

Порядок хода

Уровень снабжения (УрС) =
Сила главнокомандующего +
+ победные зоны под
контролем игрока (3.2)

1. Фаза снабжения (3.0)

В начале ходов 2,3,4 (Первый - игрок без диска инициативы).

А. Активация главнокомандующего (3.1):

Ввод подкреплений + Восстановление артиллерии, войск +
+ Восстановление Тактических лидеров.

После действий - снижение силы главнокомандующего.

Количество действий
каждого вида $\leq$ УрС

Восстановление войск:

○ = 2 ❤️ = 3
♣️ = 1 ♠️ = 4

Б. Пропуск фазы: Сила главнокомандующего не уменьшается, подкрепление и восстановление не проводятся.

2. Фаза импульсов (4.0)

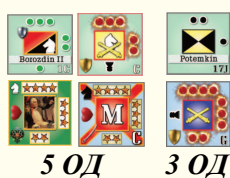
Первым выполняет игрок с диском инициативы).

Проверка на окружение (4.1): В начале импульса  Окруженные (без линии сообщения с главнокомандующим) не могут быть восстановлены. Могут двигаться, активироваться, сражаться.

А. Тактическое действие (5.0):

1. Активация тактических лидеров (5.1): Перемещение тактического лидера, затем - его активация (1 ОД). Блок лидера вскрывается для соперника. # = силе главнокоманд.

2. Перемещение (5.2):



Событие (+1 ОД)
Боевое соприкосновение
Выход из боевого соприкосновения
Форсирование Колочи
Активация такт. лидера

Тактический лидер может активировать:

- войска своего цвета/ополчение в областях не дальше значения своей силы.
- любые подразделения в своей области.

Активированные войска двигаются до максимума ОД, вступают в боевое соприкосновение (только кавалерия и пехота!), выходят из него. Может быть активирована артиллерия. Пехота и кавалерия могут быть воодушевлены .

3. Бой (5.3): Количество боев ограничено силой главнокомандующего. Первыми проводятся бои в зонах, где войска вступили в соприкосновение в это тактическое действие. Атакующий выбирает последовательность сражений.

4. Деактивация войск поддержки - тактических лидеров и артиллерии (5.4):

Блоки активированных такт. лидеров и артиллерии скрываются, сила такт. лидеров уменьшается на 1.

Б. Действие реализации стратегической инициативы (6.0), диск инициативы передается противнику:



а. Ввод подкреплений (6.1): для активного игрока, вместо тактического действия. # $\leq$ УрС. Порядок: Русские --> Татариново - Горки - Утица - Батарея Раевского - Бородино - Шевардино <-- Французы



б. Движение и бой (6.2): для активного игрока, вместо такт. действия.

двигающихся подразделений $\leq$ УрС. Активация запрещена.

боев и новых боевых соприкосновений $\leq$ сила главнокомандующего.

в. Кавалерийский рейд (6.3): для активного игрока, вместо тактического действия. Каждое кавалерийское подразделение может двигаться до МАХ ОД. Нельзя выходить/входить в соприкосновение, проводить бой.

г. Отступление (6.4): для НЕактивного игрока, при проведении боя. Отступают все защищающиеся.

В. Пас (7.0):

Одно из подразделений может двигаться до максимума ОД.

Нельзя входить в боевое соприкосновение (можно выходить). Нельзя поводить бой.

После двух последовательных пасов переход к завершающей фазе.

2. Завершающая фаза (9.0)

Применение правила усталости войск (OR 9.10). Сдвиньте маркер хода на одно деление.

Последовательность боя (5.3)

1. Огонь артиллерии (5.3.1) 

2. Защищающийся распределяет урон (сначала наиболее сильным).

3. Защищающийся может отступить (5.3.2) 

3.а. Вскрытие блоков для продолжения боя (5.3.3)

4. Встречный бой (5.3.4), кубики за участников кидаются одновременно.



Сила огня войск, вступивших в бой сразу (!) после форсирования Колочи уменьшается вполтину (округлять в меньшую сторону, но не менее SF:6).

5. Распределение урона (5.3.6).

6. Скрытие блоков контролирующего область.

Описание модификаторов областей (1.2)

Области	Бонус к защите	Лимит войск в области	ОД *
Зеленый	0	4	1
Желтый	1	2	2
Красный	2 [□]	1	2

□ Если защищающийся контролирует область.

* Смотри таблицу событий в описании тактического действия для +1 ОД

Сила огня (2.2)

SF: 6	DF: 5,6	TF: 4,5,6	QF: 3,4,5,6
			



BLOODY MONDAY



Тактический лидер: 5 ОД
(Второстепенная цель)

Главкомандующие

Сила
(4)

Быстрый отряд
(Голова лошади)

Цвет Корпуса
(Оранжевый)

Инициалы лидера
(Davout)

Принадлежность
(1й корпус)

Кавалерия: 5 ОД
(Приоритетная цель)

Сила
(3)

Щит (ОП 9.6)

Имя Генерала
(Valence)

Цвет Корпуса (красный)

Тип Отряда
(кавалерия)

Принадлежность
(5ая Дивизия Тяж.Кавалерии)



Артиллерия: 3 ОД
(Второстепенная цель)

Сила
(4)

Тип Отряда
(Артиллерия)

Щит (ОП 9.6)

Цвет Армии
(желтый)

Конная
Артиллерия
(5 ОД)

Принадлежность
(2й артиллерийский корпус)



Пехота: 3 ОД
(Приоритетная цель)

Сила
(5)

Цвет Корпуса
(оранжевый)

Имя Генерала
(Compans)

Тип Отряда
(Пехота)

Принадлежность
(5ая Пехотная дивизия)

