

СРАЖЕНИЯ НАПОЛЕОНА: ОРЁЛ И ЛЕВ

КАК ИГРАТЬ	2
КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ	3
Карты	3
Жетоны	3
Маркеры	3
ВОЙСКА	5
Отряды и Группы отрядов	5
Построения	8
Командующие	10
ПОЛЕ БОЯ.....	13
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ.....	15
Мораль	15
Зона контроля	16
Линия видимости	17
Пределы области	18
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	19
ИГРОВОЙ ХОД.....	19
Последовательность хода.....	19
Конец игры	20
ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ	20
Отправка приказов (1.1).....	21
Типы приказов	21
Инициатива группы отрядов	23
Движение главнокомандующего (1.2)	23
Доставка приказов (1.3)	23
Проверка на выход отрядов из-под командования (1.4)	25
Отряды вне командования	25
ФАЗА ПОЛУЧЕНИЯ КАРТ СОБЫТИЙ/РЕАКЦИИ	26
Карты событий/реакции.....	26
Розыгрыш карт события/реакции	27
ФАЗА ДЕЙСТВИЯ	28
Изменение построения (3.1.1, 3.2.1).....	29
Вращение (3.1.1, 3.2.1).....	29
Движение (3.1.2)	30
Огонь и ближний бой	34
Огонь (стрельба) (3.1.3)	35
Ближний бой (3.2.2).....	38
Кавалерийская атака (3.2.2).....	41
РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ.....	43
Удаление фигурки	43
Ранение Командующего.....	45
Отступление	45
Проверка морали	46
Дезорганизация.....	46
Обращение в бегство	46
ФАЗА СПЛОЧЕНИЯ	48
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.....	49
Дополнительные правила для пехоты	49
Дополнительные правила для артиллерии.....	55
Дополнительные правила для кавалерии	55

Перед первой игрой необходимо собрать некоторые из фигурок. Фигурки кавалеристов и командующих состоят из лошади и наездника, а орудия - из нескольких частей. Приклейте каждую фигурку наездника к его лошади и соберите орудия (см. стр. 19).

Кроме того, после того, как будет выбран сценарий для игры, необходимо вставить фигурки в цветные подставки в соответствии с инструкциями сценария.

КАК ИГРАТЬ

В *Сражениях Наполеона – Орел и Лев* один из игроков управляет французской армией, в то время, как другой управляет британской армией. Эти две силы сражаются друг с другом (иногда при поддержке союзников другой нации) в исторических сражениях в соответствии со сценариями.

Сценарий определяет поле боя (игровые поля), детализирует, какие войска доступны этим двум сторонам (карты командующих и отрядов, пластмассовые фигурки отрядов), продолжительность игры, условия победы и другие **специальные правила**.

Каждый игрок берет на себя роль главнокомандующего (СС) и представлен в игре особой картой главнокомандующего и его фигуркой. Армии разделены на **группы отрядов** пехоты, кавалерии и артиллерии во главе со своими «командующими группой отрядов» (UGC). Каждая группа отрядов включает один или более отрядов, а отряд представляется фигурками, находящимися в одной отдельной области (гексе) поля. У каждого отряда есть свои собственные способности, такие как мораль, стрельба, ближний бой и сила (количество фигурок), показанные на карте отряда. Обычно все отряды в одной группе отрядов используют одну и ту же карту отряда, хотя в некоторых сценариях есть исключения из этого правила.

Во время игры фигурки отрядов, находящиеся в областях поля, могут быть развернуты в различные **построения**, такие как линия, колонна, каре и т.д., которые влияют на их способности движения и боя.

В большинстве случаев отряд пехоты исторически соответствует батальону, группа таких отрядов - полку, в то время как кавалерия может представлять собой эскадроны кавалерийского полка, а артиллерия может быть одной или более батареями орудий.

Во время игры, являясь главнокомандующим (СС), вы посылаете **депеш** своим командующим группами отрядов (UGC) и отдаёте свои **приказы** (вытянув новый маркер приказа) группам отрядов. Посланные депеш определяют дальнейшее поведение каждой группы отрядов (например, атака или маневр). Как и в реальном сражении, депеш могут задержаться в пути или оказаться недопоняты, что мешает выполнению приказов или координации различных отрядов.

Кроме того, хаос сражения моделируется **картами событий/реакции**, которые могут использоваться в ваш ход или во время хода вашего противника. Результаты боя как при **дальней**, так и при **ближней** атаке, определяются значением, выпавшем при броске десятигранного кубика, которое может быть модифицировано в зависимости от типа местности на игровом поле, построений отрядов и значений на картах сражающихся отрядов. Результатами боя могут являться: дезорганизация отряда, обращение в бегство, удаление фигурок, принуждение к проверке морали, ранение или гибель командующего.

Мораль ваших войск является решающим фактором, который приводит к победе или поражению. Базовое значение морали указано на карте отряда. При проверке морали используется это значение, а также количество фигурок в отряде на данный момент, факт присутствия офицера, карты событий/реакции и другие факторы.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Карты



- По 13 карт французских и британских офицеров: 3 главнокомандующих, 7 командующих группами отрядов и 3 заместителя командиров.
- 18 карт французских отрядов (3 артиллерии, 6 кавалерии, 9 пехоты).
- 22 карты британских отрядов (3 артиллерии, 6 кавалерии, 13 пехоты).
- Колода из 54 карт событий/реакции.

Жетоны



20 жетонов приказов, используемых для обозначения текущего приказа и инициативы каждой группы отрядов.

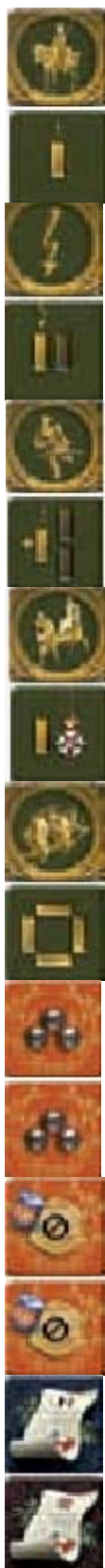
Маркеры



6 маркеров Стрельбы: Используются для обозначения отрядов пехоты или артиллерии, ведущих огонь во время фазы действия.

6 маркеров Ближнего боя: Используются для обозначения отрядов пехоты или кавалерии, атакующих в ближнем бою во время фазы действия.

14 маркеров Кавалерийской атаки: Используются для обозначения отрядов кавалерии, планирующих кавалерийскую атаку во время фазы действия.



6 маркеров Усталости: Используются для обозначения отрядов кавалерии, изнуренных после кавалерийской атаки в конце фазы кавалерийской атаки (см. *Дополнительные правила*, стр. 56).

14 маркеров Дезорганизации: Используются для обозначения дезорганизованных отрядов.

10 маркеров Бегства: Используются для обозначения обращенных в бегство отрядов.

4 маркера Ранений командующего: Используются для обозначения раненых командующих.

4 маркера Каре: Используются для обозначения уменьшенных отрядов пехоты, которые сформировали каре.

20 маркеров Боеприпасов: Используются для указания того, сколько выстрелов могут сделать отряды артиллерии (см. *Дополнительные правила*, стр. 56).

12 маркеров «Вне командования»: Используются для обозначения отрядов, которые находятся вне цепи командования своей группы отрядов.

16 французских и 16 британских маркеров Деш: Используются для отправки новых приказов от главнокомандующего группам отрядов.





6 маркеров Целей: Используются для обозначения целей, контролируемых каждой из армий, и помогают определить победителя в конце сражения.



24 маркера Цветовой идентификации: Помещенные на карту отряда, используются для обозначения цвета подставок, на которые установлены фигурки данного отряда, для лучшей их идентификации на поле боя.

ВОЙСКА

Отряды и Группы отрядов

Каждый игрок управляет армией, составленной из *командующих* и *отрядов* (один или более отрядов называются *группой отрядов*). Отряд - это фигурки, помещенные в одной области поля. Отряд может быть одного из трёх видов: *пехота*, *кавалерия* или *артиллерия*.



Отряд пехоты обычно состоит из 4 фигурок, установленных на двух подставках, по две фигурки на каждой.



Отряд кавалерии обычно состоит из 3 фигурок, включая лошадей, каждая на своей подставке.



Канонир



Отряд артиллерии состоит из орудия и двух – трёх фигур канониров в зависимости от типа артиллерии.



Командующий (пеший)



Командующий (верхом)

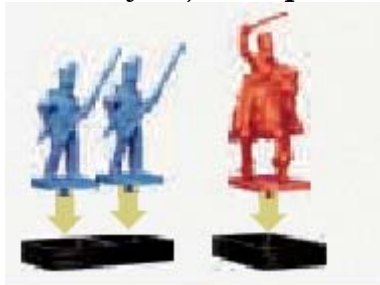


Иллюстрация показывает, как установить фигурки пехоты и кавалерии на подставки.

Пример карты отряда пехоты	Пример карты отряда кавалерии
 Французский отряд пехоты	 Французский отряд кавалерии
1 Тип отряда 2 Мораль: число, указанное под флагом, используется для проверки морали (см. стр. 16). 3 Номер карты: это идентификатор карты. 4 Стрельба: показывает модификатор броска кубика при стрельбе (см. стр. 36), 5 Ближний бой: показывает модификатор броска кубика в ближнем бою (см. стр. 39) 6 Изображения в нижнем левом углу показывают число фигурок (4 в данном случае), составляющих отряд. По дополнительным правилам каждый значок соответствует определенному отряду с различными особенностями (см. стр. 50). 7 Квалификация войск: каждый отряд имеет квалификацию от * (самой низкой) до ***** (самой высокой). Это значение будет использоваться только в будущих расширениях игры.	1 Тип отряда 2 Мораль: число, указанное под флагом, используется для проверки морали (см. стр. 16). 3 Номер карты: идентификатор карты. 4 Ближний бой: показывает модификатор броска кубика в ближнем бою (см. стр. 39). 5 Изображения в нижнем левом углу показывают число фигурок (3 в данном случае), составляющих отряд. 6 Квалификация войск: каждый отряд имеет квалификацию от * (самой низкой) до ***** (самой высокой). Это значение будет использоваться только в будущих расширениях игры.

Пример карты отряда артиллерии



Британский отряд артиллерии

- 1 **Тип** отряда
- 2 **Мораль:** число, указанное под флагом, используется для проверки морали (см. стр. 16).
- 3 **Номер карты:** идентификатор карты.
- 4 **Стрельба:** показывает модификатор броска кубика при стрельбе артиллерии по цели, находящейся на расстоянии в 1, 2 или 3 области соответственно в Секторе обстрела (см. стр. 36).
- 5 **Боеприпасы:** По дополнительным правилам показывает максимальное число выстрелов, доступных для отряда в течении всего сражения (см. стр. 56).
- 6 Изображения в левом нижнем углу показывают **число фигурок** (2 в данном случае) канониров, составляющих вместе с орудием отряд артиллерии.
- 7 **Квалификация войск:** каждый отряд имеет квалификацию от * (самой низкой) до ***** (самой высокой). Это значение будет использоваться только в будущих расширениях игры.

Один или несколько отрядов группируются в **группы отрядов**, чей состав обычно детализируется в сценариях. Обычно все отряды в группе одинаковы и используют одну и ту же **карту отряда** для определения свойств. Обычно у каждой группы отрядов есть свой собственный командующий, так называемый **командующий группой отрядов (UGC)**. Командующий отрядом, (то есть батальоном), не представлен в игре. Все UGC подчиняются

главнокомандующему (CC), который представляет игрока на поле боя и командует всей армией игрока. Способности командующих будут детализированы при описании **карт командующих**. Состав групп отрядов пехоты, кавалерии, артиллерии, а также командующие, принимающие участие в каждом сражении, указаны в сценариях. Вообще говоря, группы составляются следующим образом:

- Группа отрядов пехоты включает 2 – 4 отряда пехоты;
- Группа отрядов кавалерии включает 1 - 3 отрядов кавалерии;
- Каждый отряд артиллерии сам по себе считается группой отрядов. Группы отрядов артиллерии не имеют командующего группой (нет UGC).

Согласно сценарию, у группы отрядов все фигурки должны быть установлены на подставках одного и того же цвета (черный, зеленый, синий или красный). Это позволит игрокам легко различать отдельные группы отрядов.

Каждая группа отрядов должна иметь:

- Карту командующего для своего UGC;
- Одну или несколько карт отрядов;
- Один или несколько отрядов, включающих несколько фигурок, помещенных на поле на подставках одного цвета.

Дополнительно, каждой группе отрядов назначается **маркер приказа** с его текущим приказом и **маркер цветовой идентификации** того же самого цвета, что и подставки группы.

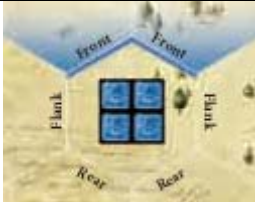
Поместите цветовой маркер и маркер приказа на одну из карт отряда.

Построения

Пехота, кавалерия и отряды артиллерии используют различные боевые построения.

Каждый отряд должен всегда находиться в одном из нижеперечисленных построений. Игроки должны научиться правильно выбирать построения, наилучшие для каждой конкретной ситуации. Диаграммы ниже показывают, как следует разместить подставки фигурок для каждого построения. Обратите внимание на указание **фронта**, **флангов** и **тыла** отрядов. Всякий раз, когда отряд меняет построение во время игры, переставьте его подставки согласно приведенным рисункам.

Пехота может быть развернута в следующих построениях:

	Колонна: движение, сохранение некоторой огневой мощи (при стрельбе) и максимальная способность ближнего боя.
	Линия: максимальная огневая мощь (при стрельбе) и сохранение способностей в ближнем бою.
	Каре: защита от вражеской кавалерийской атаки.
	Разомкнутый строй: Движение и сражение в лесах и областях с постройками, такими как деревня или окруженная стенами ферма.

Кавалерия

	Кавалерия может использовать лишь одно построение, эквивалентное пехотной колонне, как для движения, так и для ближнего боя (кавалерия не стреляет). Хотя исторически кавалерия использовала различные построения, они все считаются колонной в этой игре.
---	---

Артиллерия может быть в одном из двух построений:

	Походная - буксировка при движении, при котором невозможно стрелять.
---	--



Подготовленная - установленная и готовая к залпу артиллерия, которая не может двигаться.

Обратите внимание, что различные отряды в одной и той же группе могут находиться в различных построениях в одно и то же время во время любого хода.

Важно: Независимо от построений, подставки всегда обращены к одной из вершин шестиугольника как показано в примерах.

Ранг отрядов

У каждого отряда имеется ранг, который обычно равняется числу его шеренг. Например, ранг равен 2 для пехоты в колонне, ранг 1 для пехоты в линии.

Ранг используется при модифицировании значений при броске кубика и разъясняется в описании ведения **Огня** (см. стр. 36) и **Ближнего боя** (см. стр. 39).

FAQ

Можно ли с обеих подставок отряда в разомкнутом строю стрелять в одну и ту же область?

Это невозможно. В разомкнутом строю у вас есть 4 фронтальных области, по 2 для каждой подставки. Вы не можете комбинировать их против одной области.

Каждая подставка должна стрелять в одну из двух своих фронтальных областей.

Может ли отряд в разомкнутом строю, понесший ранее одну потерю, менять местами подставки? Считается ли это изменением построения?

Да, может, и это не считается изменением построения.

Если отряд в разомкнутом строю проводит ближнюю атаку, а подставка, обращенная к врагу содержит только одну фигурку, сколько фигурок атакуют?

Одна.

Может ли каждая отдельная подставка отряда в разомкнутом строю поддерживать разные атаки ближнего боя или при стрельбе? Можно ли это делать, если подставка содержит только одну фигурку?

Каждая подставка может поддерживать (или провести) отдельную ОГНЕВУЮ атаку (см. исключение на стр. 35). Они не могут оказывать поддержку, если подставка (подставки) содержат одну фигурку. Исключение на стр. 35 имеет отношение только к стрельбе. Во время ближнего боя ОТРЯД (не отдельная подставка) может провести только ОДНУ атаку (максимум двумя фигурками) ИЛИ оказать поддержку (но только, если подставка содержит две фигурки).

Может ли каре поддерживать огневую атаку или атаку в ближнем бою другого отряда?

Нет.

Если отряд пехоты меняет построение с каре на любое другое, может ли он быть обращен лицом в любую сторону?

Да.

Что происходит с отрядом пехоты в каре, если она вынуждена отступить?

Каре вместо отступления теряет фигурку.

Может ли отряд, восстанавливая порядок, изменить построение или повернуться?

Нет.

Считается ли восстановление порядка на шаге "Изменение построения/вращение" сегмента фазы действий изменением построения? В частности, может ли при этом действовать карта события, которая играет при условии, что отряд движется или меняет построение?

Нет.

Командующие

Есть два уровня командования в игре. Высший уровень представлен **главнокомандующим (СС)**, более низкий уровень - **командующими группами отрядов (UGC)**. Главная функция СС – отдать приказы UGC. UGC командуют непосредственно войсками в соответствии с приказами СС.

Главкомандующие (СС)

Главкомандующий (СС) выбирает приказы, которые его войска попытаются претворить в жизнь на поле битвы. Его главная функция - выбрать и отправить приказы, но в дополнение к этому, его присутствие рядом с отрядом может значительно повысить мораль отряда и способность к ближнему бою, обеспечивая модификаторы броска кубика. У каждого СС есть карта, определяющая его игровые способности.

Движение главнокомандующего

СС может переместиться **на две области** только **в командной фазе**. Если он сгруппирован с отрядом, СС может также переместиться с ним в тот момент, когда перемещается такой отряд.

Потеря главнокомандующего

Если Ваш СС убит, Вы должны выбрать одного из UGC в качестве нового СС, если иное не определено сценарием. Выбранный UGC будет заменен случайной картой заместителя командира (см. на стр. 12).

Потеря командующего группой отрядов

В некоторых сценариях смерть СС означает немедленное поражение для его армии.

Пример карты главнокомандующего



1. **Цветная лента:** Указывает армию СС (синий: французы, красный: британцы)
2. **Буква:** идентификатор карты
3. **Приказы:** модификатор броска кубика для проверки доставки депеш СС с новыми приказами (см. стр. 22).
4. **Ближний бой:** модификатор броска кубика для ближнего боя отряда, с которым СС сгруппирован (см. стр. 39).

5. **Мораль:** модификатор броска кубика для проверки морали сгруппированного отряда (см. стр. 16).
6. **Лидерство:** показывает величину в областях (гексах) для радиуса командования, максимальное число отрядов, которые СС может попытаться сплотить (см. стр. 49), максимальное число карт событий/реакции, которые он может держать в руке и максимальное число депеш, которые он может одновременно отправить.

Командующие группой отрядов (UGC)

Командующие группой отрядов (UGC) выполняют приказы СС и дают модификатор броскам кубика для отрядов под их командованием. У каждого UGC есть карта, определяющая его игровые способности.

Обратите внимание, что у карт СС и карт UGC одни и те же типы способностей (но не те же самые значения способностей), что дает возможность заменить погибшего СС на UGC в случае необходимости.

Движение командующего группой отрядов

UGC может переместиться **на две области** в ту же самую фазу, что и группа отрядов, которой он командует (см. стр. 31).

Потеря командующего группой отрядов

UGC может быть убит в сражении (см. **Результаты боя** на стр. 44). Если это случается, его карта должна быть немедленно заменена другой картой командующего, выбранной случайно из всех карт заместителей командующего данной армии, из числа не находящихся в игре.

Заместители командующих следуют тем же самым правилам, что и UGC. Если заместитель будет также убит, он должен быть заменен таким же образом, как и убитый UGC.

Погибшие командующие могут быть заменены по этим правилам до тех пор, пока игрок не исчерпает карты заместителей командующего. Если будут необходимы дальнейшие замены - перетасуйте все карты командующих, не находящихся в игре или убитых, включая неиспользованных UGC, и возьмите случайным образом нового заместителя. Конечно, UGC может быть заменен только если его группа отрядов всё еще жива.

Пример карты командующего группой отрядов



1. **Цветная лента:** Указывает армию UGC (синий: французы, красный: британцы)
2. **Буква:** идентификатор карты
3. **Приказы:** модификатор броска кубика для проверки изменения приказа, полученного депешей от СС (см. стр. 22).
4. **Ближний бой:** модификатор броска кубика для ближнего боя отряда, с которым UGC сгруппирован (см. стр. 39).

5. **Мораль:** модификатор броска кубика для проверки морали сгруппированного отряда (см. стр. 16).
6. **Лидерство:** показывает величину в областях (гексах) для радиуса командования и максимальное число отрядов, которые он может попытаться сплотить (см. стр. 49).

Пример карты заместителя командира



1. **Цветная лента:** Указывает армию заместителя командира (синий: французы, красный: британцы)
2. **Буква:** идентификатор карты
3. **Приказы:** модификатор броска кубика для проверки изменения приказа, полученного депешей от СС (см. стр. 22).
4. **Ближний бой:** модификатор броска кубика для ближнего боя отряда, с которым заместитель командира сгруппирован (см. стр. 39).
5. **Мораль:** модификатор броска кубика для проверки морали сгруппированного отряда (см. стр. 16).
6. **Лидерство:** показывает величину в областях (гексах) для радиуса командования и максимальное число отрядов, которые он может попытаться сплотить (см. стр. 49).

FAQ

Где должны размещаться СС и все UGC во время подготовки к игре?

СС может быть расположен в одной области (сгруппированным) с любым отрядом или UGC своей армии, а каждый UGC должен быть размещен либо сгруппированным, либо смежным с любым из отрядов своей группы.

Если UGC погибает, где размещается новая фигурка заместителя командира?

Сгруппированной с любым отрядом его группы (по выбору игрока).

Считаются ли одиночные СС/UGC «вражескими отрядами» при использовании правил движения «к вражескому отряду»? Т.е., например, может ли отряд с приказом атаки двигаться к одиночному вражескому СС/UGC, если при этом он не оказывается ближе к какому-либо вражескому отряду?

Нет. Командующие не считаются отрядами.

Блокирует ли одиночный СС/UGC линию видимости?

Нет. Причина указана выше.

Может ли UGC двигаться на две области как в первом, так и во втором сегменте?

Нет. Движение UGC происходит один раз в фазе действия, когда действуют его отряды во время первого сегмента.

Когда UGC движется?

Прямо в начале (до любых отрядов его группы) или в самом конце (после всех отрядов

группы) первого сегмента.

Может ли UGC, сгруппированный с отрядом, двигаться с этим отрядом, если двигается сам?

Да. И это не зависит от того, двигался ли уже UGC сам или будет двигаться в конце сегмента.

Может ли CC/UGC двигаться независимо, если находится в одной области с дезорганизованным отрядом?

Да.

А если с отрядом, обращенным в бегство?

Нет. В этом случае сгруппированный командующий должен оставаться с обращенным в бегство отрядом, пока он не будет успешно сплочен.

Какой игрок действует первым во время различных сегментов фазы командования и сплочения?

Игрок с CC, имеющим большее значение Лидерства (или французский игрок при равенстве) выбирает в начале каждого сегмента, кто ходит первым. Это правило можно применять для всех случаев (например, чтобы определить во время подготовки, кто первым размещает командующих).

ПОЛЕ БОЯ

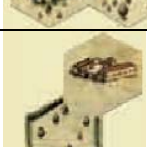
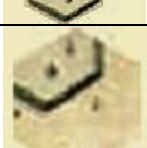
Действия игры **Сражения Наполеона** происходят на карте из гексов (областей), собранной из 4 возможных частей согласно сценарию (каждая часть игрового поля отмечена идентификатором).

На игровом поле изображена различная местность, которая может оказать влияние на маневры и сражения. Например, особенность местности может ограничить движение отряда, а также модифицировать значение броска кубика при атаке. В игре присутствуют пять различных типов местности, изображенных на игровом поле: открытая, открытая с особенностями, лес/сад, преграда, холм. Кроме того, некоторые другие свойства местности, например, деревни, располагаются на отдельных картонных плитках, которые помещаются поверх игрового поля согласно сценарию.

Эти картонные плитки включают:

- 3-х гексовую ферму (Ферма Гугомон в Ватерлоо): одна область фермы и две области леса, на противоположной стороне - деревня;
- 2-х гексовую ферму (Ферма Ла Э Сента в Ватерлоо): одна область - окруженный стеной сад, вторая - ферма, на противоположной стороне - земляное укрепление;
- песок (особенность в Ватерлоо);
- деревня;
- земляное укрепление;
- крепость/укрепленная ферма.

Каждая картонная плитка является двухсторонней с различными особенностями местности на каждой стороне, что даёт множество вариантов для создания различных полей боя. Игровые эффекты различных типов местности описаны в следующей таблице.

	<i>Тип местности</i>	Описание	Эффект
	Открытая местность	Равнинная местность	Нет
	Открытая (с небольшими зонами домов и деревьев)	Равнинная местность	Нет
	Леса или Сады	Сложная местность. Непроходимая местность для кавалерии и артиллерии	-1 на огонь (при стрельбе) и в ближнем бою против целей в области. Блокирует линию видимости.
	Препграда	Частично препятствует любой атаке через неё	-1 на огонь (при стрельбе) и в ближнем бою против целей, находящихся за ней. Блокирует линию видимости за пределами первой области.
	Холм	Обеспечивает преимущество для отряда в более высокой области и неудобство для отряда в более низкой области	+1 на огонь (при стрельбе) и в ближнем бою для отрядов, атакующих сверху; -1 на огонь (при стрельбе) для отрядов, атакующих снизу в находящиеся выше отряды. Блокирует линию видимости за пределами первой области.
	Ферма с лесами (Гугомон)	Одна область фермы и две области леса	См. сценарий 8.
	Ферма с садом (Ла Э Сент)	Одна область фермы, одна область окруженного стеной сада	См. сценарий 9.
	Стена	Сложная местность. Непроходимая местность для кавалерии и артиллерии	-1 на огонь (при стрельбе) и в ближнем бою против отрядов с другой стороны стены. Блокирует линию видимости за пределами первой области.
	Песок	Сложная местность. Непроходимая местность для кавалерии и артиллерии	-1 на огонь (при стрельбе) и в ближнем бою против отрядов на песке.
	Редут	Сложная местность. Непроходимая местность для кавалерии и артиллерии	-1 на огонь (при стрельбе) и в ближнем бою против отрядов с другой стороны от изображенных стен редута. Блокирует линию видимости за пределами первой области.

	<i>Деревня</i>	Сложная местность. Непроходимая местность для кавалерии и артиллерии	-1 на огонь (при стрельбе) и в ближнем бою против отрядов в деревне. Блокирует линию видимости.
	<i>Крепость</i>	Сложная местность. Непроходимая местность для кавалерии и артиллерии	См. сценарий 7.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Мораль

Значение морали отряда характеризует качественный уровень солдат, их подготовку, опыт и мотивацию.

На каждой карте отряда указано базовое значение морали в пределах от 1 (худшее) до 8 (лучшее).

В определенных ситуациях игроки будут вынуждены выполнять **проверку морали (ТМ)** с помощью броска кубика, чтобы определить, выполнит ли отряд определенное игровое действие и устоит ли перед лицом неблагоприятных событий.

Ниже приведены обстоятельства, требующие проверки морали (ТМ) отряда:

- 1) При определенных результатах стрельбы и ближнего боя.
- 2) Для отряда-цели вражеской кавалерийской атаки, а именно:
 - когда отряды пехоты, являющиеся целью кавалерийской атаки, хотят сформировать каре;
 - когда подготовленная артиллерия собирается обстрелять атаковую кавалерию.
- 3) Гибель командующего, сгруппированного с отрядом.
- 4) Отряд кавалерии пытается выполнить Отзв (см. Отзв кавалерии, стр. 29).
- 5) Отряд в резерве подвергается атаке.
- 6) При попытке сплочения обращенного в бегство отряда.
- 7) Требование карты событий/реакции, дополнительных правил или любой особой ситуации, описанной в сценарии.

Проверка морали выполняется броском десятигранного кубика с добавлением значения базовой морали отряда и числа фигурок в отряде, а также любых других модификаторов, которые могут быть; если сумма 11 или выше, отряд считается прошедшим проверку морали.

Основное значение броска кубика для отряда может быть модифицировано различными факторами.

Все модификаторы, указанные в таблице ниже, суммируются и добавляются или вычитаются из значения при броске кубика.

Модификатор	Условие
+Mv	Mv - базовое значение морали отряда.
+1	За каждую фигурку в отряде.
+C	“С” - значение морали командующего, сгруппированного в области с отрядом, или одного из командующих, выбранного из сгруппированных в области с отрядом, в случае если присутствуют оба - CC и UGC.
-2	Если отряд дезорганизован.
-4	Если отряд обращен в бегство.
-2	Если у отряда есть приказ маневра.
-2	Если проверка морали вызвана атакой на фланг или тыл отряда.

- Проверить, находится ли ваш UGC (а, значит, и группа отрядов под его командованием) в пределах радиуса командования СС.

В этих случаях вы не можете рассчитывать расстояние через области, находящиеся во вражеской ZOC, если только такая область не содержит дружественный отряд.

Уменьшенные отряды

Отряд пехоты, уменьшенный до единственной фигурки, теряет свою ZOC и не может свободно перемещаться во вражескую ZOC (см. стр. 31).

 Зоны контроля и движение	 Другие эффекты зон контроля
Пример: французский отряд кавалерии А находится в зоне контроля британского отряда пехоты В. Отряд кавалерии не может перемещаться непосредственно в область Н, поскольку эта область – зона контроля британских отрядов пехоты В и С.	Пример: французский командующий (UGC) группой отрядов А измеряет радиус командования до главнокомандующего (СС), сгруппированного с отрядом В. Невозможно послать депешу через область Н к UGC, поскольку эта область - зона контроля британского отряда С. Поэтому расстояние между этими двумя командующими равно 3 (проходит через области J и K). Если бы в области Н находился французский отряд, было бы возможно измерить расстояние между этими двумя командующими через область Н и, таким образом, расстояние было бы равно 2.

Линия видимости

Линия видимости (LOS) является воображаемой линией, пересекающей центры двух областей.

Во время игры проверку наличия LOS необходимо производить в следующих ситуациях:

- Между вашей артиллерией и врагом-целью, находящимся на расстоянии в две или три области;
- Между командующим, пытающимся сплотить дружественные обращенные в бегство отряды, находящиеся в пределах радиуса его командования, и непосредственно самим отрядом.

Вы можете всегда проложить LOS к смежной области.

Препятствия для Линии видимости:

- Области леса, деревни и крепости блокируют LOS.
- Препграда, холм или стена блокируют LOS с противоположной стороны препятствия на расстоянии далее одной области.
- Дружественный или вражеский отряд блокируют LOS для огня артиллерии.

Если стреляющий отряд или спланивающий командующий находятся в области, содержащей препятствие, LOS не заблокирован.

Особые случаи:

- Если LOS проходит вдоль общей стороны двух областей, LOS не заблокирован, если только одна область содержит препятствие; LOS заблокирован, если обе области содержат препятствие.
- LOS, проходящий через вершину области между фронтом и флангом отряда-цели, рассматривается как проходящий через фронт. Точно так же, если LOS проходит через вершину области между тылом и флангом цели, этот случай рассматривают как прохождение через тыл.



Препятствия для линии видимости

Пример: у французского отряда артиллерии F открыт LOS к фронту отряда B и к фронту отряда C, но не к A или D.

FAQ

При проверке линии видимости для отряда нужно ли также проверять, что он находится лицом к цели (т.е. что цель находится в одной из фронтальных областей или секторе обстрела)?

Нет. Только отряд артиллерии, собирающийся стрелять, должен иметь свою цель и в видимости, и внутри сектора обстрела (стр. 35).

Обозначим области буквами, а знаком "|" – холм. "|C" – область с холмом:

Пусть области расположены так: A B |C D. Как определить линию видимости в этих областях?

B видит |C и получает +1 всегда при стрельбе и ближнем бое, а |C видит B и получает -1 всегда при стрельбе и ближнем бое.

B видит |C и D.

A видит B и |C, а D не видит.

|C видит B и D, а A не видит (заметьте, что здесь есть асимметрия от случаев выше:

A видит |C).

D видит |C и B, а A не видит.

Пределы области

Область может содержать только один отряд. Однако, она может также содержать любое число командующих дружественной к этому отряду армии.

Отряд не может войти или переместиться через область, уже содержащую другой дружественный или вражеский отряд.

Во время игры отряды несут потери, удаляя фигурки с подставок или подставки целиком. Однако, если только вы не сыграете карту событий/реакции, позволяющую это сделать, фигурки двух или более различных отрядов не могут находиться вместе или объединяться на одной подставке или в одной области, даже если эти отряды принадлежат одной и той же группе отрядов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Фигурки в игре *Сражения Наполеона* готовы к использованию за исключением кавалеристов, которые должны быть склеены с фигурками лошадей. Поместите немного клея, предназначенного для склейки пластмассовых моделей на седло, а затем сильно прижмите. Для сборки орудий вставьте два его колеса в лафет, а затем выберите и вставьте один из двух доступных стволов. Орудие может быть собрано без клея, при необходимости его можно склеить.

Подставки, жетоны и маркеры должны быть отсортированы по типу.

Перед игрой необходимо выбрать один из сценариев, представленных в буклете. Для вашей первой игры мы предлагаем сценарий **4 (Los Arapiles)**, в котором используется небольшое количество отрядов и не применяются дополнительные правила.

Подготовьте поле боя, размещая части поля вместе, как показано в сценарии, добавьте при необходимости дополнительные картонные плитки местности и расположите маркеры объектов, если того требует сценарий.

Затем игроки берут достаточное количество пластмассовых фигурок, цветных подставок, карты отрядов и карты командующих, чтобы собрать группы отрядов, описанные сценарием.

Всадники устанавливаются на подставки и размещаются на игровом поле, как обозначено сценарием. Карты отрядов располагаются рядом с каждым игроком с цветным маркером идентификации на каждой карте отряда в качестве напоминания, к какой группе отрядов эта карта относится.

Затем каждый игрок берет свои маркеры депеш и размещает их в удобном для себе месте, распределяя по типам приказов.

Маркеры приказов должны быть сложены в стопку рубашкой вверх или помещены в непрозрачную емкость, например, кофейную кружку. Игроки будут вытягивать маркеры приказа случайным образом каждый раз во время игры, когда их отряд нуждается в получении нового приказа.

Карты событий/реакции замешиваются в одну колоду, из которой по ходу игры берут карты оба игрока.

Прочие жетоны и маркеры откладываются в сторону и используются только тогда, когда они потребуются.

Прочтите условия победы и все специальные правила, относящиеся к выбранному сценарию, и вы готовы к сражению!

ИГРОВОЙ ХОД

Игра состоит из **ходов** игроков. Ходы разделены на **фазы**, которые выполняются в строгой последовательности. Некоторые фазы могут делиться на **сегменты**.

В игре *Сражения Наполеона* не используется знакомая по другим играм механика "Вы идете" - "Я иду". Вместо этого, игроки чередуют свои действия в соответствии с приказами групп отрядов и значениями инициативы этих приказов. Продолжительность игры и количество ходов зависят от выбранного сценария.

Последовательность хода

1) Фаза команд.

- 1.1) Отправка приказов (депеш) группам отрядов.
- 1.2) Движение главнокомандующего.
- 1.3) Доставка приказов.
- 1.4) Проверка на выход отрядов из-под командования.

2) Фаза получения карт событий/реакции.

3) Фаза действия.

3.1) Первый сегмент фазы действия: изменение построения/вращение, движение, огонь.

3.2) Второй сегмент фазы действия: изменение построения/вращение, ближний бой, кавалерийская атака.

4) Фаза сплочения.

Конец игры

Каждый сценарий определяет продолжительность сражения и условия победы.

Несмотря на различия в каждом из сценариев, условия победы основаны на следующих ключевых понятиях:

- Ваши потери и повреждения, нанесенные врагу, с точки зрения потерь фигурок, орудий, командующих;
- Контроль целей на местности (в соответствии со сценарием);
- Другие особые условия в зависимости от сценария.

ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

В **Фазе командования** вы отдаёте приказы, отправляя депеши с приказом (атака, защита, маневр, резерв) каждому UGC или отряду без UGC в вашей армии. Если проверка доставки депеши, проводимая с помощью броска кубика, успешна, для группы отрядов случайно вытягивается новый маркер приказа, который заменяет их текущий маркер. На маркере приказа изображены четыре возможных приказа, которые могут быть назначены группе отрядов (атака, защита, маневр, резерв) и значение инициативы для каждой из них (начиная с 1 - наилучшего значения, 2 и т.д.).

Фаза командования разделена на четыре сегмента:

1.1) Отправка приказов (депеш) группам отрядов.

Только на первом ходу игроки назначают любые маркеры приказа или используют маркеры приказа, определенные сценарием.

На следующих ходах оба игрока могут попытаться изменить приказы для каждой группы отрядов или изменить уровень инициативы существующих приказов, посылая депеши от СС к группам отрядов.

1.2) Движение главнокомандующего.

Оба игрока поочередно перемещают своих СС. СС может переместиться до двух областей.

1.3) Доставка приказов.

На первом ходу игроки одновременно переворачивают маркеры приказов, назначенные на все свои группы отрядов лицом вверх, и все эти приказы считаются полученными и могут быть выполнены в точной последовательности, перечисленной для первого и второго сегмента фазы действия.

На следующих ходах игроки бросают кубик для проверки успешности доставки депеши для каждого UGC, который пытается получить новый приказ, посланный ему через депешу от своего СС.

UGC, которые не проходят эту проверку, продолжают выполнять свой предыдущий приказ. UGC, которые успешно проходят эту проверку, должны изменить приказы своим группам отрядов согласно вытянутым новым маркерам приказа.

UGC, которым не направили депешу, не проходят проверку и продолжают выполнять свои текущие (предыдущие) приказы.

Обратите внимание: можно послать депешу с тем же самым приказом, какой уже был назначен отряду ранее. В этом случае для проверки успешности доставки приказа также бросают кубик. Если проверка успешна, игрок вытягивает случайно новый маркер

приказа. Таким образом возможно уменьшение или увеличение значения инициативы его приказа.

После того, как все проверки доставки приказов пройдены и новые маркеры приказов вытянуты, оба игрока одновременно переворачивают маркеры приказа, назначенные на все их группы отрядов и выполняют приказы в точной последовательности, перечисленной для первого и второго сегмента фазы действия.

1.4) Проверка на выход отрядов из-под командования.

Игроки проверяют, какие из отрядов находятся вне радиуса командования их UGC и не смежны с дружественными отрядами их группы, которые находятся в пределах этого радиуса, и выкладывают к ним маркер "Вне командования". Эти отряды считаются вышедшими из-под командования до этого же сегмента (1.4) следующего хода. Только отряды, находящиеся **под командованием**, могут выполнять приказы своего UGC.

Отправка приказов (1.1)

В свой первый ход оба игрока вытягивают случайно **маркеры приказов в количестве, равном числу групп отрядов в их армиях**. Затем игроки тайно и одновременно назначают маркеры начальных приказов своим группам отрядов, в закрытую помещая один маркер на каждую карту командующего. Затем приказы показываются одновременно обоими игроками, переворачивая маркеры лицевой стороной вверх.

Обратите внимание: Иногда ваши начальные приказы определены сценарием.

Во втором и последующих ходах игроки могут попытаться изменить приказы группам отрядов, воспользовавшись **маркерами депеш**. Они одновременно помещают один маркер депеши в каждую область, содержащую UGC, чьи приказы они хотят изменить, с новым приказом на нижней стороне маркера депеши, так, чтобы противник не мог их видеть.

Чтобы получить депешу, UGC должен находиться на расстоянии (которое считается в областях) от своего СС, которое равно или меньше радиуса командования, указанного на карте СС.

Эти области должны быть незанятыми вражескими отрядами или вражеским ZOC.

Считая расстояние, исключите область, где расположен СС.

Максимальное число депеш, которые игрок может послать своим UGC, равно значению Лидерства его СС.

У групп отрядов артиллерии нет собственного UGC, но депеша с новыми приказами может быть отправлена, если группа артиллерии находится в пределах радиуса командования их СС.

Обратите внимание: вы можете послать депешу с тем же самым, уже действующим, приказом. Это может быть сделано, чтобы изменить значение инициативы группы отрядов (чтобы понизить или увеличить значение инициативы), или просто, чтобы запутать противника.

Типы приказов

Приказ атаки 	Группа отрядов с приказом атаки должна продвигаться к врагу, чтобы захватить цель и/или сломить сопротивление вражеских войск. – Отряды с этим приказом могут изменять построение/вращаться или вести огонь (стрелять) /ближний бой или осуществлять кавалерийскую атаку. – Отряды с этим приказом могут двигаться в общем случае только вперед (к врагу). – Группы отрядов с приказами атаки не могут добровольно отступить (например, двигаться в области в тылу отряда); если их отступление вызвано результатом боя, и если они находятся под командованием, такие отряды должны как можно скорее, двигаться по направлению к
--	---

	другому, не обращенному в бегство отряду, принадлежащему их группе отрядов, и закончить движение в области, смежной, по крайней мере, с одним из таких отрядов или со своим UGC (по выбору игрока).
Приказ защиты 	Группы отрядов с приказом защиты должны удерживать свои позиции и не могут продвигаться к врагу; они могут свободно отступить (отдалиться) от врага. – Отряды с этим приказом могут изменить своё построение/вращаться, вести огонь (стрелять), использовать ближний бой. – Отряды с этим приказом не могут совершить кавалерийскую атаку или продвижение после ведения огня или ближнего боя; другими словами, они не могут продвигаться к врагу, но они могут двигаться от врага (свободное отступление). – Отряд с приказом защиты, который был отделён от других отрядов своей группы в результате боя, может двигаться вперед, только чтобы закончить движение в области, смежной, по крайней мере, с одним отрядом из его группы или с его UGC (по выбору игрока). Отряд может перемещаться таким образом, только если всё еще находится под командованием.
Приказ маневра 	Группа отрядов с приказом маневра пытается быстро переместиться в другую область поля боя, избегая боя с врагом до окончания маневра. – Только группа отрядов пехоты или кавалерии может получить приказ маневра (походная артиллерия может перемещаться только с приказом атаки или защиты). – Отряды с этим приказом могут двигаться вперед (к врагу) на открытой местности (не в лесу, деревне и т.д.) с удвоенной скоростью – до 2-х областей вместо одной. – Отряды с этим приказом не могут вести огонь (стрелять), ближний бой, выполнять кавалерийскую атаку или изменение построения, но могут вращаться (поворачиваться). – Отряды пехоты должны использовать построение «колонна» для маневра. – Отряды с этим приказом не могут перемещаться в область, смежную с вражеским отрядом. – Если маневрирующий отряд атакован в ближнем бою или обстрелян во время движения, он автоматически меняет приказ на приказ защиты в следующей фазе командования (в начале следующего хода) с построением «колонна». Если отряду необходимо провести проверку морали по любой причине, модификатор броска кубика равен -2.
Приказ резерва 	Группа отрядов с приказом резерва просто остается на месте и не принимает участие в сражении, ожидая приказов для выполнения более активных действий. – Отряды с этим приказом могут только изменить построение и/или вращаться (включая формирование каре, если подвержены кавалерийской атаке), либо вести огонь (стрелять), либо восстановить порядок. – Отряды пехоты или артиллерии с приказом резерва могут вести огонь только по вражеским отрядам в своей ZOC (в первом сегменте фазы действия). Кроме того, подготовленная артиллерия в резерве может вести огонь по вражеской коннице, которая выполняет на неё кавалерийскую атаку (во втором сегменте фазы действия). – Если один из отрядов группы с приказом резерва подвергается атаке в ближнем бою или при стрельбе, или, если вражеские отряды перемещаются в смежную с ними область, каждый из отрядов в этой

	резервной группе должен провести проверку морали. Если проверка не удачна, такой отряд будет дезорганизован. В командной фазе следующего хода атакованные отряды группы автоматически меняют свой приказ на приказ защиты.
	– За каждую группу отрядов пехоты или кавалерии, находящуюся в резерве, максимальное число карт событий/реакции в руке возрастает на одну то тех пор, пока эти группы отрядов остаются в резерве.

Инициатива группы отрядов

Маркеры приказов, взятые случайным образом в фазе командования, содержат числа, которые определяют инициативу группы отрядов. Значение инициативы задаёт последовательность действий групп отрядов в текущем ходу. Под каждым изображением приказа на маркере приказа указано число, которое определяет последовательность, в которой группа отрядов действует в фазе действия, это число под изображением – **значение инициативы** данной группы. Все отряды из одной группы имеют одно и то же значение инициативы. Группа отрядов с наименьшим значением инициативы начинает действие первой, затем - со следующим по порядку значением и так далее, до отрядов с наибольшим значением инициативы.

Группы отрядов с приказами нападения предпринимают свои действия первыми, затем группы отрядов с приказами маневра, затем группы отрядов с приказами защиты, и, наконец, группы в резерве.

Значения инициативы, соответствующие каждому типу приказов, находятся в следующих пределах: значения при атаке ниже (1 - 25), чем значения при маневре (26 - 50), которые ниже, чем значения при защите (51 - 75), которые ниже, чем значения приказов резерва (76 - 100).

FAQ

Если несколько групп отрядов меняет приказы на одном ходу, нужно ли возвращать старые приказы обратно в пул сразу или только после того, как все группы отрядов завершат смену приказов?

Сразу. Игрок берет новый жетон для отряда и сразу же после этого возвращает в пул старый жетон.

Движение главнокомандующего (1.2)

В данном сегменте СС с наибольшим значением Лидерства решает, пойдет ли он первым или вторым. В случае, если значения равны, решает французский СС. СС могут переместиться на расстояние до двух областей. Движение позволяет им сохранять UGC и отряды артиллерии в пределах радиуса своего командования или брать под свой контроль одиночные отряды.

Области, через которые проходит СС, должны быть свободными от вражеских отрядов и не должны быть с ними смежными, если только эти области не содержат дружественные войска.

Помните, что СС может переместиться ещё раз, если он сгруппирован с отрядом, который перемещается во время фазы действия.

Доставка приказов (1.3)

В первый ход игры все приказы, назначенные группам, считаются автоматически полученными без необходимости проведения проверок доставки приказов. Игроки одновременно переворачивают маркеры приказов, назначенные на все их группы отрядов, лицом вверх, и эти приказы могут быть выполнены в порядке инициативы в первый и второй сегмент фазы действия.

В следующих ходах UGC, которым направлены маркеры депеш, должны пройти проверку броском кубика, чтобы определить, получают ли и поймут ли они эти депешы, и

изменится ли их приказ или инициатива. Они показывают депешу (переворачивают) и пытаются пройти проверку доставки приказа.

Чтобы пройти проверку доставки приказа, бросьте один кубик. Проверка пройдена, если значение на кубике плюс значение параметра Приказы, указанное на карте UGC, равно или больше 11.

Если UGC находится под командованием, т.е. на расстоянии в областях от своего СС, равном или меньшем, чем радиус командования СС, вы также добавляете к значению на кубике значение параметра Приказы, указанное на карте СС. Чтобы иметь возможность использовать этот модификатор для проверки, области в радиусе командования СС по пути к UGC не должны быть заблокированы вражескими отрядами или вражескими ZOC.

Проверка автоматически пройдена если:

- СС находится в той же самой области, что и UGC;
- Изменение приказа производится для группы отрядов артиллерии (т.к. у них нет UGC).

UGC, не прошедшие проверку, продолжают сражение со своим текущим приказом. Если UGC проходит проверку, возьмите новый случайный маркер приказа и замените им текущий приказ. Удалите предыдущий маркер приказа с UGC и верните его снова в пул к другим неиспользованным маркерам.

Затем поместите новый маркер приказа в открытую на карту UGC иконкой выбранного приказа по направлению к верху карты. У нового маркера приказа будет другое значение инициативы, определяющее порядок действия данной группы в своей следующей фазе действия. Заметьте, что каждый маркер приказа имеет уникальное значение инициативы.



Пример: В начале игры все группы отрядов имели приказ атаки. В сегмент 1.1 (Отправка депеш) фазы командования второго хода французский игрок хочет отдать приказ маневра своей кавалерии и пехоте, которые развернуты на фланге (черные и зеленые группы отрядов), чтобы подготовить их для последующих действий. Главнокомандующий (СС) имеет значение Лидерства 3 и, таким образом, радиус командования равен 3-м областям.

Так как командующий чёрной группой отрядов (UGC) находится на расстоянии в 1 область, а зеленый UGC в 2 области, СС может послать обоим UGC депешу с новыми приказами.

Его значение лидерства позволило бы ему послать и третью депешу, но французский игрок не хочет изменять приказы другим своим группам. Однако, СС не может послать депешу красной группе, потому что расстояние между СС и красным UGC больше, чем 3 области. Поэтому красная группа должна по-прежнему выполнять свой приказ атаки.

Пример: Продолжая предыдущий пример, французские черная и зеленая группы получают депешу, посланную их главнокомандующим, с приказом маневра. У СС значение Приказов 3. У UGC кавалерии (чёрная группа) значение Приказов 5. Французский игрок выбрасывает на кубике 4; он добавляет +3 за значение Приказов СС

и +5 за значение Приказов UGC, что дает в общей сложности 12. Проверка успешна, и французский игрок берет новый маркер приказа, назначая его группе, у которой теперь будет приказ маневра. У UGC пехоты (зеленая группа) значение Приказов 4. Французский игрок выбрасывает на кубике 3; добавляет +3 за СС и +4 за UGC, что даёт в общей сложности 10. Это ниже, чем 11, поэтому проверка не пройдена, и отряд продолжает выполнять приказ атаки, полученный ранее.

Проверка на выход отрядов из-под командования (1.4)

UGC передают приказы от СС отрядам в группе под их командованием. Только отряды, находящиеся **под командованием**, могут выполнять приказы своих UGC.

Чтобы находиться под командованием, отряд должен быть сгруппирован в начале фазы действия в одной области с UGC или СС или находиться в области, которая смежна с его UGC или с другим отрядом группы, который находится под командованием. Это называется **цепью командования**.

Отряды считаются находящимися под командованием **на весь ход**, даже если отступление или движение выводят их из радиуса командования во время хода. Аналогично, отряды считаются находящимися вне командования **на весь ход**, если они начинают этот ход (в фазе командования) вне командования.

Особые случаи

Отряд всегда находится под командованием, если он находится в той же самой области, что и его СС.

Отряды артиллерии всегда находятся под командованием.

Отряды вне командования

Находясь вне командования, отряды не могут перемещаться, проводить ближнюю или кавалерийскую атаки, использовать карты событий/реакции; все остальные способности не затронуты, включая защиту при ближнем бое, огонь и изменение построения.



Отряды, которые находятся вне командования, должны быть отмечены маркерами “Вне командования” в их области. Этот маркер удаляется в первую фазу командования, в которой отряды возвращаются под командование.



Проверка отрядов вне командования

Пример: французские отряды 1, 2 и 3 находятся под командованием, отряд 4 находится вне командования.

Британские отряды А, В и С - все находятся под командованием.

FAQ

В правилах сказано, что отряд “смежный с другим отрядом своей группы, который находится под командованием» находится под командованием, а также, что отряд, “сгруппированный с СС” также находится под командованием. Означает ли это, что СС может взять под командование несколько отрядов одной группы, взяв под командование один отряд, если при этом другие отряды смежны друг с другом?

Да.

Должен ли отряд, сгруппированный с СС, следовать приказу своей группы, даже если бы он не находился под командованием, если бы не присутствие СС?

Да.

В правилах сказано, что в целях реорганизации “отряды с приказами резерва или защиты могут двигаться вперед (к врагу), чтобы восстановить контакт со своей группой” (стр. 31). Применимо ли это также к отрядам с приказом атаки или защиты, которым необходимо отойти (двинуться в одну из своих областей тыла), чтобы остаться под командованием?

Да.

Реорганизация группы отрядов (стр. 31) является дополнительным движением или просто обычным движением отряда, которое происходит в первом сегменте действий?

Это не дополнительное движение! Другими словами, независимо от приказа, вы можете двигаться вперед с приказом защиты или назад с приказом атаки для воссоединения с дружественными отрядами. Это исключение из правил приказов.

ФАЗА ПОЛУЧЕНИЯ КАРТ СОБЫТИЙ/РЕАКЦИИ

Во время фазы получения карт первого хода каждый игрок получает в руку карты в количестве, равном значению Лидерства его СС из колоды карт событий/реакции.

Количество карт, которое может брать/держат игрок, увеличивается на 1 за каждую группу отрядов пехоты или кавалерии с приказом резерва.

Значение Лидерства СС плюс 1 за каждую группу отрядов в резерве даёт максимальное значение для количества карт игрока, которые он может иметь в любой момент игры.

Карты всегда берутся в закрытую из колоды и показываются противнику только когда играют или сбрасываются.

Пример: У французского СС значение Лидерства 3, у французского игрока есть две группы отрядов с приказами резерва. Поэтому на первом ходу французский игрок может взять и оставить в руке 5 карт событий/реакции.

Во время фазы получения карт во втором и каждом последующем ходе, игроки берут две новые карты события/реакции.

Карты, превышающие общее количество (значение Лидерства СС плюс один за каждую группу отрядов в резерве), должны быть сброшены (по выбору игрока) и открыто помещены в отдельную стопку сброса.

Пример: Во время второго хода французский игрок назначает приказ маневра на одну из двух своих групп резерва. Теперь ему разрешено иметь до 4-х карт на руке, и в конце фазы получения карт следующего хода он должен отказаться от любых лишних карт в его руке, чтобы не иметь на руках больше 4-х карт.

Карты событий/реакции

Карты событий/реакции призваны создавать игровые эффекты случайных событий или особых боевых действий, выполняемых войсками.

Анатомия карт случая/реакции

В верхней части каждой карты находится ***Событие***, которое можно сыграть только во время своего действия.

В нижней части находится ***Реакция***, которая может быть сыграна только во время действия вашего противника.

Тексты события и реакции содержат информацию, в какой фазе или сегменте эта карта может быть разыграна.

С левой стороны карты находится Таблица результатов сражения (см. стр. 34).

Розыгрыш карт события/реакции

Карты события/реакции могут быть сыграны до, во время или после действия одного отряда или группы отрядов, как указано на карте: во время действия дружественных войск (Событие); во время действия противника (Реакция).

Игроки решают будут ли в данный ход играть с руки, и если будут, то сколько и какие карты.

Только одна карта может быть разыграна за фазу активации на каждый отряд или группу отрядов. Вы не можете использовать карты для отрядов, находящихся вне командования.

Используется только текст события или только текст реакции карты. Как только вы объявили своё намерение сыграть событие или реакцию карты, следуйте инструкции в соответствующей части карты. В случае, если есть противоречие между картой и правилами, текст карты имеет приоритет. События и реакции, отмеченные французским флагом, могут быть разыграны только французским игроком, а отмеченные британским флагом - только британским игроком. После того, как карта разыграна, она кладётся открыто в стопку сброса. Если карты в колоде закончатся, перетасуйте сброс в новую колоду.

FAQ

Может ли отряд при использовании карты 'Контратака', выбрать для контратаки не атаковавший, а поддерживавший атаку отряд? И может ли при этом быть поддержанным дружественными отрядами при проведении контратаки?

Ответ - нет на оба вопроса.

В каком порядке разыгрываются карты событий/реакции, если обе стороны сыграли карты?

"Активный" игрок разыгрывает событие. После этого защищающийся разыгрывает реакцию.

Пример карты события/реакции



КАВАЛЕРИЙСКАЯ АТАКА. Шотландия навсегда!

Одна из ваших групп отрядов кавалерии, включая любые дезорганизованные отряды, может сделать одну дополнительную кавалерийскую атаку в этот ход.

БЛИЖНИЙ

БОЙ. Отступление

Один из ваших отрядов пехоты, подвергшийся атаке в ближнем бою, может переместиться в одну из своих тыловых областей, не изменяя построение или ориентацию. Эта карта не может быть разыграна как реакция на кавалерийскую атаку. Вражеский отряд должен переместиться в освободившуюся область.

1. Таблица результатов боя.

2. Фаза или сегмент.

3. Событие.

4. Фаза или сегмент.

5. Реакция.

6. Номер карты.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

После получения карт событий/реакции наступает фаза действия. Движение и бои происходят во время этой фазы.

Фаза действия разделена на два сегмента. В каждый сегмент все группы отрядов обеих сторон действуют согласно их значениям инициативы, указанном на их маркерах приказов, начиная с наименьших значений по порядку возрастания, независимо от того, какой игрок управляет этими отрядами.

Например, французская группа отрядов с приказом атаки с инициативой 10 действует первой, затем британская группа отрядов с приказом атаки с инициативой 12, затем ещё одна британская группа отрядов с приказом атаки с инициативой 15 и т.д.

ПЕРВЫЙ СЕГМЕНТ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ (3.1)

Каждый отряд текущей активной группы может выполнить одно из следующих трёх действий в указанном порядке:

- 1) Изменение построения/вращение (поворот).
- 2) Движение.
- 3) Огонь.

Игрок может выбрать, в каком порядке он активирует отряды в группе, но он должен следовать вышеупомянутому порядку действий при активации: отряды в группе, производящие изменение построения должны действовать первыми, затем действуют отряды, производящие движение, затем отряды, открывающие огонь.

Когда все группы отрядов обеих сторон заканчивают свой первый сегмент, согласно их значений активации, начинается второй сегмент фазы действия.

ВТОРОЙ СЕГМЕНТ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ (3.2)

Каждый отряд текущей активной группы может выполнить одно из следующих двух действий в указанном порядке:

- 1) Изменение построения/вращение (поворот).
- 2) Ближний бой/кавалерийская атака.

Игрок может выбрать, в каком порядке он активирует отряды в группе, но он должен следовать вышеупомянутому порядку действий при активации: отряды в группе, производящие изменение построения должны действовать до отрядов, вступающих в ближний бой или кавалерийскую атаку.

FAQ

Может ли отряд стрелять в первом сегменте, а затем сражаться в ближнем бою во втором?
Да. Возможные действия во втором сегменте не зависят от выполненных в первом.

Может ли отряд поддержать огонь или ближнюю атаку в том же сегменте, в котором он восстановил порядок?

Нет. Если отряд восстановил порядок, он не может делать больше никаких действий в этом сегменте.

Какие есть варианты у отряда во время «Изменения построения»?

- а) Отряд не дезорганизован: Изменение построения И вращение. Отзыв кавалерии*
- б) Отряд дезорганизован: Восстановление порядка И вращение. Отзыв кавалерии*

Может ли быть отозван отряд кавалерии вне командования?

Да.

Сколько изменений построения нужно дезорганизованной и усталой кавалерии для

полного восстановления – одно или два?

Два. Первое изменение построения восстановит порядок, второе – уберет усталость.

Изменение построения (3.1.1, 3.2.1)

Во время изменения построения дезорганизованные и необращенные в бегство отряды пехоты или артиллерии могут изменить одно из своих построений на другое.

Дезорганизованные отряды могут восстановить порядок или повернуться (см. ниже), но не могут изменить построение.

Обратите внимание: Пехота также может сделать попытку изменения построения для формирования каре прямо перед вражеской кавалерийской атакой, но в этом случае необходимо произвести проверку морали (см. стр. 16), чтобы успешно изменить своё построение на каре.

Отзыв Кавалерии

Вместо того, чтобы произвести изменение построения, отряды кавалерии могут быть отозваны с их текущей позиции. Чтобы быть отозванными, они должны пройти проверку морали (см. стр. 16). Если проверка пройдена, отряды кавалерии перемещаются на две области (если возможно, то в направлении от вражеских отрядов к дружественным) и могут при этом пересекать вражеские ZOC без штрафов. Отозванная кавалерия приводится автоматически в дезорганизованное состояние в конце движения, но располагается лицом к врагу. Если кавалерия ранее уже была дезорганизована, на неё не действуют дополнительные эффекты, т.е. она не обращается в бегство.

Если проверка морали для отзыва терпит неудачу, кавалерия не перемещается и не приводится в дезорганизованное состояние (если же она уже была дезорганизована, она остаётся дезорганизованной).



Отзыв кавалерии

Пример: Во время предыдущего хода британская кавалерия атаковала французскую пехоту, которая изменила построение на каре. Кавалерия была успешно отозвана, поэтому она может двигаться в свой тыл, перемещаясь через зону контроля вражеской пехоты В без штрафа. В конце своего движения она дезорганизована. Если бы кавалерия не прошла проверку морали, она не могла бы двигаться и была бы дезорганизована.

Вращение (3.1.1, 3.2.1)

При изменении построения (включая восстановление порядка), отряды могут свободно вращаться (поворачиваться) в своей области, чтобы изменить ориентацию отряда (оказаться лицом в другую сторону). Отряд также может сохранить своё построение, но при этом повернуться.

Пехота, располагающаяся в линию на момент начала изменения построения, может вращаться только на 180° (чтобы оказаться лицом в противоположном направлении). То же самое ограничение относится к артиллерии, которая на момент изменения построения подготовлена.

	Вращение Пример: французский отряд пехоты меняет построение «колонна» на «линию», а также совершает вращение (поворот) на два угла области.
---	---

Движение (3.1.2)

Движение происходит всегда из одной области в смежную область и является добровольным, если только это не отступление в результате боя. Только отряды под командованием могут перемещаться.

Пехота в колонне или **разомкнутом строю** и **кавалерия** могут переместиться на **одну область**, если у них нет **приказа маневра** (в случае маневра они могут переместиться **на две области по открытой местности**). **Походная артиллерия** может переместиться на **одну область**.

Пехота в линии или **в каре**, **подготовленная артиллерия** не могут перемещаться.

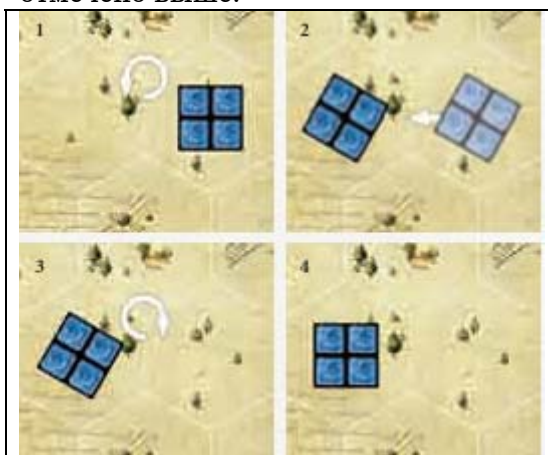
Движение может быть выполнено:

- Во фронтальные области отряда с **приказом атаки** или **маневра**.
- В тыловые области отряда с **приказом защиты**, но с этим приказом они никогда не могут двигаться к вражеским отрядам.

Во время фазы движения отряды могут вращаться (поворачиваться) на два угла области (120°), но только на один угол области перед движением и ещё на один угол области после движения.

Отряды, которые не могут переместиться, могут использовать действие движения для вращения. Пехота в линии и подготовленная артиллерия могут вращаться только на один угол области (60°). Заметьте, что эти правила отличаются от правил вращения, которое эти отряды могут сделать во время изменения построения.

Походная артиллерия может вращаться до двух углов области (120°), как было отмечено выше.

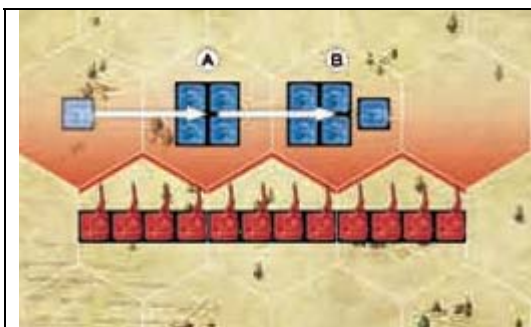
	Движение Пример: Французские отряды пехоты вращаются (совершают поворот) на 60° против часовой стрелки, затем продвигаются в направлении левой фронтальной области; затем снова вращаются на 60°, на сей раз по часовой стрелке, чтобы принять ту же самую ориентацию, как в начале движения.
---	---

Движение командующих

UGC может переместиться до двух областей, когда действуют отряды его группы. UGC никогда не может переместиться в область, которая является смежной с вражеским отрядом, если такая область не содержит дружественный отряд.

Если он находится в одной области с дружественным отрядом, который перемещается, СС может переместиться с ним.

Командующие могут двигаться в любом направлении (они не имеют ориентации).



Движение командующих

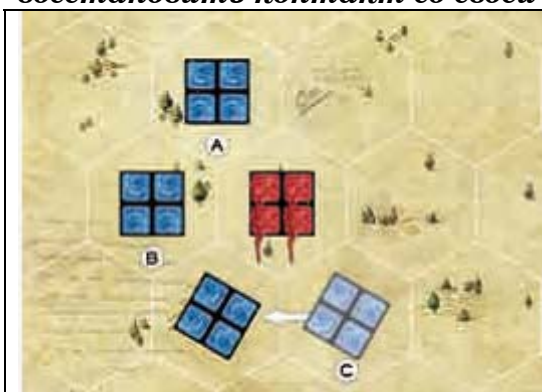
Пример: французский командующий может достигнуть дружественного отряда В, несмотря на смежность обоих французских отрядов с британскими отрядами, поскольку это движение проходит через области, содержащие дружественные отряды.

Перестроение группы отрядов

Независимо от приказа группы отрядов, можно переместить свои отряды пехоты или кавалерии, которые отступили в бою или были сплочены после бегства, но только для того, чтобы вернуть эти отряды под командование и/или установить контакт с другими отрядами в их группе.

Чтобы переместиться, эти отряды должны быть под командованием и, в случае пехоты, в колонне. Помните, что вы проверяете выход отряда из-под командования только в командной фазе *следующего* хода. Таким образом, возможна ситуация, при которой отряд уходит из контакта со своей группой вследствие отступления, но всё ещё находится под командованием во время текущего хода.

При таком движении для перестроения, даже отряды с защитным или резервным приказом могут продвигаться вперед (к врагу), чтобы восстановить контакт со своей группой.



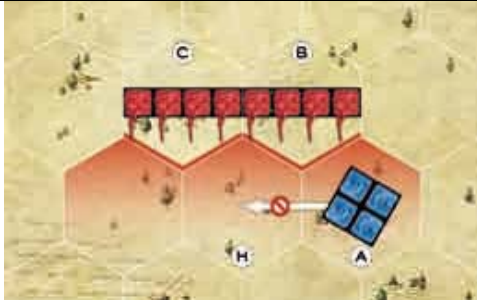
Перестроение группы отрядов

Пример: французский отряд С потерял контакт с отрядами А и В своей группы из-за атаки британской пехоты. Хотя у французского отряда есть приказ защиты, отряд С может переместиться так, как показано на рисунке, чтобы восстановить контакт с отрядом В.

Ограничения при движении и другие особые случаи

- Нельзя перемещать отряд через область, содержащую вражеские отряды. Вы можете переместить один из ваших отрядов в область, занятую вражеским командующим, который находится там без каких-либо отрядов.
- Нельзя маневрировать (перемещать) отряд из вражеской ZOC в другую вражескую ZOC. Однако, такое движение разрешено во время кавалерийской атаки, продвижения после боя или бегства.
- Отряд пехоты, уменьшенный только до одной фигурки, не может свободно входить во вражескую ZOC и не может перемещаться по пути, содержащем вражеские отряды в своих фронтальных областях.
- Если отряд перемещается в ту же самую область (или в смежную область), где находится вражеский командующий, который не сопровождается ни одним из его отрядов, этот командующий должен немедленно отступить, если возможно, перемещаясь на одну область. Область отступления не должна быть смежной с другим вражеским для него отрядом, только если такая область не содержит дружественный отряд. Если командующий не может отступить, он уничтожен.

См. также ***Зоны контроля*** (стр. 17) для разъяснения свойств ZOC и их эффектов при движении.

	Ограничения при движении: Движение через зону контроля Пример: французский отряд А, находясь уже в ЗОС британского отряда В, не может перемещаться в область Н, поскольку эта область – часть вражеских ЗОС (обеих отрядов: В и С). Примечательно, что движение в область Н было бы также запрещено, даже если бы отряд С не находился в данной позиции.
	Ограничения при движении: Отступление командующего Пример: британский командующий почти окружён врагом. Когда французская пехота продвинется, он будет вынужден отступить, но все свободные области смежны с вражескими отрядами. По этой причине британский командующий будет уничтожен. Если бы рядом с ним находился дружественный отряд, он мог бы спастись, перемещаясь в область с этим отрядом.

Сложная местность

Некоторые области местности, такие как леса, деревни и крепости (см. *Поле боя*, стр. 13), считаются **сложными**. Кавалерия и артиллерия не могут входить или перемещаться по сложной местности. Отряд кавалерии не может вступить в ближний бой или выполнить кавалерийскую атаку на вражеский отряд, который находится в области со сложной местностью.

Кроме того, те стороны областей, на которых изображены стены, также непроходимы для кавалерии и артиллерии, а кавалерия не может выполнить кавалерийскую атаку через них.

Пехота, входящая в сложную местность, автоматически меняет построение на **разомкнутый строй**. Пехота в разомкнутом строю, выходящая из сложной местности в открытую местность, автоматически меняет построение на колонну, обращенную лицом в любой угол области по желанию.

Движения вне обычной последовательности действий

В некоторых случаях, таких как: отступление отряда, продвижение после боя или бегство, отряд может (или вынужден) переместиться вне обычной последовательности игровых действий. Если не определено иначе, к таким движениям применяются обычные правила.

Половинчатые области

Если не определено иначе сценарием, к любой половинчатой области на карте применяются обычные правила для областей.

FAQ

В правилах сказано “отряд с приказом атаки должен двигаться к врагу”. Что это означает?

Первое правило состоит в том, что атакующий отряд не может двигаться в направлении от вражеских отрядов, если это не приводит его ближе к другим вражеским отрядам. Второе правило гласит, что атакующий отряд должен двигаться так (поворачиваясь и/или продвигаясь), чтобы встретить вражеские отряды как можно быстрее, отдавая преимущество отрядам в прямой видимости.

Может ли отряд с приказом атаки ничего не делать в свою активацию, или он всегда обязан двигаться вперед и атаковать?

Отряды с приказом атаки могут стоять на месте, но, если все же движутся, должны следовать правилам, указанным выше. В противном случае они могут сменить построение, если захотят. И они никогда не обязаны атаковать.

Может ли отряд с приказом атаки продвигнуться во фланг к вражескому отряду (а не прямо к отряду), если он остается как минимум на том же расстоянии от этого отряда?

Да, поскольку это соответствует второму правилу, описанному выше (выполнять движение так, чтобы встретить врага, если это возможно). Например, атакующий отряд, который встречает врага, не может поворачиваться или продвигаться, если после этого уже не будет видеть врага, если только при этом отряд не встретит и/или не сделает возможным придвинуться ближе к другому вражескому отряду.

Может ли отряд с приказом атаки, который встречает врага, двигаться так, что в некоторый момент движения не будет встречать ни одного вражеского отряда?

Только если атакующий отряд закончит свое движение ближе к другим вражеским отрядам. Т.е. первое правило, указанное выше, «сильнее», чем второе, но по крайней мере одно из них должно быть применено.

Может ли отряд с приказом атаки покинуть вражескую ЗОС, если при этом он станет ближе к каким-либо другим вражеским отрядам?

Да. Но он не может так делать, если остается на том же расстоянии. Кроме того, должны применяться все обычные ограничения движения.

Если отряд с приказом атаки не может подойти ближе к врагу, поскольку дружественные отряды блокируют путь, может ли он двигаться вокруг таких отрядов?

Да. В этом случае правило “не отдаляться от врага” означает «идти по кратчайшему пути к вражеским отрядам даже если, при худшем варианте, это заставит его двигаться от них, если смотреть сверху. Но отряд все ещё должен пытаться встретить врага, если это возможно.

Отряды вне командования не могут двигаться. Могут ли они менять построение и поворачиваться?

Да.

Отряд кавалерии с приказом атаки смежен с вражеской пехотой, находящейся в сложной местности (отряд кавалерии не может провести ближнюю атаку). Должна ли кавалерия оставаться в этой области (т.к. у неё приказ атаки) или может двигаться в сторону более удаленного от него вражеского отряда, который он сможет атаковать?

Может двигаться к другому врагу.

Может ли пехота с приказом маневра входить в сложную местность (т.к. это приведет к смена построения на разомкнутый строй)?

НЕТ. С приказом маневра вы должны находиться в колонне. Вы можете изменить построение, только чтобы сформировать каре и только в качестве реакции на вражескую кавалерийскую атаку. Если отряд атакован, приказ маневра автоматически изменится на приказ защиты в начале следующего хода.

Должны ли все отряды группы отрядов пехоты находиться в колонне, прежде чем им может быть отдан приказ маневра?

Нет. Но отряд пехоты ДОЛЖЕН принять построение «колонна» во время первой активации.

Если один отряд группы отрядов с приказом резерва атакован, все должны пройти проверку морали и могут стать дезорганизованными. Что произойдет, если один из отрядов уже был дезорганизован ранее и провалил проверку?
Будет обращен в бегство!

Огонь и ближний бой

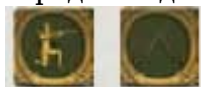
Ведение огня и ближний бой используют схожую игровую механику, но с некоторыми отличиями, пояснёнными ниже.

Только отряды в активной группе (исключая любые отряды, обращенные в бегство), могут атаковать вражеский отряд во время фазы действия, либо открыв огонь (в первом сегменте), либо проводя ближний бой (во втором сегменте).

Правила, относящиеся к ведению **Огня** (стр. 36) и **Ближнего боя** (стр. 39), объясняют какими отрядами и при каких обстоятельствах разрешена атака.

Каждый вражеский отряд может быть атакован лишь однажды во время активации данной группы отрядов (однако, см. **Совместная атака отрядов**, стр. 34).

Весь огонь или ближний бой отрядов в пределах одной группы должен быть объявлен одновременно, до каких-либо бросков кубиков. Все боевые эффекты, вызванные отрядами одной группы считаются произошедшими одновременно.



Для отслеживания отрядов, ведущих огонь или ближний бой, поместите маркеры "Огонь" или "Ближний бой" в области отрядов. Эти маркеры удаляются в конце соответствующего сегмента.

Чтобы определить результат стрельбы или ближнего боя, бросьте один кубик и примените все модификаторы (см. **Огонь**, стр. 36 и **Ближний Бой**, стр. 39). Бой проведен успешно, если результат на кубике со всеми модификаторами 11 или больше. Результат 10 или меньше не оказывает никакого эффекта на врага.

В случае успеха возьмите карту из колоды карт событий/реакции и сравните результат броска кубика со всеми модификаторами со значениями в таблице, напечатанной в левой части карты, чтобы определить урон врага. Значки в данной таблице, соответствующие значению броска кубика, приведены в **Таблице результатов боя**, приведенной ниже, а также в правилах, касающихся результатов боя на стр. 34.

Вся прочая информация и текст, напечатанный на взятой карте, игнорируется. После применения результатов боя эта карта немедленно сбрасывается.

Таблица результатов боя

	Атакованный отряд должен пройти проверку морали с -2
	Атакованный отряд должен пройти проверку морали с -4
	Атакованный отряд дезорганизован; если был дезорганизован ранее, то обращен в бегство
	Удалите одну фигурку атакованного отряда
	Атакованный отряд должен отступить
	Если результат отмечен красным, один вражеский командующий ранен. Если был ранен ранее, то теперь убит.

Совместная атака отрядов

Обычно каждый отряд атакует по отдельности. Однако, отряды, принадлежащие одной группе, могут атаковать вместе (вести огонь или ближний бой) против одного и того же вражеского отряда, который находится в их общей ЗОС.

Только один атакующий отряд (выбранный управляющим им игроком) фактически выполняет атаку. Другие отряды (которые не дезорганизованы и не

уменьшены до единственной фигурки) могут только поддержать атакующего, добавляя +2 к броску кубика за каждый отряд поддержки.

Любые другие возможные модификаторы определяются, учитывая только один отряд атаки, но не отряды поддержки.



Совместная атака отрядов

Пример: два британских отряда пехоты А и В объединяют свой огонь против французского отряда С. Британский игрок решает использовать значение Огня отряда В, который имеет полный состав, и добавляет +2 за поддержку отряда А. Преграда между отрядом А и отрядом С не имеет никакого эффекта при атаке, т.к. другие модификаторы для огня применяются только для отряда В.

Огонь (стрельба) (3.1.3)

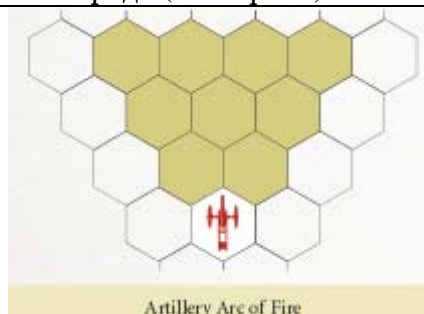
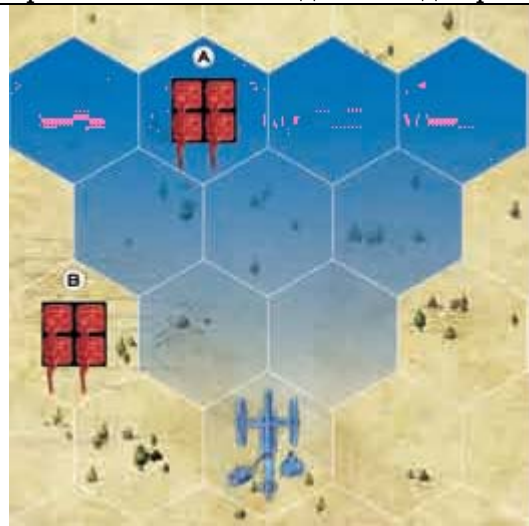
Только отряды пехоты и артиллерии могут стрелять.

Кавалерия в Наполеоновские времена – это, прежде всего, "шоковый" отряд, использующий сабли и копыта, который может только провести кавалерийскую атаку или драться в ближнем бою.

Общие правила

Отряд пехоты может стрелять однажды за ход в один вражеский отряд в своей ZOC.

Подготовленная артиллерия может стрелять в один вражеский отряд в любой области своего Сектора обстрела (см. ниже), если при этом от отряда артиллерии можно проложить линию видимости до вражеского отряда (см. стр. 18).



Сектор обстрела

Пример: французская артиллерия может стрелять по британскому отряду пехоты А, но не по отряду В.

Только фигурки, находящиеся во фронтальной шеренге отряда, могут стрелять: обычно, одна пушка или все пехотинцы в линии или первая шеренга пехоты в колонне.

Исключения:

- Отряды пехоты в разомкнутом строю могут стрелять по вражеским отрядам, находящимся в различных областях (своя область для каждой отдельно взятой подставки), если области, содержащие вражеские отряды, находятся в их ZOC.
- Отряды в **каре** могут стрелять по такому числу разных областей, которое равно количеству фигурок в отряде, используя по одной фигурке для каждого боя.

Чтобы определить результат стрельбы, бросьте один кубик. Добавьте к результату броска количество стреляющих фигурок и значение Огня с карты отряда, а также любые другие возможные модификаторы. Стрельба успешна, если общий результат броска кубика и модификаторов равен 11 или больше.

Обратите внимание: дезорганизованный отряд может стрелять, но не получает никакого бонуса ранга, как объяснено ниже.

Обратите внимание: отряд пехоты в колонне, которая была уменьшена до трёх фигурок, всегда стреляет двумя фигурками.

Бонус ранга

Если стреляет не дезорганизованный отряд, добавьте бонус ранга к значению при броске кубика, зависящий от построения отряда **цели**.

Обычно этот бонус равен числу шеренг в отряде-цели: **1 шеренга для пехоты в линии, 2 шеренги для пехоты в колонне, 1 шеренга для кавалерии или артиллерии.**

В дополнение к этому:

- Отряды пехоты в разомкнутом строю в качестве цели вражеского огня рассматриваются имеющими ранг 0.
- Отряды пехоты в каре в качестве цели вражеского огня рассматриваются имеющими ранг 4.
- Бонус ранга для отряда, атакованного с фланга, может быть посчитан по-другому. Если атакован отряд пехоты (в линии или в колонне) или кавалерия, считается, что он имеет ранг, равный числу подставок, которые пересекаются вражеским огнём (для примера: неуменьшенный отряд пехоты в линии рассматривается имеющим ранг 2, кавалерия с 3 фигурами – ранг 3 и т.д.).

Таблица рангов

Отряды	Бонус ранга для отряда, стреляющего в него
Артиллерия	1
Кавалерия	1
Пехота в колонне	2
Пехота в линии	1
Пехота в разомкнутом строю	0
Пехота в каре	4
Пехота или кавалерия, атакованные с фланга	Подставки, пересеченные огнем



Бонус ранга (при стрельбе)

Пример: британский отряд пехоты в линии со значением Огня +1, стреляет по французскому отряду пехоты в колонне: +1 (значение Огня), +4 (количество фигурок), +2 (шеренги отряда цели), что в общей сложности дает +7, добавляемых к британскому броску кубика. Результат броска кубика 6 становится равен 13: атака успешна.

Модификаторы огня

Все эти модификаторы суммируются.

Модификатор	Пояснение
Стреляющий	
$\pm F$	“F” - значение Огня, указанное на карте отряда
+1	За каждого канонира или стреляющую фигурку пехоты
+2	За каждый недезорганизованный, неуменьшенный отряд поддержки атакующего
Цель	
+1	За каждую шеренгу в отряде цели, если стреляющий отряд не дезорганизован
Местность	
+1	Стреляющий отряд находится за холмом или на местности выше, чем отряд цели
-1	За каждое из следующего: цель в лесу; цель за холмом или на более высокой местности чем стрелок; цель за преградой или стеной; цель в деревне (всё суммируется)
$\pm TM$	"TM" - специальный модификатор местности, указанный в сценарии (например, для укрепления или крепости).

Ограничения стрельбы

Отряды, обращенные в бегство, никогда не могут стрелять.

Продвижение после стрельбы

Отряд пехоты с приказом атаки, уничтоживший или вынудивший вражеский отряд отступить или обратиться в бегство в результате стрельбы, может продвинуться в область, оставленную вражеским отрядом-целью в конце действия его группы. Этот продвижение является опциональным, а не обязательным.

После продвижения отряд может повернуться на один угол области (60°).

Отряды пехоты с защитным или резервным приказом не могут продвинуться, если область вражеского отряда становится пустой.

Независимо от имеющегося приказа, отряды поддержки никогда не могут продвинуться после стрельбы.

Если продвигающийся отряд пехоты находился в линии или разомкнутом строю, он автоматически становится дезорганизованным. Если он до продвижения уже был дезорганизован, то остаётся дезорганизованным и не обращается в бегство. Пехота в построении «каре» никогда не продвигается после боя.

Если отряд пехоты продвигается в область, которая не является открытой местностью, он автоматически переходит в построение «разомкнутый строй». С другой стороны, если пехота была в разомкнутом строю и продвинулась в область с открытой местностью, она автоматически принимает построение «колонна» и становится дезорганизованной. Если она уже была дезорганизована до продвижения, она остаётся дезорганизованной и не обращается в бегство.



Продвижение после боя (стрельба)

Пример: Из-за огня британцев французская пехота должна отступить. Британский игрок решает продвинуть отряд пехоты, которая вела атаку, повернувшись на один угол области. Т.к. британская пехота была в линии, она автоматически дезорганизована после продвижения.

Ближний бой (3.2.2)

Только пехота и кавалерия могут сражаться в ближнем бою (с приказом атаки или защиты).

Артиллерия и пехота в каре не могут атаковать в ближнем бою.

Обратите внимание: дезорганизованный отряд может сражаться в ближнем бою, но не получает бонуса ранга, как объяснено ниже.

Общие правила

Каждый отряд может провести один ближний бой против одного вражеского отряда в своей ZOC.

Чтобы определить результат ближнего боя, бросьте один кубик. Добавьте к результату броска число атакующих фигурок и значение Ближнего боя с карты отряда, а также любые другие возможные модификаторы. Ближний бой успешен, если общий результат броска кубика с модификаторами равен 11 или больше.

Все фигурки в отряде учитываются при подсчете в ближнем бою.

Исключение: отряды пехоты в **разомкнутом строю** используют **максимум две фигурки для ближнего боя.**

Бонус ранга

Если не дезорганизованный отряд сражается в ближнем бою, добавьте бонус ранга к значению при броске кубика, зависящий от построения отряда.

В ближнем бою, если отряд-цель не дезорганизован и атакован фронтально, ранг отряда-цели даёт отрицательный модификатор.

Обычно ранг определяется построением отряда: **ранг 1 для пехоты в линии, ранг 2 для пехоты в колонне, ранг 1 для кавалерии.**

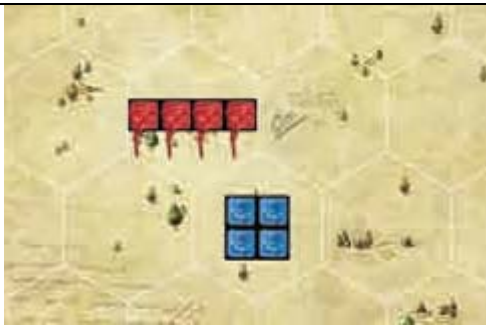
В дополнение к этому:

- ***У отрядов пехоты в разомкнутом строю ранг 0 при атаке в ближнем бою и ранг 2 при защите в ближнем бою.***
- ***У отрядов пехоты в каре ранг 0.***
- Отряды **артиллерии** не могут атаковать в ближнем бою и имеют **ранг 1** при защите в ближнем бою.

Таблица рангов для ближнего боя

<i>Построение</i>	<i>Атака</i>	<i>Защита</i>
Артиллерия	-	1
Кавалерия	1	1
Пехота в колонне	2	2
Пехота в линии	1	1

Пехота в разомкнутом строю	0	2
Пехота в каре	0	0
Любые отряды, атакованные с фланга, тыла или дезорганизованные	-	0

	Бонус ранга (ближний бой) Пример: французский отряд пехоты в колонне со значением Ближнего боя +1 атакует британский отряд пехоты в линии. Модификаторы +1 (значение Ближнего боя), +4 (атакующие фигурки), +2 (ранг атакующего), -1 (ранг защищающегося) должны учитываться при броске кубика, давая в общей сложности +6. Результат броска кубика 5, и общий итог 11: атака успешна.
	Ближний бой в сложной местности Пример: французская кавалерия не может сражаться в ближнем бою с британской пехотой в лесу, т.к. не может войти в эту область.

Модификаторы ближнего боя

Все эти модификаторы суммируются.

Модификатор	Пояснение
Общее	
±M	“M” - значение Ближнего боя, указанное на карте отряда
+1	За каждую фигурку пехоты или кавалерии (если отряд в разомкнутом строю – максимум 2)
+1	За каждую шеренгу в отряде, если отряд не дезорганизован
+C	“C” - значение Ближнего боя UGC; применяется, если UGC находится в области с отрядом (если и CC находится там же, вы можете вместо этого использовать значение Ближнего боя CC)
+2	За каждый недезорганизованный, неуменьшенный отряд поддержки атакующего
Цель	
-1	За каждую шеренгу отряда защиты, если отряд защиты не дезорганизован и атакуется с фронта
-5	Кавалерия против отряда пехоты в каре
+2	Защищающийся атакован с фланга или тыла
+1	Если защищающийся - британская пехота в линии
Местность	
+1	Атакующий отряд находится за холмом или на местности выше, чем защищающийся отряд

-1	За каждое из следующего: защищающийся в лесу; защищающийся за холмом или на более высокой местности, чем атакующий; защищающийся за преградой или стеной; защищающийся в деревне (всё суммируется)
----	--

Ограничения ближнего боя

- **Пехота не** может пойти в атаку в ближнем бою против кавалерии (но может стать целью атаки кавалерии в ближнем бое).
- **Кавалерия не** может пойти в атаку в ближнем бою на отряды в области со сложной местностью или позади непроходимой стороны области (такой как стена).
- **Отряды, обращенные в бегство**, не могут атаковать в ближнем бою (но могут стать целью атаки).
- **Отряд пехоты, атакующий в ближнем бою (или поддерживающий атаку в ближнем бою), находящийся в построении «линия», автоматически становится дезорганизованным по завершении ближнего боя.** Если отряд уже был дезорганизован, он остается дезорганизованным и не обращается в бегство.
- **Отряд кавалерии, атакующий в ближнем бою (или поддерживающий атаку в ближнем бою), против отряда пехоты в каре, автоматически становится дезорганизованным по завершении ближнего боя.** Если отряд уже был дезорганизован, он остается дезорганизованным и не обращается в бегство.

Продвижение после ближнего боя

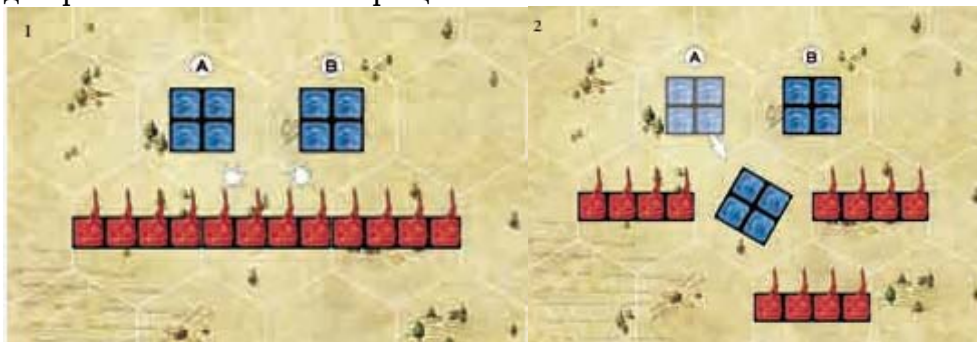
После ближнего боя подвергшаяся нападению область может освободиться в результате отступления или уничтожения защищающегося отряда. В таких случаях **атаковавший пехотный или кавалерийский отряд** с приказом атаки **обязан** продвинуться.

После продвижения отряд может повернуться на один угол (60°) области.

Отряды пехоты и кавалерии с приказом защиты, которые бились в ближнем бою, **не могут** продвинуться в освободившуюся от врага область.

Независимо от своего приказа **отряды поддержки** никогда **не могут** продвигаться после ближнего боя.

Если отряд пехоты продвигается в область, которая не является открытой местностью, он автоматически переходит в построение «разомкнутый строй». С другой стороны, если пехота была в разомкнутом строю и продвинулась в область с открытой местностью, она автоматически принимает построение «колонна» и становится дезорганизованной. Если она уже была дезорганизована до продвижения, она остаётся дезорганизованной и не обращается в бегство.



Продвижение после ближнего боя

Пример: французский отряд А с поддержкой отряда В атакует в ближнем бою (рисунок 1) и вынуждает один из британских отрядов отступить. Так как у группы французских отрядов есть приказ атаки, отряд А должен продвинуться (рисунок 2). Отряд В не может

продвинуться, поскольку поддерживает нападение отряда А. После продвижения французский игрок решает повернуть отряд на один угол области.

Кавалерийская атака (3.2.2)

Только не дезорганизованная кавалерия с приказом атаки может провести кавалерийскую атаку.

Обратите внимание: Дезорганизованная кавалерия и кавалерия без приказа атаки не могут проводить кавалерийскую атаку, но могут сражаться в ближнем бою против любых смежных вражеских отрядов, находящихся в её фронтальных областях, следуя правилам *Ближнего боя*, описанным на стр. 39.

Общие правила

Все отряды кавалерии из одной группы, которые хотят присоединиться к кавалерийской атаке, должны объявить об этом одновременно. Они *не обязаны* указывать свою цель в этот момент.



Для отслеживания отрядов кавалерии, планирующих провести кавалерийскую атаку, поместите маркер "Кавалерийская атака" в область отрядов. Этот маркер удаляется в конце текущего сегмента.

Кавалерийская атака никогда не является обязательной. Возможна ситуация, при которой лишь некоторые отряды в группе проводят кавалерийскую атаку, в то время как другие отряды в той же группе не проводят кавалерийскую атаку.

Прежде, чем выполнить атаку, каждый отряд кавалерии, проводящий кавалерийскую атаку, может продвинуться, перемещаясь в свою фронтальную область с открытой местностью (т.е. не в лес, деревню, укрепление и т.д.). Во время этого движения нельзя производить вращение (поворот); применяются обычные правила движения для всех прочих случаев (см. стр. 31).

В конце такого продвижения на одну область вражеский отряд-цель должен быть с фронта атакуемого отряда кавалерии и на открытой местности.

Если отряд кавалерии уже был смежен с вражескими отрядами, находящимися на открытой местности, ему не требуется продвигаться, и он может провести кавалерийскую атаку на врага без продвижения.

Выполните все движения проводящих кавалерийскую атаку отрядов до броска кубика атаки.

Кавалерийская атака автоматически успешна, кроме случаев:

- Отряд-цель – отряд пехоты в каре.
- Отряд-цель – не дезорганизованный кавалерийский отряд, атакуемый с фронта.

Даже при автоматическом успехе, вы все равно бросаете один кубик, добавляете +10, добавляете +1 за каждую фигурку кавалерии в атакующем отряде, + значение Ближнего боя карты отряда, проводящего кавалерийскую атаку, и, если командующий сгруппирован с атакующим отрядом, + значение Ближнего боя этого UGC или CC (если присутствуют оба, то на выбор игрока).

Затем возьмите карту события/реакции и сравните окончательный результат броска кубика с таблицей результатов боя карты события/реакции, чтобы определить ущерб, причиненный вражескому отряду.

Если атакуемый отряд - пехота в каре или не дезорганизованный отряд кавалерии, атакуемый с фронта, отряд, проводящий кавалерийскую атаку, использует обычную процедуру ближнего боя с обычными модификаторами: нападение кавалерии успешно в результате окончательного значения броска кубика 11 или больше. Применяются все модификаторы ближнего боя, указанные на стр. 39.

Обратите внимание: Если отряд кавалерии после кавалерийской атаки дезорганизован по любой причине, он все еще может атаковать в ближнем бою, но делает

это по обычным правилам ближнего боя без модификаторов кавалерийской атаки (т.к. он не может проводить кавалерийскую атаку будучи дезорганизованным).

Кавалерийская атака против каре

После кавалерийской атаки и применения результатов боя против отряда пехоты в каре, кавалерийский атакующий отряд и все кавалерийские отряды поддержки становятся дезорганизованными. Помните, что кавалерийская атака против каре происходит с модификатором -5 при броске кубика.

Реакция пехоты на кавалерийскую атаку

После объявления кавалерийской атаки все вражеские отряды пехоты, которые не дезорганизованы, не обращены в бегство и имеют линию видимости к атакующим отрядам кавалерии могут попытаться сформировать каре.

Чтобы изменить построение, отряды пехоты должны пройти проверку морали с -2, если атакующий отряд кавалерии находится на расстоянии 2-х областей, и с -4, если кавалерия на расстоянии одной области (то есть смежна). Если проверка неудачна, отряд пехоты остается в своем текущем построении, но становится дезорганизованным. Если отряд пехоты уже был дезорганизован, он остается дезорганизованным и не обращается в бегство.

Изменение построения может быть предпринято после первого движения атакующей кавалерии, если отряд кавалерии не был на линии видимости пехоты, когда кавалерийская атака была объявлена.

Реакция артиллерии на кавалерийскую атаку

Если кавалерийская атака производится на подготовленную артиллерию и производится с фронта, отряд артиллерии может стрелять по атакующему отряду кавалерии, если пройдет проверку морали.

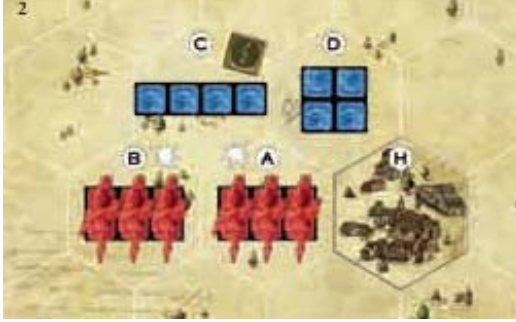
Проверка должна быть выполнена прежде, чем кавалерия бросает кубик за её атаку, но после продвижения кавалерии. Артиллерийский огонь ведётся по обычным правилам стрельбы (стр. 36).

Если кавалерия дезорганизована этим огнём артиллерии, она все ещё может атаковать, но атака будет производиться по обычным правилам ближнего боя, а не более выгодным правилам кавалерийской атаки.

Кавалерийская атака нескольких отрядов

Обычно, каждый отряд кавалерии атакует отдельную цель и против одного вражеского отряда может быть проведена только одна кавалерийская атака за фазу. Однако, отряды кавалерии из одной группы могут проводить кавалерийскую атаку на один вражеский отряд, если после продвижения кавалерии перед атакой на одну область, он находится в ZOC всех атакующих отрядов кавалерии. В этом случае только один кавалерийский отряд (на выбор нападающего) выполняет атаку, а другие отряды (если они не дезорганизованы) могут только поддерживать кавалерийскую атаку, добавляя +2 за каждый кавалерийский отряд поддержки.

Определяйте все прочие модификаторы броска кубика, которые могут применяться при кавалерийской атаке, только для одного атакующего отряда, но не для отрядов поддержки.

	Кавалерийская атака Пример: Группа из двух британских отрядов проводит кавалерийскую атаку на французов. После объявления атаки французские отряды пехоты С и D пытаются изменить построение на каре. Проверка морали происходит с модификатором -2, так как кавалерия начинает атаку с расстояния в 2 области. Отряд С не проходит проверку и поэтому остается в линии и становится дезорганизованным, в то время как отряд D успешно изменяет построение на каре. Отряд А не может продвинуться в Н (это деревня) и поэтому продвигается в область J; отряд В продвигается в К.
	Закончив своё движение, оба кавалерийских отряда готовы к атаке. Для британской кавалерии В атака на французскую пехоту в каре не является оправданной: атака будет производиться по обычным правилам ближнего боя с модификатором -5! Поэтому британский игрок решает провести кавалерийскую атаку на отряд пехоты С при поддержке отряда кавалерии В. Модификаторы: +3 за фигурки нападающего, +2 за отряд поддержки, +10 за атаку против отряда не в каре. Общий результат модификатора броска кубика: +15!

FAQ

Может ли проводится кавалерийская атака через преграду и холм?

Да. Причем, при использовании холма атака будет скрыта от соперника до последнего момента.

Если кавалерия начала кавалерийскую атаку, оказалась на линии видимости отряда пехоты, и та сформировала каре, обязана ли кавалерия проводить атаку в ближнем бою?

Да.

Пехота может отреагировать на кавалерийскую атаку, если та находится на линии видимости. Линия видимости ограничивается областями в ZOC или всеми областями вокруг отряда (360 градусов)?

LOS = 360°.

РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ



Удаление фигурки

Пехота

Отряд пехоты обычно состоит из четырёх фигурок. Каждый раз, когда выпадает результат боя "Удаление фигурки", одна фигурка немедленно удаляется из отряда.

- При первой потере фигурка удаляется из одной из двух подставок (на выбор игрока).



- При второй потере фигурка удаляется из неповрежденной подставки.



- При третьей потере удалите одну из подставок, на которой осталась одна фигурка.



Когда отряд пехоты теряет подставку, он считается **уменьшенным** и имеет только минимальные способности движения и боя.

У уменьшенного отряда пехоты нет никакой ZOC, он не может атаковать в ближнем бою, не может поддерживать другие отряды в стрельбе или ближнем бою, не может добровольно войти во вражескую ZOC и не может перемещаться по пути, который кончается во фронтальных областях вражеского отряда.

Уменьшенный отряд пехоты может двигаться в свои тыловые области даже без приказа защиты.

Считается, что построение уменьшенного отряда пехоты - колонна, но у неё только одна шеренга. Отряд пехоты может принять построение «каре» для защиты от кавалерийской атаки.



Чтобы отметить этот статус, используйте маркер "Каре", так как у уменьшенного отряда есть только одна подставка

Игрок, управляющий уменьшенным отрядом пехоты, может добровольно удалить его из игры в тот момент, когда разрешено изменение построения (в первом или втором сегменте фазы действия).

- При четвертой понесенной потере отряд пехоты полностью уничтожен, и последняя подставка удаляется. UGC или CC, сгруппированный с этим отрядом, также уничтожен.



Отряд пехоты, уже уменьшенный до двух фигур из-за предыдущих потерь, несёт дополнительную потерю при атаке вражеской кавалерии.



Одна из **подставок**, которые составляют отряд, удаляется – теперь отряд уменьшен.

FAQ

Уменьшенный до одной фигурки отряд считается находящимся в колонне с одной шеренгой. Применяется ли это для отрядов, которые находились в разомкнутом строю в лесу/строении, прежде чем были уменьшены?

Если уменьшенный отряд находится в лесу/строении, он в разомкнутом строю (не имеет бонуса ранга для стреляющих отрядов) с рангом при защите в ближнем бою, равном 1.

Кавалерия

Каждый отряд кавалерии обычно состоит из трёх фигурок (всадников на лошадях), каждая на своей собственной подставке. За каждую потерю, понесенную отрядом кавалерии, фигурка и подставка немедленно удаляются. Отряды кавалерии не уменьшаются как пехота (см. выше) и могут действовать как обычно, пока имеют, по крайней мере, одну фигурку. Когда последняя фигурка удаляется, отряд полностью уничтожен. UGC или CC, сгруппированные с этим отрядом, также уничтожены.

Артиллерия

Отряд артиллерии включает одно орудие и 2 - 4 канониров без подставок.

Один канонир немедленно удаляется за каждую потерю, понесенную отрядом артиллерии.

Отряды артиллерии не уменьшаются, как пехота (см. выше) и могут действовать как обычно, пока имеют, по крайней мере, одну фигурку.

Когда последний канонир удален, орудие также удаляется, а отряд полностью уничтожен. UGC или CC, сгруппированный с таким отрядом, также уничтожен.



Ранение Командующего

Результат боя, отмеченный красным цветом, означает, что один UGC или CC, сгруппированный с отрядом-целью был ранен. Если в области находится более одного командующего, определите случайным образом, кто был поражен (бросьте кубик или вытяните карту).



Немедленно поместите маркер "Ранение" на карту командующего

Раненый командующий имеет модификатор -1 для всех указанных на его карте значений до конца игры. Раненый командующий, который **ранен повторно, погибает** – его карта командующего немедленно заменяется другой картой, обычно с худшими параметрами, взятой наугад из карт заместителей командующего игрока (см. также стр. 11).

Смерть командующего **требует проверки морали** (см. стр. 16) сгруппированного отряда.

Помните, что командующие также уничтожаются, если они сгруппированы с отрядом, который уничтожен, или если командующий, оказавшийся по какой-либо причине в области с вражеским отрядом, **не имеет возможности отступить**.



Отступление

Отряды, вынужденные отступить в результате боя, должны переместиться на одну область по выбору игрока в направлении от вражеских отрядов и, если возможно, к дружественным отрядам и не могут добровольно войти во вражескую ZOC.

Отступающие отряды продолжают стоять лицом в ту же сторону, что и до отступления.

Если отступление возможно только во вражескую ZOC, отряд всё ещё может отступить, но теряет фигурку с теми же последствиями, что и при результате "Удаление фигурки" (см. правила выше). Если отряд отступает в две вражеские ZOC одновременно, он теряет всё равно только одну фигурку.

Если отступление невозможно из-за того, что на пути находятся другие отряды или непроходимая местность или потому что отступающий отряд - подготовленная артиллерия, отряд не отступает, а остается в своей области и, вместо этого, теряет фигурку в дополнение к любым другим эффектам, вызванным результатом боя.

Командующие, сгруппированные с отступающими отрядами, разделяют судьбу своих отрядов и двигаются в ту же самую область, в которую отступает отряд.



Проверка морали

Отряды, получившие такой результат боя, должны немедленно пройти проверку морали (см. стр. 16) с модификатором согласно результату боя (-2 или -4) в дополнение к любым другим модификаторам.

Если отряд не проходит проверку, он немедленно дезорганизован; если уже был дезорганизован ранее, отряд обращен в бегство.



Дезорганизация

Отряды, дезорганизованные в результате боя, имеют уменьшенные значения тактических способностей и обращаются в бегство, если должны быть повторно дезорганизованы в результате боя.

Различные эффекты дезорганизации описаны в общих чертах в предыдущих разделах правил и обобщены ниже.

Дезорганизованный отряд:

- Теряет бонус при ведении огня против цели с несколькими шеренгами;
- Теряет свой собственный бонус ранга, выполняя атаку в ближнем бою, и считается имеющим ранг 0, если атакован в ближнем бою;
- Не может поддерживать другие отряды, ведущие огонь или ближний бой;
- Не может ни выполнять кавалерийскую атаку, ни поддержать её (относится только к отрядам кавалерии);
- Не может реагировать на кавалерийскую атаку (относится только к пехоте и артиллерии);
- Проходит проверку морали с -2;
- Не может изменить построение, но может вращать (поворачивать) свой фронт.

Дезорганизованный отряд, который получает ещё один результат дезорганизации или по любой причине не проходит проверку морали, немедленно обращается в бегство (см. ниже).

Отряды могут восстановить порядок, а значит и удалить маркер "Дезорганизован", во время шага «Изменение построения» любого сегмента фазы действия, если они не выполняют другое действие во время этого сегмента, такое как движение или огонь. Восстановление порядка не требует проверки морали.



Отряды, которые становятся дезорганизованными, немедленно отмечаются маркером "Дезорганизован".

Обращение в бегство

Такого результата боя как «Обращение в бегство» не существует. Бегство является следствием совокупности эффектов дезорганизации или проваленных проверок морали.



Дезорганизованный отряд, который не проходит проверку морали или подвергается дезорганизации снова в результате боя – обращается в бегство.

Отряды, обращенные в бегство, получают маркер "Бегство", а фигурки отряда поворачиваются спиной к врагу.

Обращенный в бегство отряд должен немедленно выполнить отступление на две области в направлении от врага (см. ниже *Движение бегства*).

Эффекты бегства

Обращенный в бегство отряд полностью теряет свою способность сражаться и очень ограничен в том, что может сделать:

- Теряет свое прежнее построение и свою ZOC;
- Не может вести огонь или ближний бой, поддерживать другие отряды в этом;

- Не может выполнять добровольные движения и изменять построение;
- Проходит все проверки морали с -4;
- В конце каждой фазы сплочения отряд, который всё ещё обращён в бегство, должен отступить в направлении от врага, выполняя дополнительное движение бегства.

Исключение: Если отряд подготовленной артиллерии обращен в бегство, он удаляется из игры.

Если обращенный в бегство отряд подвергается атаке в ближнем или огневом бою, бросок кубика не требуется – на отряд автоматически действует ещё один результат "Обращение в бегство". Противник должен только объявить, применяет ли он огонь или ближний бой (с надлежащим приказом), а отряд-цель должен немедленно выполнить новое движение бегства на две области.

Движение Бегства

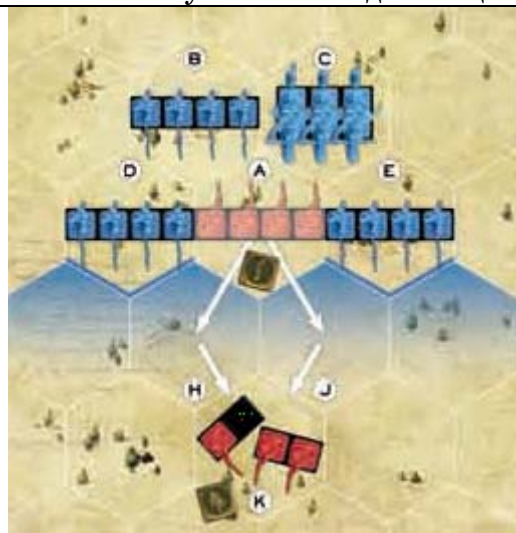
Движение бегства выполняется игроком, управляющим отрядом, обращенным в бегство. Это движение представляет собой немедленное отступление на две области по направлению от врага. В конце движения бегства фигурки отряда поворачиваются спиной к врагу.

Отряд, вынужденный перемещаться через вражеские ZOC во время бегства, теряет одну фигурку за вхождение в каждую ZOC.

Если движение бегства невозможно из-за непроходимой местности или блокирования пути другими отрядами, обращенный в бегство отряд теряет одну фигурку за каждую не пройденную область отступления.

Движение бегства продолжается в конце фазы сплочения (см. стр. 49), даже если попытка сплочения для бегущего отряда не предпринималась. ***После первого движения бегства отряда на 2 области, все дополнительные движения бегства производятся на 1 область каждое.***

Отряды, вынужденные из-за бегства выйти за пределы игрового поля, а также отряды, не сплоченные на момент окончания игры, считаются уничтоженными при вычислении условий победы по сценарию.



Бегство

Пример: Британский отряд пехоты А, ранее дезорганизованный вследствие огня французского отряда пехоты В, снова дезорганизован в результате французской кавалерийской атаки отряда С, и, таким образом, обращен в бегство. Поэтому ему необходимо немедленно отступить на две области к своей стороне поля боя. При отступлении через область Н или область J он должен пройти через вражескую ZOC, теряя, таким образом, одну фигурку. Он заканчивает движение отступления в К. Во время своей следующей фазы сплочения британский отряд, если он не будет сплочен, должен будет продолжить свое отступление, перемещаясь на одну область в направлении от врага.

FAQ

Должны ли отступающие или обращенные в бегство отряды пытаться двигаться к своему краю поля?

Отступление - это «контролируемое» движение. Оно производится к своей группе, если это возможно.

Бегство – «неконтролируемо». Отряды должны двигаться к своему краю поля.

Отряды при отступлении и бегстве должны двигаться от вражеских войск. От всех или только того отряда, который вынудил это сделать? Например, пусть в сценарии 6 у британского отряда французская пехота находится позади него, а атакует французская кавалерия с фронта. Может ли британский отряд отступить или бежать вокруг вражеской пехоты, не входя в какие-либо области в ЗОС?

Да, в сторону от кавалерии. Если возможно – по направлению к дружественному отряду при отступлении, в сторону своего края поля при бегстве.

ФАЗА СПЛОЧЕНИЯ

После того, как все группы отрядов закончили действовать в обоих сегментах их фазы действия, оба игрока могут выполнить фазу сплочения. СС с наибольшим значением Лидерства выбирает, будет ли он действовать прежде или после своего оппонента. Если значения СС равны, выбирает французский игрок.

В фазе сплочения СС (для всех отрядов) или UGC (только для отрядов в своих группах отрядов) могут попытаться сплотить обращенные в бегство отряды в пределах своего радиуса командования, который определяется значением Лидерства на их карте командующего.

Каждый командующий может попытаться сплотить количество отрядов, равное или меньше чем его значение Лидерства, за каждую фазу сплочения.

Для каждого обращенного в бегство отряда может быть предпринята только одна попытка сплочения. Если больше одного командующего (СС и UGC) имеют возможность сплотить один и тот же отряд, игрок выбирает, кого из них использовать - СС или UGC группы, которой принадлежит отряд.

Чтобы сплотиться, отряд должен пройти проверку морали со всеми обычными модификаторами (см. стр. 16).

Помните, что у обращенных в бегство отрядов проверка морали проходит с -4, а значение морали проводящего сплочение командующего добавляется к броску кубика, только если он сгруппирован с обращенным в бегство отрядом (находится в той же области).

Обращенные в бегство отряды, которые не проходят проверку морали для сплочения или не способны выполнить проверку сплочения, должны немедленно совершить движение бегства на одну область.

Обращенные в бегство отряды, которые проходят проверку морали для сплочения, немедленно удаляют маркер "Бегство" и становятся дезорганизованными. Они не должны совершать движение бегства.

Отряды пехоты, которые проходят проверку морали для сплочения, принимают построение «колонна» (принимают построение «разомкнутый строй», если они находятся не на открытой местности).

Пример: обращенный в бегство британский отряд пехоты пытается сплотиться, благодаря присутствию UGC в той же самой области. Мораль отряда 5 (+5), 3 фигурки (с учётом одной потери во время бегства) – (+3), значение морали командующего 3 (+3); общее значение +11. Модификатор -4 должен быть вычтен для обращенного в бегство отряда. Таким образом, окончательный модификатор +7. При результате броска 4 или выше отряд будет сплочен, примет построение «колонна» и станет дезорганизован. При результате броска 3 или ниже отряд останется обращенным в бегство и будет вынужден немедленно отступить на одну область.

FAQ

Если командующий А находится в одной области с обращенным в бегство отрядом, может ли командующий В попытаться сплотить этот отряд, используя значение морали командующего А в качестве модификатора?

Да.

Какой стороной стоит к врагу сплоченный отряд?

Сплоченный отряд может свободно изменять свою ориентацию.

Нужна ли командующему линия видимости до обращенного в бегство отряда, который он пытается сплотить, или достаточно находиться в радиусе командования?

Нужна LOS.

Теперь вы готовы играть в **Наполеоновские войны!** Выберите сражение из книги сценариев и проведите подготовку к игре. Когда вы почувствуете, что освоили основные правила, можете добавить одно или несколько дополнительных правил, приведенных на следующих страницах.

FAQ

В сценарии сказано, что незанятые области-цели могут быть атакованы в ближнем бою по обычным правилам. Как это происходит?

Вы можете просто продвинуться в незанятую целевую область, бросать кубик не нужно. Но это считается иштурмом! Вы не можете оказывать поддержку или объявлять другую ближнюю атаку во время той же фазы.

Если в описании сценарии показаны 2 фигурки гренадеров на одной подставке, а 2 фигурки линейной пехоты на другой, обязательно ли размещать фигурки по подставкам именно так?

Нет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Правила данного раздела могут быть добавлены к игре после освоения основных правил.

В каждом сценарии присутствуют советы, какие дополнительные правила использовать (а какие нет!), чтобы улучшить игровой процесс.

Дополнительные правила для пехоты

Усложненный состав отряда

По основным правилам **Сражений Наполеона** вы создаете отряды пехоты, помещая четыре любые фигурки пехотинцев из вашей армии на две подставки.

По дополнительным правилам в игру вводятся специальные войска (застрельщики и гренадеры), использование которых объяснено ниже.

Различные фигурки, из которых составляется отряд, обозначены значками в левой части карты отряда, как показано в таблице на стр. 50.

В коробке с игрой присутствуют фигурки пехотинцев в различных позах, каждая поза соответствует разным типам отрядов (см. таблицу).

	Даже если это не имеет эффекта по условиям игры, игроки могут составить отряд, помещая соответствующие фигурки на подставки. Пример: отряд, представленный этой картой, включает (слева направо) одного линейного пехотинца, одного застрельщика и двух гренадеров.	
	Иллюстрация показывает пример состава отряда.	

Если вы используете дополнительные правила, приведенные в данном разделе, советуем использовать их полностью (т.е., если используются застрельщики, также использовать гренадеров и стрелков, если они требуются по сценарию).

Застрельщики

На каждой карте отряда пехоты показано используются ли в нём застрельщики, и если да, то сколько в данном отряде.

Число застрельщиков, присутствующих в отряде, равно количеству значков  для французских отрядов и количеству значков  для британских отрядов.

Выдвижение застрельщиков

Отряды пехоты, которые хотят выдвинуть присутствующего застрельщика, должны для этого выполнить изменение построения. Удалите фигурку застрельщика, установите её на индивидуальную подставку и разместите в области отряда перед другими фигурками отряда.



Дезорганизованный отряд или отряд в разомкнутом строю не может выдвинуть застрельщика.

Иногда застрельщики будут начинать игру сразу же отдельно от их основного отряда, если это указано в сценарии. Только один застрельщик может находиться в области со своим основным отрядом.

Использование застрельщиков

У застрельщиков нет никаких собственных особых способностей движения или сражения. Если их основной отряд движется, застрельщики двигаются вместе с ним.

Если застрельщик находится в отряде, а вражеский огонь проходит через фронтальные области такого отряда, вражеский бросок кубика имеет модификатор -1. Это также относится к вражескому огню артиллерии.

Выдвинутый застрельщик может по выбору игрока поглотить одно повреждение от стрельбы по основному отряду; в этом случае, застрельщик уничтожается и удаляется из игры.

Когда отряд с застрельщиком стреляет по вражескому отряду, выдвинутый застрельщик вносит вклад в значение огня основного отряда, как обычная фигурка. Любая проверка морали вражеского отряда-цели при этом проходит с модификатором -1 (моделируя тот факт, что застрельщики особо целились во вражеских офицеров).

Если его основной отряд уничтожен, отступает или обращен в бегство, фигурка застрельщика также удаляется, отступает или бежит вместе с его основным отрядом.

TYPE	ICON	FIGURE	TYPE	ICON	FIGURE
 FRENCH			 BRITISH		
Line			Line		
Skirmisher			Skirmisher		
Grenadier			Grenadier		

Отзыв застрельщика

Чтобы вернуть застрельщика в строй отряда, отряд пехоты должен выполнить изменение построения.

Игрок удаляет фигурку застрельщика из отдельной подставки и помещает обратно на подставку отряда.

Застрельщики автоматически возвращаются в строй их основного отряда, если происходит следующее:

- основной отряд атакует или подвергается атаке в ближнем бою;
- основной отряд подвергается кавалерийской атаке;
- основной отряд формирует каре;
- основной отряд принимает построение «разомкнутый строй».

FAQ

Если изменение построения используется для выдвижения застрельщика, может ли отряд в это же время сменить своё построение?

Да.

Дезорганизованный отряд не может выдвинуть застрельщика, но может ли отряд, ставший дезорганизованным, оставить ранее выдвинутого застрельщика?

Да.

Должна ли группа отрядов пехоты отозвать всех застрельщиков, получив приказ маневра?

Нет. Отряд должен находиться в колонне, вне зависимости с застрельщиками или без них.

Выдвинутый застрельщик может по выбору игрока поглотить одно повреждение от стрельбы – как это происходит?

Застрельщик уничтожается, оставляя отряд с тремя фигурками (если вместе с застрельщиком в нём было 4 фигурки). Вы ОБЯЗАНЫ сделать именно так, если на подставках осталось по одной фигурке, а застрельщик является третьей фигуркой в отряде.

Гренадеры

На каждой карте отряда пехоты показано используются ли в нём гренадеры, и если да, то сколько в данном отряде.

Число гренадеров, присутствующих в отряде, равно количеству значков  для французских отрядов и количеству значков  для британских отрядов.

Когда отряд атакует в ближнем бою, он добавляет +1 к броску кубика за каждую фигурку гренадера в отряде на момент атаки.

FAQ

Отряд в разомкнутом строю может атаковать в ближнем бою только двумя фигурками. Можно ли выбрать для этого двух гренадеров?

Если они оба прямо по фронту вражеского отряда (отдельная подставка с двумя гренадерами), то - да, иначе - нет.

Британские стрелки



Британские отряды лёгкой пехоты комплектовались несколькими специальными батальонами стрелков, которые могли развернуться широким фронтом в специальном построении «цепь стрелков». Вооруженные точным стрелковым оружием они вели эффективный заградительный огонь и эффективно истребляли вражескую пехоту, вызывая множество жертв среди вражеских офицеров.

Обратите внимание: британская армия включает как обычных застрельщиков, так и стрелков. Стрелки доступны для британского игрока только тогда, когда явно упомянуты сценарием.

Использование стрелков



По игровым свойствам стрелки в основном похожи на застрельщиков, но они не выдвигаются из отряда. Вместо этого стрелки представляются отдельными фигурками, размещаемыми на поле боя в соответствии с правилами сценария.

Фигурки стрелков всегда располагаются на отдельных подставках.

Как и застрельщики, стрелки всегда сгруппированы с дружественным отрядом пехоты (основным отрядом), чьи движение и судьбу в сражении они разделяют. В отличие от застрельщиков, стрелки сражаются независимо от своего основного отряда.

Для целей движения и боя стрелки рассматриваются, как не имеющие ни построения, ни флангов, ни тыла.

Область, где находится фигурка стрелка, не может содержать других стрелков или застрельщиков.

Движение стрелков

Стрелки действуют во время действия группы отрядов, которой принадлежит их основной отряд, всегда соблюдая обычные ограничения, основанные на приказах и фазах игры.

Стрелки могут только переместиться или стрелять; они не выполняют изменение построения (они начинают игру без построения) и не могут атаковать в ближнем бою.

Если стрелки двигаются, они могут двигаться со своим основным отрядом. Они могут также решить остаться на месте или пойти в смежную область, если только в конце движения группы отрядов они окажутся в одной области с одним из отрядов группы. Отряд, с которым они окажутся сгруппированы в конце движения, если он отличается от предыдущего, становится их новым основным отрядом.

Обязательные движения

Основной отряд продвигается, уничтожается, отступает или обращается в бегство совместно со своими стрелками. (Если основной отряд обращен в бегство, стрелкам возвращается их статус, только если их основной отряд сплочен).

Огонь стрелков

При стрельбе стрелки действуют, как отряд из одной фигурки со способностями согласно их карте отряда.

Стрелки – единственный отряд пехоты, который может стрелять во всех направлениях и с дальностью **до двух областей** (используя второй модификатор Атаки, указанный на их карте), используя при этом обычные правила линии видимости (см. стр. 18).

Любая проверка морали вражеского отряда, пораженного огнём стрелков, происходит с модификатором -1.

Сами фигурки стрелков не могут быть прямо назначены как цели для вражеского огня. Когда основной отряд должен удалить фигурку в результате вражеского огня, игрок может удалить фигурку стрелка вместо этого. Если основной отряд уничтожен, отступает или обращается в бегство в результате вражеского огня, стрелки делают то же самое.

Стрелки в ближнем бою

Стрелки не могут атаковать в ближнем бою и/или продвинуться после ближнего боя. Они могут быть вовлечены в ближний бой и следовать судьбе их основного отряда.

Если основной отряд атакует или подвергается атаке в ближнем бою или при кавалерийской атаке, стрелки немедленно перемещаются в тыл основного отряда и не принимают участие в ближнем бою.

Они не выполняют действий во время ближнего боя и могут возобновить обычные действия так, как будто они совершили движение, в следующем сегменте действия их основного отряда. Повторно поместите фигурки стрелков перед отрядом, чтобы показать, что они снова в деле.

Если основной отряд продвигается после ближнего боя, стрелки продвигаются также. Если основной отряд уничтожен, отступил или обращен в бегство из-за ближнего боя, стрелки делают то же.

Отдельные фигурки стрелков

Сценарий может дать указание разместить фигурки стрелков на карте отдельно, вне связи с каким-либо основным отрядом.

Эти фигурки не могут двигаться, а могут только стрелять.

В сценарии будет определено, с какой группой связаны эти фигурки стрелков в плане определения их инициативы.

FAQ

Пехота может стрелять только в отряды в своей ZOC. Уменьшенные отряды не имеют ZOC. А как насчёт стрелков?

Стрелки могут стрелять на 360° (пример: они могут стрелять в тыловую область своего основного отряда, при том, что основной отряд может стрелять только в области в ZOC. У стрелков нет ZOC, находятся ли они отдельно или сгруппированы с основным отрядом. Например, в сценарии 9, вы не сможете сыграть на стрелков карту "Штыковая атака", т.к. к ним нет ZOC.

В сценарии 9 стрелки могут быть дезорганизованы. А в случае, когда стрелки действуют по обычным правилам вместе с основными отрядами, верно ли, что у них всегда тот же статус дезорганизации, что и у основного отряда?

Да.

Могут ли перемещенные в тыл стрелки 'возобновить обычные действия' И переместиться в смежную область (с или без основного отряда) одновременно?

Да.

Могут ли перемещенные в тыл стрелки 'возобновить обычные действия' И стрелять в одном сегменте?

Да.

Относится ли правило, по которому отряд имеет только одну атаку во время активации группы отрядов (стр. 34), к стрелкам?

Стрелок МОЖЕТ стрелять в ту же цель, что и основной отряд. В этом случае основной отряд считается "поддерживающим" стрелка. Стрелять дважды в один и тот же вражеский отряд в одной и той же фазе нельзя.

Применяются ли при такой поддержке обычные правила поддержки (отряды в разомкнутом строю должны содержать подставку с 2 фигурками, каре не может оказать поддержку и т.п.)?

Да.

Может ли у каре быть активная фигурка стрелка?

Нет, он также находится в каре.

Есть ли ограничения на перемещение стрелка между отрядами группы, налагаемые приказами или вражескими ЗОС?

Нет.

Срабатывают ли карты реакции, связанные с движением отрядов, при движении стрелка?

Нет, одиночный стрелок не считается отрядом.

Если основной отряд играет карту «Встаньте!», справедливо ли, что стрелок не может стрелять, т.к. у него нет своей ЗОС?

Да, он не считается отрядом.

Отряд с двумя или менее фигурками не может иметь застрельщиков, но даже уменьшенный отряд может иметь фигурку стрелка, это так?

Да, конечно.

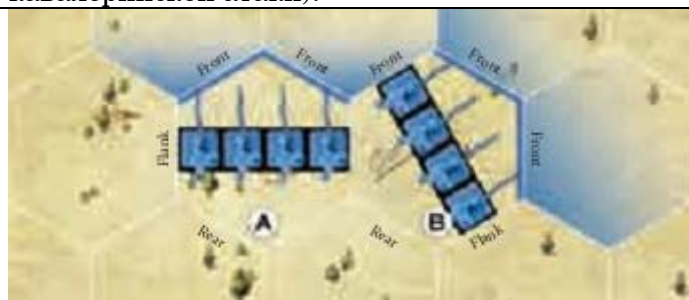
По всей видимости, стрелок может стрелять даже когда уменьшенный основной отряд не может, а в случае, если уменьшенный отряд получает новое повреждение, убирается именно стрелок, т.к. он не может остаться один?

Да.

Прикрытие фланга

Если два или более дружественных отряда пехоты находятся в линии и расположены так, что зона контроля одного из них включает одну из фланговых областей другого, считается, что последний имеет прикрытие с фланга.

Прикрытый фланг считается фронтом только в целях вычисления модификаторов для отряда, выполняющего проверку морали, или атакованного вражеским огнем (в том числе издали) или в ближнем бою (включая ближний бой, произошедший в результате кавалерийской атаки).



Прикрытие фланга

Пример: В ситуации, показанной на рисунке, отряд слева (А) прикрывает фланг отряда справа (В).

FAQ

Если отряд подвергается огню или ближней атаке через “прикрытый фланг”, считаются ли ранги этого отряда, как если бы он был атакован фронтально?

Да, ранги считаются так, как если бы он был атакован фронтально. Вы не можете стрелять и, например, играть карту «Контратака» против врагов, расположенных в прикрытых с фланга областях.

Дополнительные правила для артиллерии

Боеприпасы

Во время сражения у отрядов артиллерии вводится ограничение на максимальное число выстрелов согласно числу боеприпасов, указанному на их карте отряда.



Отслеживать выстрелы, производимые отрядом, можно, поместив количество маркеров, равное числу боеприпасов, указанных на карте этого отряда. Каждый раз после выстрела уберите один маркер.

После того как последний выстрел был произведен, отряд артиллерии может стрелять только в радиусе одной области, используя наименьшее из трёх значений Огня, указанных на карте.

Картечь

Для имитации разрушительного эффекта прямого артиллерийского огня на короткую дистанцию по войскам, нападающим с фронта, используйте следующие правила.

Вместо обычной стрельбы отряд артиллерии может выстрелить по двум различным смежным вражеским отрядам, которые оба находятся в зоне контроля этого отряда артиллерии.

Отряд артиллерии стреляет по каждому вражескому отряду отдельно, используя итоговое значение параметра Огонь отряда артиллерии (значение с карты, добавленное к количеству фигурок канониров), разделённое на два (с округлением вниз), добавляя соответствующие модификаторы при каждом из выстрелов.

Пример: У отряда артиллерии со значением огня +4 и 3-мя канонирами два вражеских отряда в его ZOC. Он может выстрелить с модификатором +7 по одному отряду или с модификатором +3 ($4+3=7/2=3$) по каждому из них.

Дополнительные правила для кавалерии

Усталость кавалерии



Отряды кавалерии устают в конце фазы кавалерийской атаки.

Чтобы отследить уставшие отряды кавалерии, отметьте их соответствующим маркером «Усталости».

Уставшая кавалерия не может проводить кавалерийскую атаку и атакует в ближнем бою с модификатором -2. Чтобы удалить маркер усталости, кавалерия просто должна выполнить изменение построения.

FAQ

Если кавалерия помечена маркером «Кавалерийская атака», но по какой-либо причине эта атака не произошла, нужно ли размещать маркер усталости?

Да.

Если кавалерия с маркером усталости обращена в бегство, остается ли маркер усталости?

Да.

Добровольное отступление кавалерии

Отряды кавалерии могут при определенных обстоятельствах добровольно отступить на одну область, независимо от приказа их группе отрядов.

Чтобы выполнить добровольное отступление, кавалерия не должна быть дезорганизованной или обращенной в бегство.

Во время своего движения:

- Находясь в зоне контроля вражеской пехоты или артиллерии, кавалерия с любым приказом может отступить на одну область в направлении от врага (обычно в тыл), не изменяя ориентацию.
- Находясь в зоне контроля вражеской кавалерии, кавалерия с приказом маневра может переместиться на одну область (к тылу), не изменяя ориентации, если проходит проверку морали. Если проверка не удачна, кавалерия остаётся в своей текущей области.

Во время вражеского движения:

- Всякий раз, когда вражеские отряды пехоты или артиллерии входят в смежную область, отряд кавалерии с любым приказом может отодвинуться на одну область (к тылу), не изменяя ориентации.

	Добровольное отступление Пример 1: Французская кавалерия с приказом атаки находится в ЗОС британской артиллерии. Хотя приказ атаки обычно не позволяет движение в тыл, отряд кавалерии может попятиться в область Н, сохраняя ту же ориентацию.
	Пример 2: Британская пехота продвигается в область J. Французская кавалерия может добровольно отступить, перемещаясь немедленно в тыловую область К, сохраняя ту же ориентацию.

Массированная атака

Во втором сегменте действия два или более отрядов кавалерии, принадлежащие одной группе, могут объявить массированную кавалерийскую атаку.

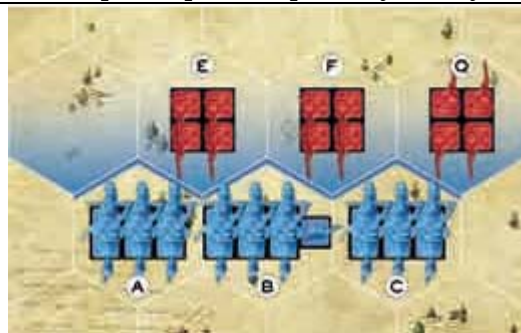
Атакующие отряды должны быть смежны друг с другом, и каждый из них должен также быть смежным или находиться в одной области со своим командующим группой отрядов.

Отряды кавалерии, выполняющие массированную кавалерийскую атаку, перемещаются в свои фронтальные области по направлению к врагу, сохраняя положение относительно друг друга.

Кроме случая каре, каждый вражеский отряд подвергается нападению с модификатором, равным сумме всех фигурок в группе отрядов кавалерии, даже если некоторые из них не находятся в прямом контакте с врагом.

Любой вражеский отряд в каре может быть подвержен атаке по обычным правилам: одним выполняющим кавалерийскую атаку отрядом кавалерии, который находится в прямом контакте с ним.

Проверка морали при формировании каре для отрядов, подвергшихся массовой кавалерийской атаке, происходит с модификатором -1 за каждый отряд кавалерии, кроме первого, участвующий в массовой атаке.



Массированная атака

Пример: На рисунке отряды А, В, и С объявляют массированную атаку. Отряды Е и F не находятся в каре. Их проверка морали для изменения формирования производится с -6 (-4, т.к. они смежны с кавалерией и -2 за два дополнительных атакующих отряда). Если они не сформируют каре, атака кавалерии будет с +9 (= количеству фигурок в атаке, то есть, 3x3) и против Е, и против F. Отряд Q уже в каре, поэтому будет подвергаться обычной атаке только отрядом кавалерии С.

За исключением дополнительных правил, отмеченных выше, все обычные правила и ограничения на кавалерийские атаки (см. стр. 42) также относятся и к массовой атаке.

FAQ

В правилах сказано, что «отряды кавалерии, выполняющие массированную кавалерийскую атаку, перемещаются в свои фронтальные области по направлению к врагу». Означает ли это, отряды кавалерии не могут выполнить кавалерийскую атаку, если они уже смежны с врагом, который собираются атаковать?

Нет. Отряды кавалерии могут выполнить кавалерийскую атаку, даже если уже смежны с врагом.

В правилах сказано, что «каждый вражеский отряд подвергается нападению с модификатором, равным сумме всех фигурок в группе отрядов кавалерии». А как насчёт других модификаторов, таких как бонус UGC/CC, модификаторы для местности и т.п.?

Считайте, что отряд, сгруппированный с UGC, является атакующим, а остальные – выполняющими поддержку (с модификатором +1 за фигурки в отличие от стандартного модификатора +2), даже при контакте с отрядами в каре. Затем рассчитайте общий модификатор для одного из возможных (не в каре) отрядов-целей (на выбор атакующего игрока) и применяйте этот модификатор к каждой атаке против отрядов (не в каре), подверженных массовой атаке.

В правилах сказано, что «вражеский отряд в каре может быть подвержен атаке по обычным правилам». Означает ли это, что атакующий может выбрать не атаковать отряд в каре, вовлеченный в массированную атаку?

Да. Отряд кавалерии, участвующий в массовой атаке, даже может быть смежным с каре, которое он не атакует, но при этом все же оказывать полную поддержку другим отрядам в данной атаке.

Перевод: Турчанинов Владимир, vtuchan@inbox.ru