

TRENCH CLUB

Trench Club makes you the general of your army in a major World War I offensive to decide in favor of Germany/Austria-Hungary ("Central Powers") or France/Great Britain ("Entente"). To do this, you must send your troops into battle and conquer war-critical Forts.

The players of Germany and Austria-Hungary play together against the players of France and Great Britain. With only 2 players, one player plays Germany or Austria-Hungary and the other France or Great Britain, and you only use half of the game board (either the half of the map showing start numbers 1-6 or the half showing 7-12).

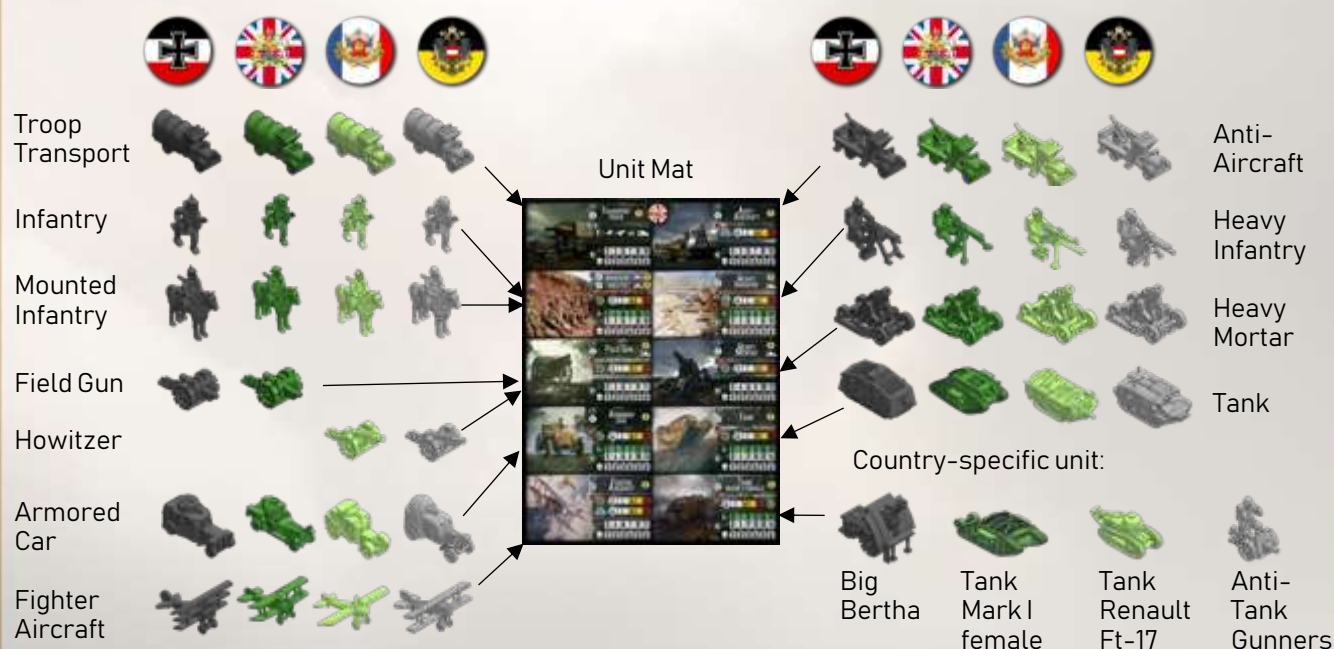
Your team wins if 9 out of the 14 Forts are occupied by your team (or 5 out of 7 for 2 players) or the opposing team surrenders (most common case)

The Units

Each player has 11 different units. Most of the units of each nation have the same values, even if they look slightly different. When you play for the first time, we recommend you start by putting your miniatures on the Unit Mat so you learn which miniature corresponds to which unit box on the mat.

To be noted:

- *Infantry* and *Mounted Infantry* are basically the same, but *Mounted Infantry* is faster and more expensive
- Germany and Great Britain have a *Field Gun*, while Austria-Hungary and France have a *Howitzer*. These units differ only in their range. (Note: Also included are a British and a German Howitzer and a French and an Austrian Field Gun miniature. You do not need those for the regular skirmish game.)
- Each nation has a country-specific unit at the bottom right of the unit mat.



The Rules: Following, are two versions of the same rules:

- **Summary of the Rules:** If you are playing the game for the first time, you can start playing immediately and the rules will guide you through your first turn. The short version of the rules is very simple and does not cover all eventualities. If something is unclear to you, please read the appropriate section in the detailed rules.
- **Detailed Rules:** All the rules are described here in detail. It is best to read them after your first game and use them as a reference book. The rules may sound a bit complicated when you read them for the first time, but you will see that they become intuitive very quickly.

There is also a helpful overview of the rules ("Quick Reference") on the back of this rulebook and a "how to play" video on trench-club.com (direct link to video in QR code on the right).



SUMMARY OF THE RULES: Start playing immediately

Подготовка к игре

Сядьте за стол так, чтобы два игрока-союзника не сидели рядом друг с другом, и положите перед собой коврик с отрядами лицом вверх. Каждый игрок берет свои 11 различных юнитов и делит их на 3 группы по своему усмотрению (Рекомендация для начинающих игроков: 1-я группа: конная пехота, бронемашина, истребитель; 2-я группа: пехота, танк, гаубица/полевая пушка, зенитное подразделение; 3-я группа: остальные). Один игрок начинает игру, вытягивает одну из серых фишек лицевой стороной вниз, переворачивает ее и выкладывает на доску свою первую группу под соответствующим номером и вокруг нее. Так продолжается со следующим игроком по очереди, пока все 4 игрока не разместят свои соответствующие 3 группы на игровом поле.

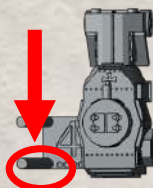


Начните играть: Теперь поставьте свои отряды на игровое поле.

Теперь бросьте кубики, чтобы узнать, кто из игроков сделает первый ход. Каждый ход разделен на 4 фазы. Первый игрок играет все 4 фазы, затем наступает очередь следующего игрока играть все 4 фазы, и так далее.

Фаза 1: Перемещение войск

Теперь игрок, чей ход наступил, может передвинуть все свои отряды. То, насколько далеко может продвинуться отряд, зависит от его скорости (указана на коврике отряда и на миниатюре) и местности, по которой он движется. Луг потребляет 1 очко движения, дорога - 0,5, а лес - 1,5. Самолеты летают и, следовательно, игнорируют местность, поэтому каждый гекс (поле) потребляет 1 очко движения.



- 1 → Meadow (Луг)
- 0.5 → Road
- 1.5 → Forest

Пример: Броневи́к имеет скорость 4 и поэтому может передвигаться на 4 гексагона по лугам или на 8 по дороге, или на 2 по лугам, а затем еще на 4 по дороге. Больше примеров вы найдете на странице 6.

Исключение: Если в конце хода у отряда осталось всего 0,5 очка скорости, он все равно может переместиться в гекс луга. (Обоснование: иначе конвои будут застревать на дорогах).

Last turn: 0.5 →

Контакт с врагом: Отряды, окруженные врагами, должны быть особенно осторожны: Если отряд перемещается на два гексагона подряд, которые соседствуют с вражеским отрядом (который может атаковать), он не может двигаться дальше. Враги, которые не могут атаковать в ближнем бою (минометы, грузовики), не считаются вражеским контактом.



Форты: Пешие солдаты (Infantry, Mounted Infantry, Heavy Infantry, Anti-Tank Gunners) могут захватывать нейтральные или вражеские форты. Для этого им достаточно войти в гекс входа (справа и слева) в форт. Это будет стоить им полного движения, то есть отряд должен начать свое движение прямо перед входом. Когда вы захватываете форт, все вражеские отряды в нем немедленно уничтожаются, а вы отмечаете форт одной из фишек своего флага. Теперь он принадлежит вам до тех пор, пока его не захватит враг. Теперь каждый ваш отряд может войти в форт, а вход в него стоит всего 0,5 очка движения.

Conquer fort: Full turn → Enter your own fort: 0.5 →



Входы (X) в форт и все возможные гексы, с которых его можно захватить (или войти в него, если он уже принадлежит вам).

Войсковой транспорт: Грузовик может перевозить до 4 единиц следующих типов войск: Например, пехота, конная пехота, тяжелая пехота, полевая пушка, гаубица, тяжелый миномет, противотанковая артиллерия или «Большая Берта». Эти подразделения отмечены символом .

Сначала отряды заходят в транспортный вагон один за другим в свой обычный ход движения. Посадка в транспортный фургон стоит 0,5 очка скорости, независимо от местности (луг, лес и т. д.), на которой находится транспортный фургон.

0.5 →

Затем транспортный грузовик совершает свой ход движения. Наконец, он выгружает все загруженные отряды на соседние пустые гексы. Только что выгруженные отряды не могут двигаться дальше, но могут атаковать.



Начните играть: Теперь первый игрок перемещает свои отряды.

Фаза 2: Объявление атак

Теперь вы объявляете, какие отряды будут атаковать определенные отряды противника. Вы должны назначить все атаки до того, как начнете первую атаку, и впоследствии не сможете изменить ни порядок, ни цели атак. Кто кого может атаковать, зависит от дальности атаки (указана на коврике юнита).

(Примечание: для противотанковых пушек и «Большой Берты» существуют специальные символы  и . Если вы играете впервые, просто не обращайтесь на них внимания или изучите их на стр. 11).



Пример: Пехота (дальность 1) может атаковать только врагов в соседних гексах (ближний бой). Тяжелый миномет (дальность 2-5) может атаковать только врагов, находящихся на расстоянии 2, 3, 4 или 5 гексов.

Воздушные части могут атаковать все части, но могут быть атакованы только другими воздушными частями или частями с символом облака  на соответствующем коврике юнитов, например, Anti-Aircraft or Heavy Infantry.



Пример: Последовательность и цели названы. Сначала бронемашина атакует пехоту, затем истребитель. Наконец, тяжелый миномет атакует гаубицу.



Начинайте играть: Теперь первый игрок объявляет свои атаки

Фаза 3: Бой

Теперь названные сражения разворачиваются одно за другим. Юниты, атакованные в ближнем бою, одновременно открывают ответный огонь - если они вообще могут атаковать на дистанции 1. Во время воздушных атак только воздушные части и части, отмеченные символом облака, могут вести ответный огонь (и только в ближнем бою).

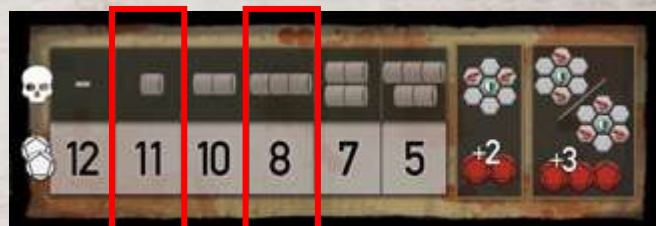
Пример: Пехота может открыть ответный огонь по

Броневику, но не самолету, так как он не может атаковать воздушные части. Гаубица не может открыть ответный огонь по тяжелому миномету, так как это возможно только в ближнем бою.

Каждый бой проходит по следующей схеме, которую одновременно выполняют и атакующий, и защитник (если ему разрешено отстреливаться):

1. Определите количество кубиков в зависимости от урона (серые маркеры) отряда, как отмечено на коврике для кубиков.

Пример: Броневику с 3 уроном сражается с 8 кубиками, пехота с 1 уроном сражается с 11 кубиками.



2. Только атакующий (не защитник) может получить дополнительные красные кубики при атаке в ближнем бою:

Фланговая атака:

2 дополнительных красных кубика, если 1 другой ваш отряд, который теоретически может атаковать (но не обязан), находится рядом с защитником.



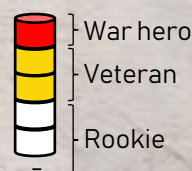
Атака окружения:

3 дополнительных красных кубика, если по крайней мере 2 других ваших отряда, которые теоретически могут атаковать (но не обязаны), находятся рядом с защитником или хотя бы 1 ваш отряд находится в гексе прямо напротив атакующего отряда.



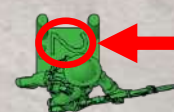
Пример: Броневику получает 2 дополнительных красных кубика при атаке пехоты, потому что она совершает фланговую атаку вместе с истребителем. Самолет

Experience:



3. Теперь бросьте кубики и определите, какой из них выпал. Это зависит от боевого опыта и указано на коврике юнита.

(Примечание: для удобства значение атаки без боевого опыта также нанесено на саму миниатюру).



Пример: Для броневика с 3 очками опыта каждый кубик, показавший 6 или меньше, наносит удар; для пехоты с 2 очками опыта каждый кубик, показавший 2 или меньше, наносит удар.



German Armored Car (Veteran) hits at ≤ 6 .



→ 5 hits



British Infantry (Rookie) hits at ≤ 2 .



→ 2 hits

4. Теперь определите урон, который противник получает от попаданий. Это можно увидеть на коврике юнитов. Если защитник находится в лесном гексе, он может закрепиться там и использовать строку таблицы, показывающую . Атакующий не имеет права этого делать и всегда должен использовать строку таблицы с изображением .

Пример: Броневику получает 1 урон от 2 попаданий. Для получения 2 урона потребовалось бы не менее 4 попаданий. Пехота получает 2 урона от 5 попаданий. Если бы она не находилась в лесу, то получила бы 3 урона.



5. Теперь распределяется урон и очки опыта. Если отряд наносит урон другому отряду в бою, он получает 1 очко опыта. Если он уничтожает юнита, то получает 2 очка опыта.

Пример: Броневику получает 1 урон и 1 опыт. Пехота получает 2 урона и 1 опыта.



Теперь этот бой окончен, и настала очередь следующего.

Начните играть: Теперь проведите все бои один за другим.

Фаза 4: Денежные операции

За каждый занятый форт вы получаете 1 в конце хода.

После этого юниты можно ремонтировать. В начале хода эти юниты уже должны были находиться в форте. Оплачивается стоимость ремонта в размере 2 и с юнита снимаются все маркеры повреждений.

Наконец, можно приобрести новые юниты. После оплаты стоимости покупки (стоимость см. в разделе «Коврик для юнитов») новые юниты размещаются в любом из ваших фортов.



Конец хода

Теперь ход закончен, и наступает очередь следующего игрока.

Начните играть: Теперь второй игрок перемещает свои отряды

Теперь все игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Побеждает та команда, которая первой займет 9 крепостей (5 для двух игроков). Однако обычно одна из команд сдаётся до того, как это произойдет.

(Более короткую игру см. на стр. 11).



Подробные правила

Подготовка к игре

Игроки должны быть распределены по столу таким образом, чтобы два игрока-союзника не сидели рядом (порядок рассадки, например, Германия - Великобритания - Австро-Венгрия - Франция). Каждый игрок берет свой коврик для отряда и кладет его перед собой.

Перемешайте 12 серых фишек и раздайте их игрокам лицевой стороной вниз (по 3 на игрока). Игрок не должен смотреть на свои фишки. Затем каждый игрок берет по одному отряду из каждого рода войск (11 отрядов на игрока) и распределяет их на одну из трех фишек лицевой стороной вниз. Игрок может распределить свои отряды по своему усмотрению, например, положить все отряды на одну фишку, а все остальные оставить пустыми.



Великобритания и Австро-Венгрия размещают свои армии.

Теперь бросьте кубики, чтобы определить, кто первым разместит свои войска. Каждый игрок бросает по одному кубу. Начинает игрок с наибольшим числом. Теперь они переворачивают одну из своих серых фишек и размещают соответствующие войска (одну армию) на соответствующем участке игрового поля. Для этого они сначала ставят один отряд прямо на номер на доске, а другие отряды - по кругу вокруг него. Если гексы вокруг числа являются водными, они **могут** разместить на них отряды, но не обязаны.



Фишки переворачиваются, и армии расставляются по местам.



Если все доступные гексы заполнены, начинается новое «кольцо». Юниты могут быть размещены в реке, но это не обязательно.

Теперь наступает очередь следующего игрока (по часовой стрелке). Они также переворачивают одну из своих 3 фишек и выкладывают юнитов на игровое поле. Так продолжается до тех пор, пока каждый игрок не перевернет свои 3 фишки и не разместит свои юниты на игровом поле. Теперь начинается собственно игра.

Последовательность игры

Теперь кости бросаются снова, чтобы определить, кто ходит первым. Игрок с наибольшим числом начинает свой ход. Каждый ход делится на 4 фазы. Первый игрок проходит все 4 фазы, затем по очереди (по часовой стрелке) проходят остальные игроки.

Фазы хода:

1. Перемещение войск
2. Объявление атаки
3. Бой
4. Денежные операции: сбор денег, ремонт юнитов, покупка юнитов

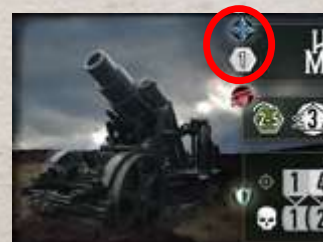
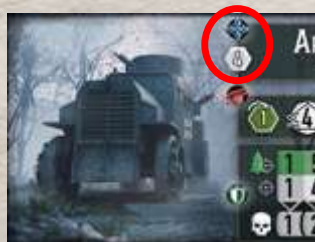
Особенность первого раунда:

- **4 игрока:** Чтобы у первого игрока не было слишком большого преимущества, он делает первый ход только с 1 (свободно выбираемой) из своих 3 армий. Второй игрок также делает первый ход только с 1 армией, третий - с 2, а четвертый - со всеми 3 армиями. Начиная со второго раунда, каждый игрок может использовать все свои войска в каждый ход. [1-1-2-3]
- **2 игрока:** Если вы играете с двумя игроками, то первый игрок делает первый ход только с 1 (свободно выбираемой) из 3 своих армий, а второй игрок делает первый ход только с 2 своими армиями. Во втором раунде первый игрок делает свой ход с оставшимися 2 своими армиями, а затем второй игрок - со всеми 3 своими армиями. Начиная с третьего раунда, каждый игрок может сделать свой ход со всеми своими войсками. [1-2, 2-3]

Фаза 1: Перемещение войск

Все отряды (один за другим) могут (но не обязаны) перемещаться.

У каждого типа войск есть индивидуальная скорость. Она указана на коврике юнита. Например, броневик (скорость 4) быстрее, чем тяжелый миномет (скорость 1).



Дальность перемещения юнита зависит не только от его скорости, но и от гекса местности, в который он перемещается. Например, при перемещении на луг расходуется 1 очко скорости, а при перемещении на дорогу - всего 0,5 очка скорости. Броневи́к со скоростью 4 может переместиться на 4 гексагона на луг, но на 8 гексагонов на дорогу. Имеет значение только целевой гекс, то есть то, куда вы хотите попасть, а не то, где вы стоите/откуда вы пришли.



1 Перемещение в луговой гекс требует 1 очко скорости. Воронки, одиночные деревья, камни, дома, окопы и т. д. на карте служат лишь для украшения, а местность по-прежнему считается луговой.



1.5 Перемещение в лесной гекс требует 1,5 очка скорости. Лесом считается только густой хвойный лес, а не гексы, где есть, например, одно декоративное дерево.



0.5 Перемещение в гекс с дорогой или мостом требует 0,5 очка скорости. Вы не обязаны следовать по дороге, но можете также двигаться через дорогу или «срезать углы». Если на гексе, куда вы перемещаетесь, указана дорога, то перемещение на этот гекс стоит всего 0,5 очка (независимо от того, откуда вы пришли).



full turn Пешие солдаты (пехота, конная пехота, тяжелая пехота, противотанковые артиллеристы) могут пересекать реки и озера. Перемещение в водный гекс занимает полный ход, независимо от скорости подразделения. Пока подразделение находится на воде, оно не может ни атаковать, ни защищаться.



last turn Исключение: Если в конце хода у отряда осталось всего 0,5 очка скорости, он все равно может переместиться в гекс луга. (Обоснование: в противном случае конвои будут застревать на дорогах).

Комментарии

- Воздушные отряды, конечно же, не подвержены влиянию местности, когда они летят. Каждый гекс стоит 1 очко скорости.
- Каждый отряд должен совершить свой ход за один раз (вы не можете перемещать другой отряд между ними).
- Отряды не обязаны исчерпывать свои очки движения (т. е. если отряд может переместиться на 3 гекса, он может переместиться только на 2 гекса по вашему желанию).
- Вы можете перемещаться через/над дружественными или союзными отрядами, но не через/над вражескими (также относится к воздушным отрядам).

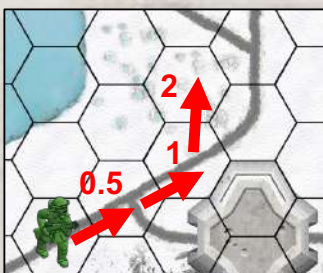
Примеры движения пехоты (скорость: 2):



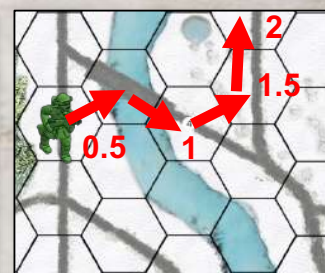
На лугу



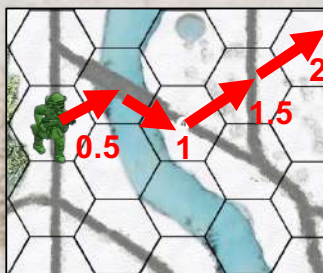
Дорога через союзный отряд



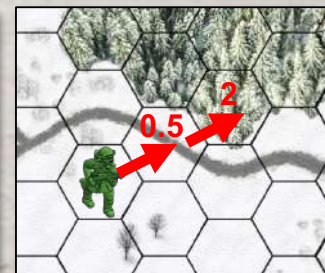
Дорога и луг



«Вырезание кривых» (учитываются только целевые гексы)



Правило исключения: последний ход с 0,5 на луг



Через дорогу и лес

- Вы не можете ходить/летать над фортами.
- Каждый гекс имеет только один тип местности, и это самый очевидный из изображенных на рисунке. Например, если на гексе есть дорога, а также пара деревьев, гекс считается дорогой, а не лесом.

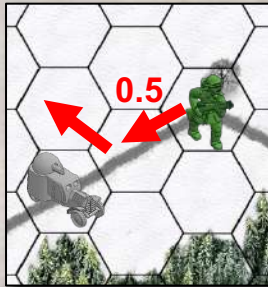
Единственное исключение - мост, который считается дорогой для сухопутных юнитов и водой для кораблей.

Контакт с противником

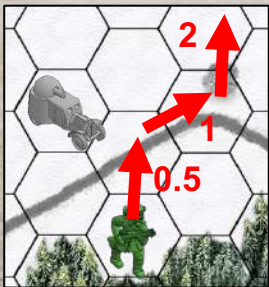
Когда отряду угрожают вражеские части, он должен двигаться осторожно и, медленнее. Если подразделение вступило в контакт с противником, а затем переместилось в гекс, в котором оно снова вступило в контакт с противником, движение подразделения заканчивается. Вражеским контактом считаются только соседние вражеские отряды, которые могут атаковать ваш отряд в ближнем бою. Это правило лучше всего проиллюстрировать на нескольких примерах:



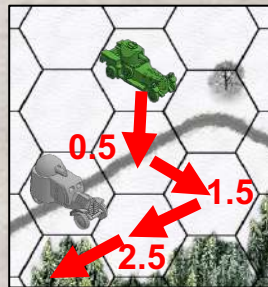
Конец хода (два последовательных контакта с противником)



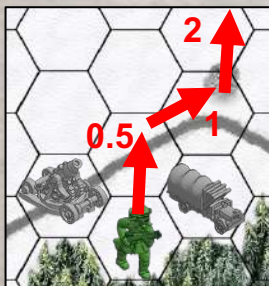
Конец хода (два последовательных контакта с противником)



Не переверните (только один вражеский контакт)



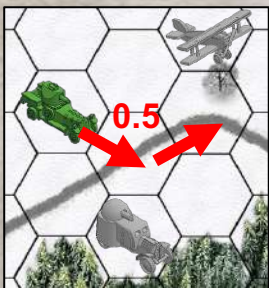
Конец хода (два последовательных контакта с противником в 3-м и 4-м ходу)



Ход не окончен (ни миномет, ни транспорт не могут атаковать в ближнем бою)



Конец хода (тяжелая пехота может атаковать самолеты)



Конец хода (два последовательных контакта с противником)



Конец хода (два последовательных контакта с противником)

Войсковой транспорт

Грузовик может перевозить до 4 единиц войск, отмеченных символом , e.g., Infantry, Mounted Infantry, Heavy Infantry, Field Gun, Howitzer, Heavy Mortar, Anti-Tank Gunner, Big Bertha.

Сначала отряды один за другим перемещаются в грузовик в свой обычный ход движения. Перемещение в грузовик стоит 0,5 очка скорости, независимо от местности (луг, лес...), на которой находится грузовик.



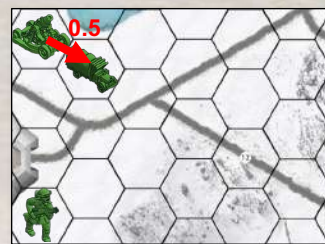
Затем грузовик делает свой ход. Наконец, грузовик выгружает все загруженные единицы на соседние пустые гексы (не в другой транспортер или форт). Он может делать это только в такой последовательности. Это означает, что юнит не может запрыгнуть в грузовик во время его движения; грузовик не может продолжать движение после разгрузки и т. д.

Разгруженные юниты не могут двигаться дальше, но могут атаковать.

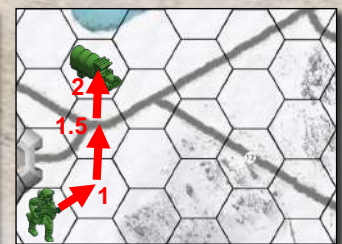
Грузовик с юнитами также может въехать в принадлежащий ему форт. Если он это делает, все загруженные юниты автоматически оказываются в форте (а не в грузовике) и больше не могут быть перемещены.

Транспортные грузовики всегда пустые, когда они покидают форты (т.е. без загруженных единиц).

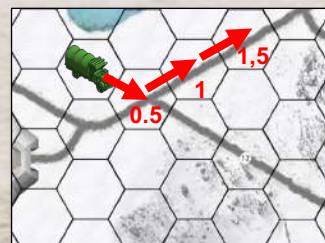
Транспортный грузовик должен двигаться таким образом, чтобы в окрестностях было достаточно пустых гексов для выгрузки всех юнитов.



1. Тяжелый миномет на борту грузовика



2. Пехота садится в грузовик



3. Транспортный грузовик перемещается



4. Транспортный грузовик выгружает юнитов на соседние пустые гексы

Завоевание и вхождение в форты

Форт завоевывается, когда пеший солдат (пехота, конная пехота, тяжелая пехота, противотанковые артиллеристы) перемещается в один из двух гексов входа в него. Не имеет значения, из какого гекса пехотинец входит в гекс входа. Перемещение на входной гекс нейтрального или вражеского форта (т. е. завоевание) требует полного хода движения отряда, независимо от его скорости. Это означает, что завоевательные отряды должны начинать свое движение непосредственно перед входом, чтобы войти внутрь.



Если вы захватили форт, все вражеские отряды, ранее находившиеся в нем, немедленно выбывают из игры. Форт помечается вашей фишкой с флагом. Он остается в вашем владении, даже если в форте больше нет войск, пока он не будет захвачен противником.

Вы не можете захватывать форты союзников.



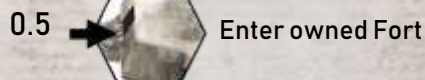
Входы (x) в форт и все возможные гексы, с которых его можно занять (или войти в него, если это уже ваш форт, отмеченный фишкой с вашим флагом).

Примечания: «Правильно! Это значит...»

- ...Форты не могут быть «защищены» частями внутри или «атаковать» юниты извне (только завоевать). Это потому, что форты неприступны, и нападение на них было бы чистым самоубийством. Однако если врагу удастся обойти укрепления с боков и добраться до заднего входа, его легко возьмут штурмом пешие солдаты с огнеметами, ядовитым газом и ручными гранатами. В форт Дуомон под Верденом в 1916 году попало более 400 000 снарядов, но он остался практически неповрежденным. Однако его несколько раз захватывали попеременно то французские, то немецкие пехотинцы - один раз даже случайно, когда немецкая рота попала под собственный артиллерийский обстрел и незапланированно ворвалась в форт в поисках укрытия.
- ...не имеет смысла оставлять отряды в форте. (если только вы не хотите отремонтировать их в следующий ход)
- ...Если один из ваших пехотинцев и один из вражеских пехотинцев оказываются перед входом в форт, это создает патовую ситуацию. Кто первым войдет в форт, тот и проиграл, потому что в следующий ход другой пехотинец может захватить форт, сразу же уничтожив первого.

Вход в форт под вашим контролем

Любые ваши части (не только пехотинцы) могут быть перемещены во владения фортов, но не союзные части. Перемещение в гекс входа собственного форта стоит 0,5 очка движения. В форт помещается любое количество отрядов. Отряд в форте не считается находящимся в игре. Он не может быть атакован и не считается «контактом с противником» для движущихся врагов. Юниты могут покинуть форт через любой из двух входов. Первый «контакт с противником» засчитывается только с первого гекса за пределами форта.



Фаза 2: Объявление атаки

После завершения ходов (завоевание фортов также считается фазой хода) объявляются все атаки. Все отряды, которые хотят атаковать, называются в порядке атак и определяют, какой отряд противника они должны атаковать. В следующей фазе («Бой») все названные отряды должны атаковать указанные цели именно в таком порядке. (Не стоит слишком беспокоиться по этому поводу. Обычно порядок имеет значение только в том случае, если несколько отрядов атакуют один и тот же вражеский отряд. Главное, чтобы не было возможности спонтанно передумать, если бой сложится не так, как ожидалось).

Пример: Если атакующее подразделение уже было уничтожено, то следующая атака ни к чему не приведет. Цель не может быть изменена.

Кто кого может атаковать, определяется радиусом действия. Дальность 1 означает, что юнит может атаковать только врагов в соседнем гексе (ближний бой). Например, миномет имеет дальность стрельбы т. е. он может атаковать вражеские подразделения, находящиеся на расстоянии 2, 3, 4 или 5 гексов. Он не может атаковать в ближнем бою.



Атаковать воздушные части (или отстреливаться от них вблизи) могут только части с символом облака за зоной действия, например, зенитные подразделения тяжелой пехоты и другие воздушные подразделения



Фаза 3: Бой

После того как все атаки объявлены, можно начинать бой. Бой всегда происходит как бой 1 на 1 в объявленном порядке. Если несколько ваших отрядов атакуют вражеский отряд, они делают это друг за другом, а не одновременно.

1. Объявите об атаке.

В приведенном выше примере первым сражением будет: «Этот немецкий броневик атакует эту британскую пехоту».

2. Определите, может ли защитник отстреливаться.

Отстреливаться можно только в ближнем бою (т. е. на дистанции 1) и только если защищающееся подразделение может сражаться с атакующим подразделением в ближнем бою.

В примере: В первом бою британская пехота может отстреливаться от немецкого броневика. Во втором бою британская пехота не может отстреливаться от немецкого истребителя, потому что пехота не может сражаться с воздушными частями. В третьем бою французская гаубица не может отстреливаться от немецкого тяжелого миномета, потому что ответный огонь возможен только в ближнем бою.

3. Атакующий и защищающийся (если они могут отстреливаться) определяют количество боевых кубиков.

Количество кубиков зависит от текущего урона атакующей единицы.



4. Определите, атакует ли нападающий «фланговой атакой» или «атакой с окружения».

- **Фланговая атака:** Ваше подразделение атакует вражеское в ближнем бою, а другое ваше подразделение также находится рядом с этим целевым противником. Другой ваш отряд должен быть способен атаковать врага в ближнем бою (но на самом деле не должен атаковать). К подразделениям, которые не могут атаковать, относятся, например, транспортные грузовики, подразделения, которые не могут атаковать в ближнем бою, или подразделения, которые не могут атаковать на земле или в воздухе (например, пехота не может атаковать истребитель).



- **Атака окружением:** Ваше подразделение атакует вражеское подразделение в ближнем бою, и два (или более) других ваших подразделения также находятся рядом с целевым противником - или одно из ваших подразделений находится прямо на противоположной стороне от врага, которого вы атакуете. Опять же, только те подразделения, которые могут (теоретически) атаковать врага в ближнем бою.



При атаке «Фланговая атака» атакующий может бросить 2 дополнительных (красных) кубика, а при атаке «Окружение» - 3 дополнительных (красных) кубика.



Например:

Немецкий броневик имеет 3 повреждения и поэтому атакует с 8 боевыми кубиками. Из-за соседнего немецкого истребителя британская пехота сталкивается с «фланговой атакой», и немецкий броневик получает 2 дополнительных боевых кубика. Это не «Атака с окружения», потому что немецкий тяжелый миномет не может атаковать пехоту в ближнем бою. Австрийский броневик также не так как при атаках с фланга и из окружения учитываются только ваши собственные, но не союзные части.

Британская пехота получила 1 урон и поэтому отстреливается с 11 кубиками.

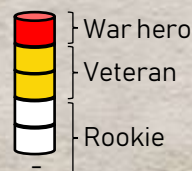


5. Теперь атакующие и защитники одновременно бросают определенное количество кубиков.

Затем количество хитов определяется на основе коэффициента юнитов. Сначала определяется опыт юнитов. В начале игры все юниты начинают без опыта. В ходе игры они могут зарабатывать боевой опыт. При 0, 1 или 2 очках опыта юнит является «новичком» (белый), при 3 или 4 очках опыта - «ветераном» (желтый), а с 5 очков опыта - «героем войны» (красный) (см. обзорную карту). В зависимости от боевого опыта на коврике отряда отображается, какой кубик попал в цель.

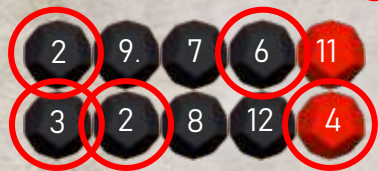
(Примечание: для удобства значение атаки для новичков (неопытных) юнитов также выбито на подставке каждой миниатюры)

Experience:





German Armored Car (Veteran) hits at ≤ 6 .



→ 5 hits



British Infantry (Rookie) hits at ≤ 2 .



→ 2 hits

6. Теперь определите, сколько очков урона получает другой отряд от полученных попаданий. Поскольку разные юниты имеют разную степень брони, они могут принимать удары с разной эффективностью.

Поскольку защитник может использовать местность, чтобы закрепиться, когда его атакуют, он получает бонус к защите, когда стоит в лесу. Этот бонус не распространяется на атакующего, независимо от местности, на которой он стоит.



Броневи́к получает 2 попадания от пехоты. В результате он получает 1 повреждение (для 2 повреждений потребовалось бы 4 попадания).

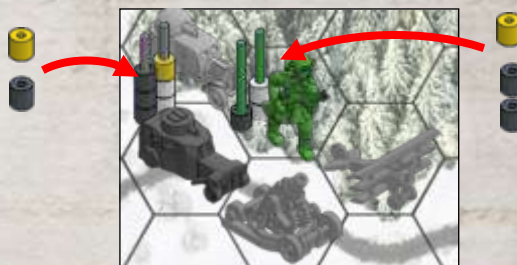


Пехота получает 5 попаданий. Поскольку она стоит как защитник в лесу, она получает 2 урона (на лугу или дороге она получила бы 3 урона).

7. Теперь распределяются очки урона. За каждое полученное очко урона пораженный отряд получает серый маркер. Отряд уничтожается, если он получил 6 очков урона.

8. Затем начисляются очки опыта. Если юнит нанес урон вражескому юниту, он получает 1 очко опыта. Если отряд уничтожил вражеский отряд, он получает 2 очка опыта (всего).

- Вражеский отряд поврежден: +1 Опыт
- Вражеский отряд уничтожен: +2 Опыт



Броневи́к получил урон и получает 1 дополнительный серый маркер урона. Он нанес урон вражеской единице в этом бою и поэтому получает еще 1 боевой опыт (еще один желтый маркер; пятый маркер будет красным).

Пехота получает 2 серых маркера урона и 1 боевой опыт. После двух белых маркеров это первый желтый маркер для пехоты.

Этот бой окончен, на кону - следующий.

В примере немецкий истребитель теперь атакует британскую пехоту. Теперь у пехоты уже 3 маркера урона. Пехота не может отстреливаться потому что не может сражаться с воздушными частями. Истребитель атакует во «Фланговой атаке» (+2 красных кубика), потому что рядом с обороняющимся находится другое немецкое подразделение, которое теоретически может атаковать (но не обязано), а именно броневи́к. Пехота будет иметь лучшую броню для обороны, потому что она находится в лесу, как и в прошлой битве.

Рекомендации по ускорению игры:

- Атакующий и защитник всегда должны бросать одновременно, а не друг за другом.
- Союзный игрок должен позаботиться о том, чтобы определить очки урона/опыта и положить их на отряд партнера. Таким образом, игрок-партнер может сразу же перейти к следующему сражению. Для этого сражающийся игрок должен просто сообщить партнеру своего противника, сколько очков попадания он получил, например, «Броневи́к получил 7 попаданий». Обо всем остальном позаботится партнер.

Этап 4: Денежные операции

За каждый захваченный форт игрок получает 1 в конце своего хода. Игрок может в любой момент передать часть своих денег союзнику, но за каждое пожертвование 1 уходит в банк.

Затем юниты можно отремонтировать. Ремонтируемые подразделения должны находиться в форте в начале хода. Затраты на ремонт в размере 2 оплачиваются, и с юнита снимаются все маркеры повреждений. Очки опыта остаются на прежнем уровне.

Примечание: Ремонт занимает довольно много времени: В первый ход поврежденный юнит перемещается в форт, во второй - ремонтируется, в третий - снова может покинуть форт.

Наконец, новые блоки можно приобрести за стоимость, указанную на коврике блоков (X).

Обратите внимание, что обычная пехота стоит 2 и имеет 2 очка движения, а конная пехота стоит 3 и имеет 3 очка движения. В остальном эти два отряда одинаковы.



Если вы покупаете спецназ (черные/коричневые миниатюры), вы не знаете, какой именно отряд вам достанется. Вытяните карту лицом вниз, чтобы получить случайный отряд спецназа. Однако если у команды-покупателя меньше юнитов на доске и меньше фортов, чем у команды-соперника, игроки команды-покупателя могут сами выбрать спецназ.

После покупки новый юнит размещается в любом из ваших фортов (или в канонерской лодке на любом водном гексе).

Примечание: Если у вас закончились миниатюры юнитов, вы можете использовать фишки с зажимами для крепления. Мы рекомендуем разрешить не более 2 юнитов одного типа на игрока.



Конец хода

Теперь ход закончен, и наступает очередь следующего игрока.

Победа

Команда побеждает, когда первой занимает 9 фортов (5, если играют только два игрока). Однако обычно команда противника сдается до того, как это произойдет.

Чтобы сократить время игры, вы также можете установить условие победы - 7 занятых фортов (4, если играют только 2 игрока). В этом режиме противотанковые артиллеристы не могут захватывать нейтральные или вражеские форты.

Разное

Секундомер

Мы рекомендуем использовать секундомер/таймер смартфона, чтобы ограничить время хода до 5 минут (для «Фазы 1 - ход» и «Фазы 2 - именные атаки»). Так игра станет быстрее и увлекательнее.

Специальные символы на карточках юнитов



Большая Берта бьет неточно. Если вам не повезет, она может попасть в пустой гекс или даже в ваши собственные отряды! Прежде чем бросать боевые кубики, бросьте отдельный кубик, чтобы определить, в какой гекс попадет «Большая Берта». 1-6 попадает в соседний гекс в соответствии с таблицей ниже, а 7-12 - в первоначально выбранный гекс цели. Если Большая Берта имеет опыт «Ветеран» (желтый маркер), она попадает в соседний гекс только при 1-3, в остальных случаях - посередине. Если Большая Берта - «Герой войны» (красный маркер), она всегда бьет точно.



Значение атаки против танков, т.е. всех юнитов, в названии которых есть слово «танк».



Значение атаки против пехотинцев.



Неограниченный радиус действия, то есть можно атаковать любое поле на карте.



Атакуют все гексы в этом шаблоне. Бросайте кубики атаки только один раз и применяйте ко всем гексам.



Отряд может построить траншею или дорогу/мост на расстоянии 2 гексов один раз за ход, вместо того чтобы атаковать до или после своего движения. Один из двух гексов должен быть соседним с отрядом. Нельзя строить под вражескими частями, фортами, траншеями, занятыми противником.

Примечание: Некоторые из перечисленных символов могут быть использованы только в "Trench Club: Legacy".

Получайте удовольствие от игры! С вопросами о правилах, советах и т.д. обращайтесь на сайт <https://trench-club.com>.

“Trenches” – экспертные правила

Этот вариант правил вводит траншеи как отдельный тип местности.

Движение: Только пешие солдаты (пехота, конная пехота, тяжелая пехота, противотанковые подразделения) и танки (и, конечно, летающие части) могут перемещаться на гексы окопов. Движение по гексу траншеи стоит 1 очко движения.

Занять траншею: Если пехотинец заканчивает свое движение на гексе траншеи (не занятом противником), вся траншея считается занятой, как если бы солдаты были рассредоточены по всей траншее. В отличие от фортов, траншеи удерживаются командой, а не одним игроком, поэтому в траншею могут вступать союзные подразделения. Если танк или воздушное подразделение заканчивает свой ход на траншее, это будет считаться не нахождением в траншее, а просто ее пересечением.

Движение в пределах траншеи, занятой дружественными войсками: Пехотинец может выйти из траншеи, занятой дружественными войсками, в любой соседний гекс, как если бы траншея была одним длинным гексом, но не в тот же ход, в который он вошел. Помните: Пеший солдат должен закончить свой ход на гексе траншеи, чтобы считаться находящимся в ней. Поскольку траншея считается одним гексом для подразделений, находящихся в ней, это также означает, что они могут входить в форты, соединенные с траншеями, из любой точки траншеи (только после того, как закончат свой ход в траншее).

Защите траншею: Вражеские подразделения могут атаковать любой гекс траншеи, чтобы сразиться с пехотинцем в траншее, как если бы траншея была одним длинным гексом. Если в одном окопе находится несколько пехотинцев, атакующий должен решить, кого из них атаковать (независимо от того, где они находятся в окопе). Атаки с фланга и с окружения считаются, как если бы траншея была одним длинным гексом. Независимо от того, какое подразделение было атаковано, все пехотинцы в траншее открывают ответный огонь (в ближнем бою). Пешие солдаты в окопе имеют защиту, как танк в лесу (🌳).

Атака из окопа: Атака из окопа происходит так же, как и в любом другом сражении, поскольку учитывается гекс цели атаки, а не гекс источника, из которого она исходит.

Примечания:

- Две команды не могут занимать одну и ту же траншею, поэтому внутри траншеи нет боя. Бой - это всегда атака на окоп или атака из окопа.
- Траншеи на соседних полях считаются одной траншеей. Кроме того, дороги над траншеями не разделяют траншею. Она по-прежнему считается одной траншеей.



Пример: Британская и французская (конная) пехота считается находящейся в окопе. Французский танк не находится в окопе.

И британская, и французская пехота могут захватить нейтральный форт в свой следующий ход.

Австрийские броневики и конная пехота могут атаковать траншею. Это будет считаться окружением так как они находятся друг напротив друга. Каждый из них должен выбрать, атаковать ли ему французскую или британскую пехоту. В любом случае обе пехотные части откроют ответный огонь. Атакованная пехота получит урон, указанный в таблице лесов танка (🌳) на коврике юнитов.

Играйте без костей (только “Trench Club Legacy”)

Если вам не нравится бросать кости, вместо них можно использовать карты. Они дают одинаковый результат, поэтому в одной игре один игрок может играть с кубиками, а другой - с картами. Для каждого боя вытяните случайную из 10 карт кубиков и считайте с таблицы количество попаданий, которое получил отряд. На картах также есть индикатор в левом верхнем углу, чтобы вы знали, повезло вам или не повезло.

Урон и фланги/
окружение

Значение атаки

			2	3	4	5	6	7	8	9	10
🌳	🌳	🌳	0	0	1	1	2	2	3	3	
🌳	🌳	🌳	0	0	1	2	2	3	3	5	
🌳	🌳	🌳	0	1	2	3	3	4	5	6	
🌳	🌳	🌳	0	1	2	3	3	4	5	6	
🌳	🌳	🌳	1	1	2	4	4	5	6	7	
🌳	🌳	🌳	0	1	3	3	4	5	6	8	
*	🌳	🌳	1	2	3	5	5	7	7	9	
🌳	*	🌳	1	1	2	4	4	6	7	8	9
🌳	*	🌳	1	2	3	4	6	6	8	9	11
🌳	*	🌳	1	2	3	4	5	7	8	9	11

Пример: Броневик (атака: ≤ 4) с 2 повреждениями и фланговой атакой нанесет 2 удара. Это было очень плохое везение.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ/КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЫ

Настройка

Одиночная игра настраивается как игра для двух игроков. Выберите, какой нацией вы будете управлять, а какой нацией будет управлять Автома. Автома начинает со всеми юнитами на своей карте юнитов, кроме Грузовика для перевозки войск (10 юнитов). Добавляйте войска в зависимости от выбранного вами уровня сложности:

- **Easy:** без дополнений.
- **Standard:** 1 extra Armored Car
- **Hard:** 1 extra Armored Car + 1 extra Infantry
- **Overkill:** 1 extra country-specific unit + 1 extra Mounted Infantry

Распределите 6 жетонов стартовых локаций, как в стандартной игре для двух игроков, и чередуйте размещение юнитов между собой и Автомой. Чтобы определить, сколько и какого типа юнитов будет распределено на каждый из 3 жетонов локаций Автомы лицом вниз, сначала положите все жетоны военных юнитов этой нации в непрозрачную чашку или мешок. Когда вы перевернете первый жетон стартовой локаций Автомы, достаньте из чашки 4 жетона. Положите соответствующую миниатюру для первого из них на номер и следующие по часовой стрелке, начиная сверху. Аналогично поступите со вторым жетоном стартовой локаций. Для третьего жетона стартовой локаций вытяните из чашки все оставшиеся военные жетоны. Начните игру по правилу [1 - 2, 2 - 3], как на странице 5.

Приоритеты действий (перемещение/атака)

Каждый из отрядов Автомы движется/атакует. Начните с пехотинцев, затем другие юниты ближнего боя (все юниты, у которых дальность = 1), затем все юниты дальнего боя (дальность > 1). Следуйте таблице «Приоритет действий». Старайтесь действовать в соответствии с наивысшим приоритетом. Сначала постарайтесь выполнить приоритет «1». Если это невозможно, переходите к «2», затем к «3» и т. д., пока не сможете выполнить приказ. Затем, если есть несколько вариантов, которые все выполняют этот порядок, переходите к буквам, чтобы выбрать нужную. Начните с буквы «а». Если и в этом случае останется несколько вариантов, добавьте «b», затем «c» и т. д., пока не останется только один. Если порядок все еще неоднозначен или неясен, сделайте случайный выбор.

Приобрести единицы

В конце хода Автома приобретает новых юнитов. Если у Автомы меньше 2 пеших солдат, она приобретает **Mounted Infantry**. В противном случае он приобретает **Armored Car** (если у него их уже 2, а вы решили ограничить количество юнитов до 2 каждого типа, то он приобретает Field Gun/Howitzer, а затем случайного юнита).

Купленный юнит помещается в форт, к которому ближе всего находится вражеский юнит (но при этом рядом со входом в форт не должно быть вражеских пеших солдат). Если несколько фортов имеют одинаковое ближайшее расстояние до вражеского юнита, выберите форт с наибольшим количеством одинаково близких юнитов, затем форт с ближайшим вторым, третьим и т. д. вражеским юнитом.

Examples



Пример: Приоритет действий для немецкого танка

- Приоритет 1 может быть выполнен. Есть достаточно врагов, до которых танк может добраться.
- 1a не может быть выполнен. До юнита (A) невозможно добраться. Отряд (B) не может быть уничтожен, так как для этого потребуется 8 попаданий, а танк нанесет только 6.
- 1b может быть выполнено. И (C), и (D) не могут отстреливаться.
- Между этими двумя вариантами выберите (D) в качестве цели (согласно 1d), потому что тяжелый миномет имеет меньшее значение атаки (≤ 3), чем зенитка (≤ 4).
- Движение: Танк может атаковать эту цель из гексов (B) и (F). Ни один из них не является лесом (согласно b), но (B) находится ближе всего к вашему следующему подразделению (C) (согласно c), поэтому танк движется туда.



Пример: Приоритет действия для немецкого Field Gun

- Приоритет 1 может быть выполнен. Есть достаточно врагов, которых может достать полевая пушка.
- 1a может быть выполнена. Полевая пушка нанесет 5 попаданий, что достаточно для уничтожения отрядов (A) или (B). Чтобы выбрать (A) или (B), проверяем 1b и выбираем (B) в качестве цели.
- Движение: К этой цели можно подобраться с нескольких позиций. Полевое орудие будет находиться на дороге или рядом с ней (согласно условию a). Условие b оставляет позиции (D) и (E), которые находятся в 3 гексах от следующего противника. Обе позиции также находятся одинаково близко к следующему отряду (C) (согласно условию c). Отряд переместится на (B), так как она ближе всего к его исходной позиции (согласно 1d).

ПРАВИЛА СОЛО - Приоритеты действий

Примечание: В приведенных ниже действиях «вы» относится к Автомату, «враг» - к игроку-человеку. Если не указано иное, расстояния «ближайший»/«самый дальний» измеряются в затраченных очках движения, а не в гексах (например, лес считается за 1,5). Если у вас есть несколько единиц одного типа (например, 2 гаубицы), перемещайте сначала ту, которая может выполнить более приоритетное действие.

I. Пешие солдаты

Sequence: Infantry → Mounted Infantry → Heavy Infantry → others

1. Завоевать форт (если ни один вражеский пехотинец не примыкает ко входу в этот форт)
2. Переместиться на гекс, примыкающий ко входу в нейтральный/вражеский форт (если ни один из ваших пехотинцев уже не примыкает ко входу в этот форт, если только ко входу в этот форт не примыкает вражеский пехотинец)
 - a. Двигайтесь дальше всех от ближайшего вражеского отряда
3. Двигайтесь к нейтральному/вашему форту, до которого пехотинец может добраться за 2 хода
 - a. Переместитесь в гекс, откуда можно добраться до входа в форт в следующий ход
 - b. Двигайтесь дальше всех от ближайшего вражеского юнита
 - c. Переместитесь ближе всего к входу в форт.
 - d. Переместитесь в лес
4. Двигайтесь к вражескому отряду, который вы можете уничтожить, и атакуйте его
5. Двигайтесь к вражескому отряду, который не может открыть ответный огонь, и атакуйте его
6. Двигайтесь к ближайшему входу в нейтральный/вражеский форт
7. Следуйте приоритетам действий подразделений ближнего боя

II. Подразделения ближнего боя

Sequence: By highest unit price (Aircraft → Tank → other Tanks (e.g., Mark I) → Armored Car → others)

1. Двигайтесь к противнику и атакуйте его. Выберите цель следующим образом:
 - a. Отряд противника, который вы можете уничтожить этой атакой
 - b. Вражеское подразделение, которое не может отстреливаться
 - c. Только самолеты: Вражеская единица, которая находится дальше всего от вражеской зенитки.
 - d. Вражеское подразделение с наименьшим значением атаки
 - e. Самая дорогая вражеская единица
 - f. Наименее опытная вражеская единица.
 2. Двигайтесь как можно ближе к цели с наивысшим приоритетом (как указано выше).
- Движение:** Если есть несколько гексов, с которых вы можете в равной степени выполнить приоритет приказа, двигайтесь в гекс...
- a. Только самолеты: дальше всего от вражеской зенитки
 - b. с лесом
 - c. ближе всего к следующему отряду
 - d. ближе всего к исходной позиции (т. е. к месту, откуда прибыл отряд)

III. Юниты большой дальности

Sequence: By lowest range (Field Gun/Howitzer → Anti-Aircraft → Heavy Mortar → others)

1. Двигайтесь в пределах досягаемости и атакуйте противника; выберите цель следующим образом:
 - a. Отряд противника, который вы можете уничтожить этой атакой
 - b. Пехотинец, прилегающий к нейтральному/вашему входу в форт
 - c. Отряд, который уже был атакован другим отрядом в этот ход (огневая поддержка)
 - d. Самый дорогой вражеский юнит
 - e. Самый опытный вражеский юнит

2. Продвиньтесь как можно ближе (количество гексов) к цели с наивысшим приоритетом (как указано выше)

Движение: Если есть несколько гексов, с которых вы можете в равной степени выполнить приоритет приказа, двигайтесь в гекс...

- a. на дороге или рядом с ней
- b. дальше всего (количество гексов) от следующего врага
- c. ближе всего (количество гексов) к следующему отряду
- d. ближе всего к исходной позиции (т. е. к месту, откуда прибыло подразделение) в очках движения, затем в гексах

Бой

В отличие от человеческого игрока, у Автомы нет фазы «Объявить атаку». Каждый отряд атакует сразу после перемещения. Юниты Автомы никогда не получают бонус фланга/окружения и не бросают кубики. Они наносят фиксированное количество ударов, зависящее от их урона и опыта:

- 0-2 damage:
- Наносит удары в соответствии со значением атаки юнита (например, 6 для танка)
 - +2 хита за каждый уровень опыта (ветеран/желтый и герой войны/красный)
- 3-5 damage:
- Попадает в половину (с округлением вверх) значения атаки юнита (например, 2 для гаубицы).
 - +1 хит за каждый уровень опыта

Игрок сотрудничает

Кооператив работает так же, как и соло. Разделите свои войска между двумя игроками. Для одного игрока используйте отряды союзной нации (например, один игрок - француз, другой - британец). Во время настройки каждый игрок получает по 1 стартовому маркеру лицом вниз только для своих отрядов. 3-й стартовый маркер может быть общим, поэтому оба игрока могут поместить туда свои отряды. Крепости и монеты - общие.

TRIVIA

Infantry: Infantry units can be produced cheaply but cannot keep up with modern warfare equipment in battle. Nevertheless, they are often decisive for the war, as they can conquer enemy Forts. Mounted Infantry is characterized by its high speed and is especially suited to conquer remote Forts with a surprise attack. Heavy infantry is equipped with machine guns and grenades. They have a high combat strength, can storm Forts, and fight airplane. At the beginning of the war, the cavalry still rode towards the enemy armed with lances and swords – which did not prove particularly effective against machine guns. Soon the horses were only used as a means of transport for regular infantry that fought dismounted. The German machine gun MG 08/15 (introduced in 1908, further developed in 1915) became such a standard that the term "0815" is still used today in German language as a synonym for "common".



Heavy Mortar: The Heavy Mortar is characterized by its long range. Because of this characteristic and the lack of close combat capability, the heavy mortar should be placed behind the front line and provide support and barrage fire. Identifying the location of enemy artillery guns was only possible through imprecise sound measurement technology, i.e., the measurement of the transit time differences of the sound from two different positions. Firing back was therefore hardly possible. Three quarters of all injuries in the First World War were caused by the shrapnel of artillery shells. At the height of the gas war in 1918, on average one in three used shells was filled with poison gas.



Armored Car: The Armored Car is an automobile or tractor converted for war use. Its high speed as well as its strong fighting power combined with manageable production costs make the Armored Car the backbone of the combat vehicle units. The first Armored Car was introduced to Emperor Franz Joseph I in 1906. However, since it frightened his horse, he initially had the project stopped.



Tanks: Tanks are the strongest units. Due to their high attack power, they can easily break through enemy lines and their heavy armor makes them difficult to destroy. Due to the high production costs, the number of tanks on the battlefield is very limited. Germany/Austria did not focus on tank development. Actually, they used more captured Entente tanks than their own domestically produced ones, as represented in the game with the Schneider tank, which is actually a French development.

The first tanks were not feared solely by the enemy. In the German A7V, for example, 26 men (including a carrier pigeon keeper and turn signal giver) jammed together at inside temperatures of up to 70°C/160°F and deafening noise.



Tank Renault Ft-17: The French Renault Ft-17 is a fast and at the same time powerful tank and ranks between the Armored Car and the heavy Tank in terms of speed, attack power and armor.

After World War I, the remaining Ft-17s were used against Germany in World War II, the ones that were not destroyed there were captured by the Germans and used against Russia and later in Normandy against the American invasion.



Panzer Mark I Female: The Mark I Female is a British tank which, unlike the Male, is only equipped with machine guns, and not with cannons. Therefore, it has the armor and speed of a regular tank, but only the attack power of an Armored Car.

The Mark I could not yet control the right and left track separately – both were always running straight ahead. It tried to change its direction with an outrigger wheel to the rear, which gave it a terrible turning circle. It also often had a wire mesh "roof" to protect from grenades thrown on top of it.



Big Bertha: The Big Bertha is the heaviest artillery gun of the German Empire. It has the greatest known penetrating power and a terrifyingly long range. However, this is at the expense of accuracy. It is not unusual for Big Berta to hit its own troops on the front line due to its wide spreading.

The Big Bertha was able to fire shells with a caliber of 42 cm and a weight of up to one ton over 10 km.

Anti-Tank Gunners: Similar to the German Empire, Austria-Hungary relied primarily on the development of anti-tank weapons instead of its own tanks. The Anti-Tank Gunners are a dreaded opponent in close combat and can also carry out long-range attacks with its cannons. It specializes in combat against enemy tanks and develops its highest effectiveness there. Due to their high speed, however, it is less suitable for combat against Armored Cars.

The first anti-tank units did not yet have cannons, but simply large-caliber rifles ("elephant killers") with which the shooters tried to hit the driver through the relatively thin armor of the first tanks.

Railway Gun: The railway gun achieves precise accuracy and high penetrating power at a long range but is hardly mobile.

Usually, new railway tracks had to be laid to move railway guns. For example, they had no lateral directional range, so they had to be moved in a curve to aim left and right. Therefore, in the game the Railway Gun can move without tracks – however very slowly.

Fighter Aircraft: The Fighter Aircraft of the First World War had very little firepower, but a strategic importance that should not be underestimated. Since most ground troops are defenseless against planes, even small combat aircraft groups can block the advance of entire enemy armies. Thanks to their high speed and reach, they are also well suited for attacking artillery positions located behind the front. Aircraft can only be fought by Anti-Aircraft units, Heavy Infantry, Gunboats and other air units.

The first combat aircraft were still very primitive and instead of bombs, they threw steel nails (so-called "flying arrows") down onto the ground troops by hand.

Airship: Airships were the first air units that could drop large bomb loads on ground troops. Although they were equipped with machine guns for air defense, they were not very effective in air combat due to their sluggish maneuverability.

At the beginning of the war, airships were hardly vulnerable. They flew higher than the planes of that time and a few small bullet holes in the hydrogen balloon didn't bother them much. That soon changed with the introduction of incendiary ammunition.

Mine Layers: These units can lay landmines that immediately destroy an enemy unit when it enters a hex with a mine.

Classic anti-personnel mines were rather rare. During trench warfare, it was more common to tunnel under enemy trenches, mountain tops, or entire villages and blow them up with massive explosive charges. The blast of one of these mines in France was so big it was audible in London!

Trench Club: Trench Clubs were archaic close combat weapons, similar to maces that were used for trench raids, where mounted bayonets were too unwieldy. Soldiers in the trenches produced them themselves from wooden sticks, hammers, gear wheels, nails, etc.



QUICK REFERENCE

Game phases:

Move troops

Declare attacks

Combat

Collect money

1 per Fort

Repair units

Unit must be in the Fort since the beginning of the turn.

Purchase units

Place new unit in any owned Fort.

Move troops

Only the target hex counts

1 → Meadow

0.5 → Road; "curve cutting" is allowed

1.5 → Forest

full turn → River; foot soldiers only

full turn → Conquer Fort; foot soldiers only

0.5 → Enter owned Fort

0.5 → Board transport truck

Exception:

0.5 → Last move

Enemy contact:

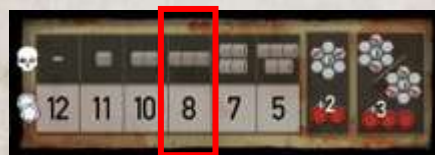


Unit with enemy contact moves to next hex with enemy contact again → **movement ends** (enemy must be able to attack the unit)

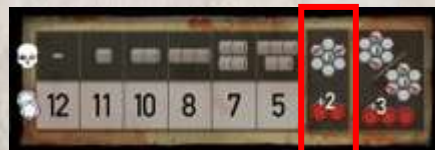
Combat

Attacker and defender roll the dice simultaneously

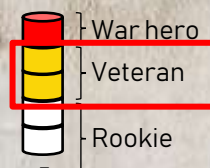
1. Damage → Number of dice:



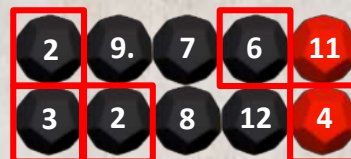
2. Flank/Surround attack? (attacker only)



3. Experience → Hit probability



4. Roll dice → Number of hits



5. Hits → Damage (terrain bonus only for defender)



6. Set markers (damage, experience)



Enemy unit damaged: +1 Experience

Enemy unit destroyed: +2 Experience