Combat 5.1i, 5.6b

...находящееся вне пределов поля Off Map 6.3a

... Небоеготовые подразделения Unprepared Units 1.1d

...ограничения Requirements & Effects 5.1i

...определение Identification 5.1b

...Охранение Screening 4.6a

...порядок использования Sequencing 3.4b

...статус ФИНИШ FINISHING 1.6e, 3.4f, 3.4g, 3.4h, 5.1j

Соединение Formations 1.3

...Зоны Операций Blobs 1.3c

...порядок Активации Activation Sequence 3.0

...размер Sizes 1.3a

...состав Composition 1.3

...штатные и приданные подразделения Intrinsic vs. Assigned Units 1.3b

Способные атаковать Attack-Capability 1.1a, Используется в 1.1d, 1.5h, 5.1c, 5.1i, 5.1m часть iii, 6.1c часть iii

Стартовая зона Entry Area 2.1b, 2.1d

Статичные подразделения Static Units 1.1h, 2.3e

Статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.2f, 1.7

...[мягкое вытеснение] [Soft Jumps] 4.7i часть iii

...[Приказы] [Orders] 2.4d, 2.4e

...Восстановление Усталости Fatigue Recovery 3.7a

...Вторая активация Second Activations 1.7c, 2.5f

...вход в статус Entering 1.7a

...вход в статус во Вторую активацию Creation in Second Activation 1.7c, 2.5g

...выход из статуса Exiting 1.0g, 1.7b

...добровольное отступление Штаба Voluntary HQ Retreats 4.8d

...допустимые подразделения Eligible Units 1.7d

...максимальная дальность Огневого боя Max Engagement Range 1.7c, 5.2b часть iv

...на уровне Соединения Formation Wide 1.3

...объявление обороняющегося Defender's Announcement 5.1b шаг 2

...ограничения Небоеготовых подразделений Unprepared Unit Restriction 1.1d

...ОМС заблокирован Blocked MSR 3.1c

...определение части Таблицы результатов Артобстрела Barrage Table Row 1.7c

...перемещение и отступление Штаба HQ Movement or Retreat 4.7a, 4.7e

...порядок Sequencing 3.0 шаг b, 3.0 шаг e

...при расстановке Set Up Requirements 1.0g

...убрать маркер Removal 3.0 шаг e, 4.7a, 4.7e

...условное отступление Situational Retreats 5.5d

...эффект Effects 1.7c

...эффект на проверку SNAFU SNAFU Effect 1.7c, 3.2k

Статус СТОП STOP

...возможности после входа в статус Capabilities after a STOP 3.4i

...местность с эффектом СТОП STOP Terrain Effects 4.1e

...снятие СТОПа Waiving 4.4b

...СТОП И ФИНИШ STOPPED and FINISHED 3.4e

...эффект на Безопасный маршрут Effect on Safe Paths 1.9f

Статус ФИНИШ FINISHED см. Таблицу СТОП\ФИНИШ,1.2i

...Атакующие подразделения Attack Units 5.1c

...наведение Артобстрела Spotting Barrage 3.4h, 5.4f

...Обстрел Attack by Fire 5.3b

...ограничения Restrictions 3.4h

...окончание Атаки End of Attack 5.1j

...причины перехода в статус Causes 3.4g

...содействующие подразделения Assist Units 5.1i

...СТОП И ФИНИШ STOPPED and FINISHED 1.2i, 3.4e

Стороны фишек Counter Sides 1.1c

...Безусловное отступление Automatic Retreats 5.5e

...добровольное отступление Voluntary Retreats 4.8a

...отход в рамках Городского боя Urban Withdrawals 6.1f

...переворот Flipping 4.0b

...Походная сторона фишки Move-Side

...[препятствия дорожному движению] [Unit Traffic] 4.0e

...Охранение Screening 4.6, 4.6d

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7d

...финальный гекс отступления Retreat Ending Hexes 5.5g

Тип перемещения Movement Class (MA Class) 1.1a

ТТХ Подразделений Unit Values 1.1a

Туман войны Fog of War 1.10, 4.2a

Уничтожение Соединения Formation Destruction 6.2

...вернутся ли они в игру? Will They Return to Play? 6.2c

...возвращение в игру вместе с Подкреплениями Return to Play with Reinforcements 6.2d

...применение правила Application 6.2a

...что происходит с подразделениями Handling the Formation's Units 6.2b

Условное отступление Situational Retreats 5.5d

...в случае уничтожения Атакующего подразделения If Attack Unit Dies 5.5d

Усталость Fatigue 1.2g, 1.8

...[маркеры March OBJ] [March Objectives] 2.4g

...[планирование Усталости] [Planned Fatigue] 6.4

...Артобстрел уничтожил Обороняющихся до Атаки Barrage Destroys the Defender before an Attack 5.1d

...в процессе Активации Соединения Conducted 3.0 шаг g

...влияние на проверку SNAFU SNAFU Effect 3.2e

...возврат в игру уничтоженных Соединений Returning Destroyed Formations 6.2c, 6.2d

...Вторая активация Second Activations

...ограничения уровня Усталости 4 Fat-4 restrictions 1.8c, [6.4c]

...проверка на Усталость Fatigue Roll 2.5e

...добровольное отступление Штаба HQ Voluntary Retreat 1.8c.

...МБК Свежего уровня Усталости Fresh Formation DRMs 1.8c

...размещение маркера OBJ Combat OBJ Placement 1.8b

...статус Подготовленная оборона Prepared Defense 1.7c

...увеличение Усталости Increase 1.8b

...уровни Усталости Levels 1.8a

Усталость Recovery см Восстановление Усталости

Утрата Поддержки Dropped Support 1.5i

...временная Temporary Drop 1.5i

...встречный Огневой бой Stopping Engagements 4.4b

...доступ к Поддержке Access to Support 1.5h

...размещение маркера Marker Placement 1.5i часть i

...результаты Огневого боя Engagement Results 5.2e часть ii

...снятие во время Очистки Clean Up Removal 3.0 шаг f, 3.5

...снятие маркера Marker Removal 1.5i часть ii, 1.9d

Фаза подкрепления, порядок Reinforcement Phase Sequence 2.0 шаг a

Шаги потерь Steps 1.1b

...Артобстрел Barrages 5.1d, 5.4h часть i

...возможность превышения исходного количества Going Beyond Full Strength 2.2c часть iii

...восстановление подразделений Rebuilding Units

...из Уничтоженных In the Dead Pile 2.2e

...на поле On-Map 2.2d

...восстановление подразделений Поддержки ранее уничтоженных Соединений Destroyed Formations Steps in Returning Support 6.2d

...вражеская ЗК и отступления EZOCs & Retreats 4.3e

...Выборочное отступление в ключевой местности Key Terrain Situational Retreats 5.5d

...выборочное отступление в статусе Подготовленная оборона Prepared Defense Situational Retreats 5.5d

...добровольное отступление Voluntary Retreats 4.8a, 4.8b

...добровольное отступление Штаба Voluntary HQ Retreats 4.7g

...если Атакующее подразделение уничтожено Attack Unit Dies 5.5d

...контроль гекса городской застройки Urban Hex Control 6.1a

...ограничения Пополнений Repl Rebuild Limits 2.2c часть i

...отступление Retreats 5.5

...без Безопасного маршрута No Safe Path 5.5c

...выборочное отступление Situational Retreats 5.5d

...гекс вражеского подразделения Enemy Unit Hexes 5.5g

...заканчивается во вражеской ЗК Ending in an EZOC hex 5.5g

...Запрещенная местность Prohibited Terrain Hexes 5.5g

...отступление в городском бою Urban Retreats 6.1b часть i

...Пополнения Replacements 2.2

...при расстановке At Start Strengths 1.0f

...туман войны Fog of War 1.10

...Штаб и ПМТО HQs & Combat Trains 4.7g, 4.8b, 5.0b

...эффект на Поддержку Support Step Effects 1.5a

Штаб HQs 4.7

...[мягкое вытеснение] [Soft Jumps] 4.7i

...бой Combat 5.0b

...возврат в игру уничтоженных Соединений Destroyed Formations Returning 6.2d

...вытеснение Jumping 4.7d

...Добровольное отступление Voluntary Retreat 4.7a, 4.7g, 4.8d

...ограничение на отступление и перемещение Ending road Requirement 4.7a

...отступление в котел Escape into Pocket 4.7f

...отступление, Координация, Неопределенное ПМТО Retreat, Coordination, Ghosting Trains 4.7e

...перемещение Movement 4.7a

...прибытие Arrivals 2.1b

...увеличение Усталости от Добровольного отступления Fatigue from Voluntary Retreat 1.8c

...Штаб, доступный к отступлению HQ Refuge 5.5e

Штурмовая атака Shock Attacks 5.1

...Артобстрел Barrages 5.1d, 5.1n часть iv, 5.4g, 5.4h часть ii

...Зона OBJ OBJ Zones 3.3a

...Местность Terrain 5.1m часть i & ii

...наступление после боя Advance After Combat 5.6a

...неприменимость при Поддержке Support Precludes 1.5g

...Обстрел Attack by Fire 5.1n часть v, 5.3e

...ограничения гексов Hex Limits 5.1k

...окончание Ending 5.1o

...очко Специальных мерприятий Fire Events 1.6b, 5.1n часть ii

...перемещение на один гекс One Hex Movement 4.1f

...подразделения Прорыва с РБ Breakthrough Armor 1.1e

...порядок Sequencing 3.0 шаг e

...применимость МБК Reset DRMs 5.1o часть iii

...продолжение перемещения Continuing Movement 5.1o часть i

...продолжение после неуспеха Continuing after Failure 5.1o часть ii

...содействующие подразделения Assist Units 5.1n часть i

...статус Вне командования Out of Command 1.4d

...статус СТОП STOPPED 5.1o

...статус ФИНИШ FINISHING 5.1n часть iii

...требования Requirements 5.1m

...требования Атаки Attacker Requirements 5.1m часть iii

...требования к Обороняющемуся Defender Requirements 5.1m часть i

Эффект ЗК Enemy ZOC (EZOC) Effects см. Зона контроля (ЗК)

Таблица функционала подразделений

Только в Зоне ОВJ (3.3a)				Требует траты очка СМ (см. 1.6a)						
Тип подразделения (1.1c)	Обычная атака (5.1g)	Содействие (5.1i)	Атака Поддержкой	Штурмовая атака (5.1k) <i>Тактический тип перемещения</i>	Обстрел (5.3)	Огневой бой (5.2)	Разведка (3.3)	Второе подразделение в Обороне	Оборона Поддержкой	Наведение Артобстрела
Способные атаковать	✓	✓		✓			✓	✓		✓
С красным РБ		✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓
С ограниченным РБ**		✓			✓	✓		✓		✓
С оборонительным РБ**		✓			✓	✓		✓		✓
Двойное	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓
С легким РБ		✓		✓	✓	Только как цель	✓	✓		✓
Поддержка			✓ Только с красным РБ			Только как цель			✓	
Небоеготовое (1.1d)								✓		✓
Штаб										✓
ПМТО										✓

** если подразделение является подразделением Прорыва с РБ, оно имеет возможность делать Штурмовую атаку.
См. также Таблицу достоинств и недостатков подразделений в Буклете поддержки (Support book).

Наступление после боя (5.6)

Если обороняющийся отступает (или уничтожен), Атакующее подразделение **обязано** продвинуться в целевой гекс. Если содействующее подразделение было с Атакующим в одном гексе, оно **может** продвинуться.

Прочие подразделения **не могут** использовать наступление после боя. РК не ограничивает наступление после боя. В городском бою, наступления после боя нет.

ПМТО (3.1)

Допустимый гекс

Допустимый гекс должен быть соединен и со Штабом, и с источником снабжения с помощью подходящих гексов дорог (без вражеских ЗК). Таким образом, он позволяет отследить Полный ОМС.

Перемещение

ПМТО размещается в Допустимом гексе, который позволяет проследить Полный ОМС и переворачивается на Неопределенную сторону. Необходимо очень аккуратно идти по последовательности действий в 3.0 шаг b в случае отсутствия Полного ОМС. Порядок действий будет влиять на то, насколько быстро ОМС станет заблокированным.

Вытеснение Штаба/ПМТО и отступление (4.7d)

Штаб (4.7e): необходимо отступить на 3 или более гекса до гекса дороги, не являющегося Железной дорогой без вражеской ЗК или зоны потенциального Огневого боя (этот гекс не может блокировать незаблокированный вражеский ОМС). Маркер Подготовленной обороны сбрасывается, ПМТО переворачивается на Неопределенную сторону. Необходимо разместить маркер Координации.

ПМТО (4.7h): необходимо переместить ПМТО на не менее чем 10 гексов в Допустимый гекс, позволяющий проследить Полный ОМС, и перевернуть ПМТО на Неопределенную сторону. Если это невозможно, ПМТО уходит за пределы поля.

См. также Мягкое вытеснение (опциональное правило), 4.7i