

Battalion Combat Series: v2.0 Таблицы и Схемы

Порядок хода (2.0) и описание процесса Активации (3.0)

Во всех случаях все указания должны интерпретироваться как «если возможно», «если необходимо», и «по желанию» за исключением отдельно выделенных случаев, содержащих указание «обязательно».

Фазы начала Хода

♦ Фаза Подкреплений

- ♦ Определение Погоды
- ♦ Определение очков Авиации и очков Пополнений
- ♦ Распределение очков Пополнений
- ♦ Размещение Подкреплений

♦ Фаза назначений

- ♦ Придание ранее неприданных очков Артиллерии и подразделений Усиления
- ♦ Вывод из штата очков Артиллерии и подразделений Усиления
- ♦ Вход и выход из статуса Поддержка

♦ Фаза Приказов (опциональная)

♦ Фаза Определения первого игрока

Все активации

♦ Инициализация Штаба

- ♦ Если Штаб уже Задействованный, необходимо перейти к шагу i справа
- ♦ Если Штаб не Задействованный, необходимо перевернуть его фишку на Задействованную сторону и перейти к шагу a справа

Когда все активации обеих сторон завершены, необходимо перейти ниже.

Окончание хода

- ♦ Возврат Штабов на Активную сторону
- ♦ Маркер Хода продвигается

Обычная Активация

a) Инициализация Штаба. Выбор активируемого Соединения и переворот Штаба на Задействованную сторону.

b) Подготовка.

- ♦ ПМТО **уже** за пределами поля- уровень блокировки ОМС увеличивается (начиная с 1).
- ♦ ОМС **не** **Полный** – ПМТО убираются с поля.
- ♦ ОМС **полный** – маркер ОМС заблокирован убирается.
- ♦ Вход*, поддержание или выход из статуса **Подготовленная оборона**.
- ♦ Если **Перемешанное** – применяется Координация.
- ♦ Если Восстановление Усталости – **таблица** справа.

c) SNAFU.

♦ Проверка SNAFU.

- ♦ Принимается решение о Компенсации Провала*.
- Если да- **таблица Компенсации Провала** справа
- ♦ Если **не** **Перемешанные** Соединения, маркер Координации сбрасывается.

d) Размещение маркеров OBJ. Игрок размещает доступные ему маркеры OBJ.

e) Действия.

- ♦ Выполняются действия Соединения – перемещение, Атаки, Огневые бои, Обстрелы и Артобстрелы
- ♦ Если **Полный ОМС прослеживается**, ПМТО возвращаются на поле.
- ♦ Если возможно, ПМТО переворачивается с **Неопределенной** стороны.
- ♦ Если ПМТО перемещаются, переворачиваются на **Неопределенную**
- ♦ При желании убирается маркер **Подготовленной обороны**

f) Очистка.

- ♦ **Убираются** маркеры: OBJ, Заторов и временной утраты Поддержки
- ♦ Если ПМТО **не** на Оптимальном расстоянии, становятся Неопределенными

g) Усталость. Проверка увеличения усталости.

h) Изоляция. Применяются потери в результате Изоляции.

i) Вторая активация.

- ♦ Фишка Штаба **поворачивается** на 180 градусов.
- ♦ Если Вторая активация **не используется**, **4 уровень Усталости** или **Восстановление Усталости**, переход к шагу j
- ♦ Проверка на Вторую активацию. Если успех – переход к шагу b, иначе к j.

j) Игра продолжается. Активируется противник.

* Только в первой активации

Восстановление Усталости и Компенсация Провала (3.7)

В случае **Компенсации Провала**, все действия выполненные до принятия решения сохраняются. И для **Восстановления Усталости**, и для **Компенсации Провала**, доступны **только** эти действия по порядку:

- ♦ **Сброс** маркера Координации
- ♦ **Переворот** фишек Неопределенных ПМТО.
- ♦ **Сброс** маркера утраты Поддержки.
- ♦ **Снижение** Усталости на 1 уровень.
- ♦ **Применение** эффектов Изоляции
- ♦ Продолжение с шага j

Активация с проваленным SNAFU

Единственные доступные действия:

- ♦ **Переворот** фишек и добровольное отступление Штаба.
- ♦ Вход в статус **Охранение** (только в первой активации).
- ♦ Перемещение/переворот **ПМТО**.
- ♦ **Сброс** маркеров утраты Поддержки и Заторов..
- ♦ **Применение** эффектов Изоляции
- ♦ Продолжение с шага i. Если уже вторая активация, то с шага j.

Процедура Атаки (5.1b)

- 1) **A:** Объявляет **тип Атаки** и **целевой гекс**.
- 2) **O:** Объявляет **Подготовленную оборону**.
- 3) **O:** Выбирает подразделение, чей **Рейтинг эффективности** будет использоваться.
- 4) **A:** Выбирает **Атакующее** и **Содействующее** подразделения.
- 5) **A:** **Артобстрел**
- 6) Определяется результирующий **МБК**
- 7) **A:** **Проверка** по Таблице результатов боя
- 8) Применение результатов боя (потери, отступления, наступление после боя)

Сокращения: **A** – Атакующий, **O** – Обороняющийся, иначе – оба.

МБК Таблицы результатов боя

Если необходима информация о конкретном подразделении, используется подразделение, чей Рейтинг эффективности будет использован.

Для вычисления МБК стороны, к **Рейтингу эффективности** соответствующей стороны прибавляются:

Общие МБК	
Двойная или соответствующая* Поддержка	+1
Маркер ОМС Заблокирован	-1

МБК Атакующего	
Двойная зона ОВJ	+1
Атака из статуса Подготовленная оборона	-1
Подавляющий Артобстрел	
Обычная атака/Штурмовая атака	+2/+1
Содействие (только Обычная атака)	+1
Атака из-за пределов поля (6.3)	+2
Штурмовая атака, предваряемая Обстрелом (5.3)	+1
Штурмовая атака (используется только один из МБК) подразделением Прорыва с РБ/Бронированным с Красным РБ	+2/+1

МБК Обороняющегося	
Статус Подготовленная оборона	+1

Гекс Обороняющегося содержит:

Ровно два подразделения-комбатанта	+1
Более двух подразделений-комбатантов	-2
Атака производится через сторону гекса с Оборонпригодной местностью (именно сторону)	+1

Двойное, Пехота или подразделение с реальным Оборонительным РБ в гексе (используется только один из МБК)

Оборонпригодной местности	+1
Городском или городской застройки	+2
Бронированное подразделение с Красным РБ в открытой местности (НЕ Двойное, Поддержка или Подготовленная оборона)	+2
Подразделение с РБ в гексе городской застройки (НЕ Оборонительный РБ на Боевой стороне или Поддержка)	-3

* Соответствующая поддержка:

Атакующий: только Красный РБ
Обороняющийся: любой РБ

Итоговый МБК =
МБК Атакующего – МБК Обороняющегося

Таблица результатов боя (2 кубика +МБК) (5.1)

Результат	Потери	Отступление*	Затор
4 и меньше	A2	-	-
5-6	A1	-	-
7-8	A1	O: Выборочное	Затор
9-10	[A1]	O: Выборочное	Затор
11-12	O1	O: Отступление	-
13 и больше	O2	O: Отступление	-

A# - Атакующее подразделение несет # ШП.

[A1] - A1 если у обороняющегося есть Подготовленная оборона, иначе без потерь.

O# - Обороняющийся несет #ШП, первая потеря должна идти от подразделения, чей рейтинг эффективности использовался для расчета МБК.

O:Выборочное - отступление на 3 гекса и переворот фишки на походную сторону. (5.5) Если статус Подготовленная оборона или в гексе Ключевой местности – отступления нет, но 1 ШП каждому подразделению в гексе.

O: Отступление - см раздел 5.5e

Затор – если обороняющийся уничтожен или отступил, в его гексе размещается маркер Затора

* Если Атакующее подразделение уничтожено, никаких отступлений нет

Таблица результатов Артобстрела

(1 кубик) (5.5 и 5.6)

Цель	Потери если результат в диапазоне	
	Артобстрел	Обстрел
Бронированное подразделение, Подразделение с Оборонительным РБ на Боевой стороне, Гекс городской застройки	6	6
Городской гекс	5-6	6
Оборонпригодная местность, Подготовленная оборона	4-6	5-6
Ничего из вышеперечисленного	3-6	4-6

Кидается по 1 кубу за подразделение в целевом гексе
Наносится 1 ШП всякий раз, когда результат броска попадает в указанный диапазон.
Если применимы несколько строк, используется строка с наименьшей вероятностью потерь

Таблица результатов Огневого боя (5.2)

Базовое значение для каждой стороны – РБ+ Рейтинг эффективности (если Поддержка, то Рейтинг эффективности Носителя).

МБК Атакующего		
	Двойная Зона ОВJ	+1
	Ограниченный РБ	-1

МБК Цели		
	Статус Подготовленная оборона и/или Множественная Поддержка (5.2d)	+1
	Подразделение с реальным Оборонительным РБ	+1
Общий МБК=результат Атакующего – результат Цели		
Бросаются 2 кубика + МБК		

Цель – подразделение с реальным РБ		
1 ШП Атакующему и Затвор	Обоюдные потери*	1 ШП Цели и отступление
5 или меньше	6-8	9 или больше

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

Цель – подразделение с РБ от Поддержки			
1 ШП Атакующему и Затвор	Нет результата	Цель утрачивает Поддержку	1 ШП Цели и утрата Поддержки
3 или меньше	4-5	6-10	11 или больше

Затор – маркер Затора размещается в гексе Атакующего.

Отступление – необходимо отступить на 3 гекса и перевернуться на Походную сторону.

Дополнения:

- 1) Если Атакующий находится вне пределов дальности Цели, любой негативный результат Атакующего игнорируется.
- 2) Огневой бой невозможен если Цель находится вне пределов дальности Атакующего.
- 3) Если Цель в Оборонпригодной местности или в статусе Подготовленная оборона, максимальная дальность равна 1 гексу.

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



МБК проверки SNAFU (применяются все применимые)

Применяются всегда

Уровень Усталости Свежий	+1
Маркер Координации	-1
Уровень Усталости X	-X
Перемешанные Соединения (3.2d)	-1
МБК проверки SNAFU из Правил Игры	+/-X

Применяются если Полный ОМС

Оптимальное расстояние*	+1
ПМТО в статусе Неопределенное	-1
Нарушение связности	-1
Если ОМС прослеживается по Грунтовой дороге и... (одно из двух)	
Хорошая проходимость	-1
Плохая проходимость	-2

Применяются если не Полный ОМС

ПМТО вне пределов поля	-3
ОМС заблокирован Уровень 1	-1
ОМС заблокирован Уровень 2	-2

* Не менее 5 и не менее 15 гексов, см. 3.2f. **Всегда** применяется если ПМТО в Стартовой зоне и Штаб находится на расстоянии не более 15 гексов.

Таблица результатов SNAFU

	SNAFU		
Действие	Полный	Частичный	Проваленный
Маркеры ОВ			
Созданные Штабом	2	1	0
Маркеры Разведки	✓	✓	✗
Перемещение			
Использование ОД	✓	½ ОД*	✗
Добровольное отступление	✓	✓	Только Штаб
Переворот фишек на другую сторону	✓	✓	✓
Перемещение ПМТО	✓	✓	✓
Артобстрел			
Очками Артиллерии	✓	½ Очков Арт*	✗
Очками Авиации	✓	✓	✗
Бой			
Любой	✓	✓	✗
Прочее			
Статус Подготовленная оборона	✓	✓	✓
Возврат утраченной Поддержки	✓	✓	✓
Вход в статус Охранение	✓	✓	✓

* Очки Артиллерии округляются в меньшую сторону при необходимости. Очко Артиллерии, требуемое для статуса Подготовленная оборона, учитывается до округления (1.7a). Согласно 4.0с, ОД не округляются.

Таблица проверки SNAFU

(2 кубика+МБК) (3.2)

Полный	Частичный	Проваленный
2 или меньше	3-6	7 или больше
В случае статуса Подготовленная оборона, лучший результат – Частичный.		

Памятка о статусе

Подготовленная оборона. (1.7)

Сведения приведены тезисно. Подробнее- см. в правилах.

Для входа в статус необходимо:

- ✓ Соединению иметь хотя бы 1 очко Артиллерии
- ✓ Соединению не иметь маркера ОМС заблокирован
- ✓ Это должна быть Первая активация

Выход из статуса происходит если:

- ◇ Игрок принимает решение о выходе
- ◇ Штаб перемещается или Вытеснен
- ◇ Соединение получает маркер ОМС заблокирован
- ◇ У Соединения нет очка Артиллерии

Эффекты нахождения в статусе

- ◇ SNAFU не лучше Частичного
- ◇ Статус возможен при любом SNAFU
- ◇ МБК, когда является целью Атак или Огневого боя
- ◇ Может быть целью Огневого боя только вплотную
- ◇ Сниженная вероятность потерь при использовании Таблицы результатов Артобстрела
- ◇ Может восстанавливать Усталость
- ◇ Может осуществлять Вторую активацию, но вход в статус во Вторую активацию невозможен

Статус применим к подразделениям

- ✓ На Боевой стороне фишки
- ✓ В Радиусе командования
- ✓ У Соединения которых есть маркер Подготовленной обороны

Схема процесса отступления (5.5)

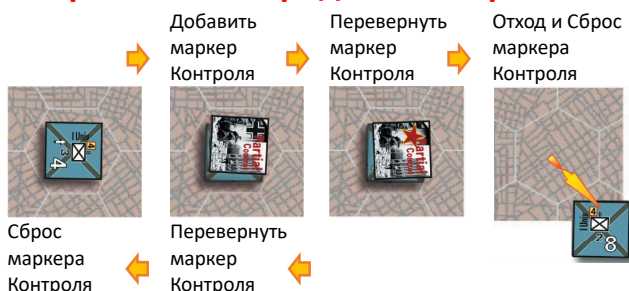
Идя сверху-вниз, необходимо выбрать первую подходящую категорию ●, затем идти по применимым подкатегориям ●, пока процесс не закончится на тексте выделенном синим. Любые потери наносятся не стэку, но каждому подразделению и дополняют собой прочие боевые потери

- **Добровольное отступление (4.8a)**
 - 1 ШП
 - Отступление на 3 Переворот на Походную
- **Нет Безопасного маршрута (1.9)**
 - **Тактический Тип перемещения**
 - Отступление на 3 Переворот на Походную
 - **Колесный/Пеший Тип перемещения**
 - 1 ШП
 - Без отступления
- **Таблица результатов Огневого боя**
 - Отступление на 3 Переворот на Походную
- **Таблица результатов боя**
 - **Выборочное отступление (5.5d)**
 - **Подготовленная оборона или Ключевая местность**
 - 1 ШП
 - Без отступления
 - **Любой другой вариант**
 - Отступление на 3 Переворот на Походную
 - **Безусловное отступление (5.5e)**
 - **Тактический Тип перемещения или неприданное подразделение Усиления**
 - Отступление на 3 Переворот на Походную
 - **Колесный/Пеший Тип перемещения**
 - **Штаб доступный к отступлению**
 - Отступление в гекс в пределах 1 гекса от Штаба Переворот на Походную
 - **Штаб не доступный к отступлению**
 - Отступление за пределы поля*

* Подразделения вернутся в следующем Ходу в гекс в пределах 1 гекса от Штаба на Походной стороне.

Штаб является доступным к отступлению если подразделение может отступить на не менее 3 гексов от начального и закончить в пределах 1 гекса от Штаба
Если отступление не может быть выполнено или заканчивается в соответствующей вражеской ЗК, см. 5.5g.

Контроль гекса городской застройки (6.1a)



Где ➡ - снижение Контроля фишки батальона, ➡ - его увеличение.
Маркер ШП не учитывается для простоты.

Безопасный маршрут (1.9)

Цепь последовательных гексов от подразделения его Штабу, на протяжении которой нет вражеских подразделений или вражеских ЗК, препятствующих Типу перемещения подразделения (в этом случае, дружественные подразделения позволяют игнорировать вражескую ЗК). Зоны потенциального Огневого боя и Зоны Охранения не влияют на Безопасный маршрут.

Максимальная длина Безопасного маршрута равна Радиуса командования + 5 гексов.

За исключением ситуаций, описанных ниже, Безопасный маршрут должен быть проходим Типом перемещения подразделения, которое его прослеживает.

Ситуация	Тип перемещения
Переворот на сторону фишки с Колесным Типом перемещения	Колесный
Переворот на сторону фишки с Тактически Типом перемещения	Тактический
Восстановление Поддержки после утраты или использование очков Пополнения с РБ	Тактический
Использование очков Пополнения без РБ	Пеший

Допустимые гексы (3.1)

Сведения приведены тезисно. Подробнее- см. в правилах.

Допустимый гекс обязательно:

- ✓ Содержит Основную или Второстепенную дорогу (или Грунтовую дорогу, но только для отрезка между Штабом и ПМТО включительно)
- ✓ Соединен с источником снабжения цепочкой Допустимых гексов
- ✓ Не блокирует существующий вражеский ОМС
- ✓ Не содержит вражеских подразделений или вражеской ЗК

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 Артобстрела 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

Таблица эффектов Изоляции (3.6)

У стэка есть Безопасный маршрут и....

Он в Радиусе командования	Маркер ОМС заблокирован	ШП (каждому подразделению)
Да	Да/Нет	0
Нет	Нет	1
Нет	Да	2

У стэка нет Безопасного маршрута и....

Он в Радиусе командования	Маркер ОМС заблокирован	ШП (каждому подразделению)
Да	Нет	1
Да	Да	2
Нет	Нет	2
Нет	Да	3

Таблица увеличения Усталости (1.8)

Необходимо бросить 1 кубик по строке, соответствующей действию подразделения. Если применимы несколько строк – выбирается наихудшая. Если ни одна не применима – проверки увеличения Усталости нет. Усталость увеличивается если результат броска попал в указанный диапазон, иначе нет эффекта.

Не учитываются маркеры March OBJs или Вторые активации с Проваленным SNAFU.

Действие	Диапазон увеличения Усталости
Размещение боевых маркеров OBJ	1
Огневой бой, Обстрел, Вторая активация	1-2
Атака	1-3
Добровольное отступление Штаба	Автоматически