**1. Введение (Introduction)**

Пока не обозначено другое, GSR прилагаются и к Стандартной, и к Продвинутой игре и имеют преимущество перед любыми прочими правилами.

**1.2 Цвета Национальностей (Nationality Colors)**

Фишки разных национальностей обозначены следующими цветами:

**1.2.1 Определения (Designations)**

Для всех целей в правилах и таблицах, НАТО [GSR 1.2.2] обозначено как «Союзники». Россия и Беларусь – «неСоюзники». Швеция начинает нейтральной и может присоединиться к «Союзникам» [GSR 6.6.2].

**1.2.2 НАТО (NATO)**

Бельгия (ВЕ), Канада (СА), Дания (DE), Эстония (ES), Франция (FR), Германия (GE), Италия (IT), Латвия(LA), Литва (LI), Голландия(NE), Польша (PO), Испания (SP), Англия (UK), США (US).

**1.2.3 Фишки на Замену (Replacement Counters)**

**1.2.4 Новые Фишки Юнитов (New Unit Counters)**

**1.2.5 Новые Маркеры (New Markers)**

Мы включили три новых маркера: Сопутствующий Ущерб, Вертолётный Удар и Вертолётный CS. Используйте маркер Сопутствующего Ущерба для обозначения новых повреждений для Аэродромов/Воздушных Баз в течение Фазы Удара, как напоминатель уровня Сопутствующего Ущерба для броска в конце фазы. Используйте Маркеры Вертолётный Удар и Вертолётный CS как напоминатели, в течение Фазы Удара или Боевого Сегмента, для обозначения, какой стоимости Вертолёты назначены на миссию. Это позволит вам оставить юниты на месте.

**2.0 Местность (Terrain)**

*[8.0 Стандартные/Продвинутые]*

**2.1 Сооружения/Укреплённые Цели (Installations/Hardened Targets)**

Следующее считается Укреплёнными Целями: Установки ЯО, Хранилища, Маркеры Баллистических и Крылатых Ракет, Эгида [GSR 16.11], Подготовленное Оборудование [GSR 16.12], ПВО С-400 [GSR 13.7].

**2.2 Дружеские Стороны Карты (Friendly Map Edges)**

Дружественные краи карты на Карте Операций:

Союзники: все западные и южные гексы.

Не-Союзники: все северные и восточные гексы кроме: если Зона Судува под контролем Союзников или Спорная, гексы Литвы дружественны для Союзника и недружественны для неСоюзника.

**3.0 Юниты (Units)**

*[2.0 Стандартные/Продвинутые]*

**3.1 Парашютисы (Airborne Units)**

Ниже перечень Парашютистов, которые могут проводить Парашютистское Движение/Десантирование: the US 173rd Airborne Brigade, the brigades and HQ of the US 82nd Airborne Division, Polish 6th Airborne Brigade, the regiments (26/SO, 31/SO) and HQ of the German SO Division, the French 11th Parachute brigade, the Belgian Light Brigade, the Italian Folgore Paratroopers Brigade, the Spanish 6th Parachute Infantry Brigade, the two British airborne battalions (2 Para, 3 Para), the NATO RRC HQ, the two Belorussian airborne brigades (38 Mobile, 103 Mobile), and the brigades and HQs of the Russian 98th Airborne, 106th Airborne, 76th Gds, and 7th Air Assault Divisions.

**3.2 Артиллерия (Artillery)**

Артиллерийские (включая РСЗО и Ракетную Артиллерию) юниты предназначены для огневой поддержки. Артиллерийские юниты считаются наземными юнитами в обльшинстве аспектов, кроме того, что они могут обеспечить сдвиг колонок в бою и проводить Удары в Продвинутой Игре в Вазах Удара.

В Стандартной Игре, поверните из назад в Фазу Реорганизации по такой же процедуре, как Ударные Вертолёты [6.5.2 и SOP].

При Продвинутой Игре, они расцениваются так же, как Штабы, в отношении их боевых способностей и восстановления [19.5, 27.3 и SOP].

**3.2.1 Артиллерийская Огневая Поддержка (Artillery Fire Support)**

*[Стандартные/Продвинутые]*

Артиллерийские юниты обеспечивают один сдвиг колонки в бою. Один или два Артиллерийских юнита могут поддерживать бой на стороне атакующего, но только один – на стороне защитника. Артиллерийский юнит может поддерживать любой доступный юнит [смотрите ниже] в своём радиусе поддержки, включая свой гекс. В отличие от Штаба, они могут поддерживать более одного боя в Боевом Сегменте.

Артиллерийские юниты без цвета в своём символе – независимые юниты и могут оказывать поддержку независимо от Формации и национальности. Артиллерийские юниты с цветом в своём символе – это часть Формации и могут поддерживать только юниты этой формации. Артиллерийские юниты всегда могут поддерживать сами себя.

**3.2.2 Артиллерийский Удар (Artillery Strike)**

*[Продвинутые]*

**3.2.3 Русские РСЗО и Суббоеприпасы (Russian MLRS&Sub-munitions)**

*[Продвинутые]*

**3.2.4 Обнаружение (Detection)**

*[Продвинутые]*

**3.3 Боевые Команды Бригад Армии США (US Army Brigade Combat Teams, BCT)**

*[Стандартные/Продвинутые]*

Юниты Армии США, в целом, представлены как ВСТ. Их есть три типа: Пехота (IBCT – 3-4-4 или 3-4-24[присущая Аэромобильность]), Ударная (SBCT – 4-5-8), и Бронированная (ABCT – 7-7-8).

Для всех целей, Юниты Армии США считаются в подчинении Штабу Армии США (но не USMC), независимо от их Формации.

*Пример: 82nd Airborne HQ может оказывать боевую поддержку и снабжение бригаде в 1st Cavalry Division США.*

*Исключение: при использовании поддержки Аэропорта/Воздушной Базы [19.1.2] 82nd Airborne Division HQ может оказывать поддержку только юнитам 82nd Airborne Division. При этом он всё ещё может оказывать боевуюю поддержку любомым юнитам США.*

**3.4 Корпус Морской Пехоты США (US Marine Corps)**

**3.4.1 Штаб USMC (USMC HQs)**

*[Продвинутые]*

****

**3.4.2 Оперативные Группы USMC (USMC Task Force)**

Силы USMC обозначены как батальоны, так что USMC могут быть использованы так гибко, как желает игрок. Операционно, однако, Морпехи часто объединяются как Оперативная группа. II TF фишка служит для обозначения этой способности. Она может быть сформирована на Шаге 1 фазы Подкреплений и Замещения, когда 3 батальона пехоты USMC и батальон USMC LAR стекаются вместе и имеют снабжение (если работают правила снабжения). Если любой из батальонов имеет Маркер Удара, новый II TF юнит «наследует» худший из таких маркеров при формировании. Когда TF сформирована, положите TF маркер в гекс где стекаются батальоны и уберите батальоны из игры.

**3.5 Формации НАТО (NATO Formations)**

Некоторые правила упоминают использование юнитов из корпусов разных национальностей. Это корпуса Rapid Reaction Сorps (RRC), French-German Brigade (FG), and Multinational Corps Northeast (MNCNE). Это формации НАТО, которые могут состоять из юнитов разных наций. Все такие юниты имеют ”RRC”, “FG” или “MNCNE” как своё назначение Формации.

**4.0 Погода (Weather)**

*[4.0 Стандартные/22.2 Продвинутые]*

Перед началом сценария, неСоюзник может выбрать Лето, Осень, Весна или Зима.

Разные сезоны имеют разный эффект на Бросок Погоды (Weather Die Roll) [4.0].

**DRM на Погоду:**

Лето/Осень -1

Весна +1

Зима +2

*Заметка: Табличка Погоды на карте Ясная 0-5/ Облачная 6-7/ Шторм 8-9. Игроки могут, опционально, определять сезон случайно, как договорятся.*

**4.1 Эффекты Зимы (Winter Effects)**

Если неСоюзник выбирает Зиму как сезон, бросьте кубик для определения её силы: 0-8 – «обычная» зима, 9 – «сильная зима».

**4.1.1 Нормальная Зима (Normal Winter)**

Меньшие реки и каналы на Операционной карте заморожены, игнорируйте их во всех смыслах. Морское Движение или Морской Транспорт всегда Спорное Морское Движение.

**4.1.2 Сильная Зима (Severe Winter)**

Кроме эффектов Нормальной Зимы, Большие Реки, озёра и пруды на Операционной карте заморожены, игнорируйте их во всех смыслах. Болота заморожены и приравниваются к равнинам. Также Финский пролив и Ботнийский пролив заморожены, Морские юниты не могут войти в них. Обозначьте их маркерами Заморожено. Единственный боевой эффект – преимущество Бронированных юнитов уменьшено до 1.5 и Механизированные не получают преимущество совсем.

**5.0 Нюансы Движения и Морские (Movement and Naval Affairs)**

*[8.0 Стандартные/Продвинутые]*

**5.1 Польские Пограничники (Polish Border Guards)**

Специальные правила Сценария обозначают, есть ль Польские Пограничники. Если есть, в течение первого Сегмента Движения на первом Игровом Ходу, заход на пограничные гексы Польши стоит две дополнительных единицы движения и неСоюзные юниты не могут использовать дороги для вхождения на эти гексы. Положите маркер «Пограничники» на гекс Операционной карты возле границы Польша-Беларусь как напоминание.

*Заметка: я также категорически рекомендую играть с Опциональными правилами Беженцы [GSR 16.3].*

**5.2 Многонациональный Стекинг (Multi-national Stacking)**

Если не-НАТОвские [1.2.2] наземные юниты разных национальностей стекаются вместе, каждый их Рейтинг Эффективности уменьшен на 1.

**5.3 Ограничения Транспорта (Transport Limitations)**

**5.3.1 Воздушный Транспорт (Air Transport)**

В любом доступном сегменте движения, Союзники могут использовать Воздушный Транспорт до шести очков стека и неСоюзники могут использовать до четырёх очков стека.

Обе стороны могут увеличить это путём Подкреплений.

**5.3.2 Морской Транспорт (Sea Transport)**

НеСоюзник может транспортировать до четырёх очков стека юнитов Морским Транспортом за Сегмент Движения. Союзник может транспортировать до трёх очков стека юнитов Морским Транспортом за Сегмент Движения.

Количество у Союзников увеличивается, как обозначено в каждом сценарии.

**5.4 Ограничения Парашютного Движения (Airborne/Paradrop Movement Limitations)**

Пока не обозначено Правилами Сценария, в любом доступном Сегменте Движения, стороны могут использовать Парашютное Движение таким образом:

- Союзники – шесть очков стека парашютных юнитов.

- неСоюзники - три очка стека парашютных юнитов.

[GSR 3.1] содержит перечень доступных Формаций/юнитов, которые могут использвать Парашютное Движение.

**5.5 Ячейки Содержания (Holding Boxes)**

Есть три ячейки содержания в NWP: Россия, Беларусь и НАТО.

Они могут, по выбору игрока, использоваться для получения и удержания Подкреплений [GSR 8.0]. Для всех целей, Ячейки Содержания соотносятся с Наземными Зонами Стратегической Карты: Беларусь, Россия и Германия для НАТО.

Только наземные юниты соответствующей стороны могут заходить в свою Ячейку Содержания.

Независимо от маркеров Удара или Уничтожения, расположенных на Воздушных Базах в Ячейках Содержания, все Ячейки содержания имеют неповреждённую Воздушную Базу, позволяющую использование Аэромобильного Движения, Воздушного Транспорта или Парашютного Движения.

**5.5.1 Аэромобильное Движение и Ударные Вертолёты (Airmobile Movement&Attack Helicopters)**

Ударные Вертолёты могут Перебазироваться между Ячейкой Содержания, дружественным гексом Воздушная База/Аэропорт/Мегаполис на Операционной карте, дружественно-контролируемой Наземной Зоны [GSR 6.6] или любой Наземной Зоны [GSR 6.1], занятой дружественными юнитами.

**5.5.2 Воздушный Транспорт и Парашютное Движение (Air Transport & Airborne Movement)**

Игроки могут использовать Воздушный Транспорт к/из Ячеек Содержания из любой дружественно-контролируемой Наземной Зоны или дружеской Воздушной Базы/Аэродрома на Операционной Карте. Парашютное Движение может проводиться в любой доступный гекс или Наземную Зону из Ячейки Содержания.

**5.5.3 Удары и SOF Миссии Против Сооружений в Ячейке Содержания (Strikes and SOF Missions Against Installations in Holding Box)**

*[Продвинутые]*

**5.6 Морские Нюансы (Naval Affairs)**

Из-за скованной природы морской ситуации нужны специальные правила. Во всех сценариях Финский Пролив постоянно контролируется неСоюзниками, а Северное Море – Союзниками. Пока другое не обозначено в правилах сценария, все другие At Sea/Inshore Boxes начинают игру как Спорные. Союзники делают броски на морской контроль. Бросьте за контроль At Sea/Inshore Boxes в таком порядке: Котловина Борнхольма, Южная Балтика, Северная Балтика, Ботнийский Пролив.

**5.6.1 At Sea Boxes**

[Стратегический Дисплей]

**5.6.2 Inshore Boxes**

[Стратегический Дисплей]

**5.6.3 Морское Обнаружение (Naval Detection)**

[Стратегический Дисплей]

**5.6.4 Минирование (Mining)**

Правила всех серий прилагаются к Операционной карте.

[Стратегический Дисплей]

**5.6.4.1 Разминирование (Mine Clearing)**

[Стратегический Дисплей]

**5.6.5 Вылазки Субмарин(Submarine Sortie)**

[Стратегический Дисплей]

**5.6.6 Транзит Северное Море-Германия (North Sea to Germany Transit)**

[Стратегический Дисплей]

**6.0 Стратегический Дисплей (Strategic Display)**

[Стратегический Дисплей]

Стратегический Дисплей содержит отображение Балтики, основанное на территориальности, наземной или морской [GSR 5.6], а не на гексах. Кроме того, некоторые таблички которые обычно разделены в Помощи Игроку также есть на Стратегическом Дисплее. Это расширение концепций, представленных в Морском Дисплее Next War: Taiwan, и правила ниже детализируют, как движение, бой и прочее проводятся на дисплее.

**6.1 Наземные Зоны (Land Areas)**

На Стратегическом Дисплее отображены некоторые страны. Большинство поделены на две или более Наземные Зоны. Есть также два Острова, Готляндия и Борнхольм, которые отображены как большие одиночные гексы.

Все правила, прилагаемые к Наземным Зонам, также прилагаются к Островам, пока не обозначено иное.

*Важно: правила ЗК и производные игнорируются в Наземных Зонах.*

**6.1.1 Порты (Ports)**

Порты в Наземных Зонах представляют разнообразные портовые сооружения. Они Порты во всех смыслах. Они могут быть атакованы Ударами и Рейдами SOF как обычные, и имеют ячейки вокруг себя для размещения маркеров Удар/Уничтожено.

Порты в Польше и Калининграде показывают те, которые находятся на Операционной Карте. Если хотя бы один Порт на Операционной Карте функционален, Порт на Стратегическом Дисплее функционирует для обеспечения DRM для Морского Контроля, т.е. не помечайте Порт на Стратегическом Дисплее как Уничтоженный, пока все соответственные Порты на Операционной Карте Уничтожены. Если один из всех этих Портов функционирует на Операционной Карте, Морские юниты могут использовать Порт на Стратегическом Дисплее для целей отступления и восстановления после Удара.

*Заметка: Порты на СД – абстракция разных портов на местности. Они не должны обозначать единственный порт. Их наличие и возможность взаимодействия с ними позволяет игрокам проводить разные стратегии в рамках этих правил.*

**6.2 Движение по Наземным Зонам (Land Area Movement)**

Наземные юниты могут передвигаться в любой доступный Сегмент Движения из одной Наземной Зоны в прилегающуюю, используя все их доступные МА.

Наземные юниты могут использовать Воздушный или Морской Транспорт или Аэромобильное Движение для входа или выхода с дружественно-контролируемой НЗ. Морской Транспорт из Порта в Порт согласно [8.5.7.1.]. Игроки могут использовать Морской Транспорт между Портами на Стратегическом Дисплее и Операционной Карте.

В контролируемые врагом или Нейтральные НЗ можно также войти Парашютным или Аэромобильным Движением или Амфибийным Штурмом с Inshore Box или прилегающей At Sea Box.

Аэромобильное движение может быть проложено через промежуточную НЗ или Sea Box, например, из России через Ригу и в Курзем или из Курзема в Готляндию. Смотрите соответствующую РЗ [GSR 6.7.x] насчёт транзита между Стратегическим Дисплеем и Операционной Картой.

Ударные Вертолёты могут располагаться в НЗ и считаются базированными в гексе Мегаполиса; если на них нацелено SOF, примените DRM +2 за занятость минимум одной Бригадой. Они могут выполнять Удары и Миссии Боевой Поддержки в своей или прилегающей НЗ. Они могут Перебазироваться из одной РЗ в другую дружественно-контролируемую, или спорную [GSR 6.6] НЗ согласно правилам сверху.

Следующие ограничения прилагаются к наземным юнитам и базированным вертолётам. Ни один игрок не может войти в НЗ Польши, Финляндии или Швеции. Союзник не может заходить на НЗ России и Беларуси. Оба игрока могут входить на НЗ Германии. Некоторые НЗ, в том числе перечисленные ниже, имеют свои правила [GSR 6.7.x].

*Заметка: позволение неСоюзнику входить и оставаться в Германии имеет связь с Победой.*

**6.2.1 Сааремаа (Эстония)**

В эту НЗ, если она контролируется врагом, можно зайти только Аэромобильным Движением, Парашютным, или Амфибийным Штурмом. Если дружественная или спорная, также Морским Транспортом или обычным наземным движением. Независимо от контроля, выйти из неё можно любым способом.

**6.3 Стекинг в НЗ (Land Area Stacking)**

Обе стороны могут стекаться в одной РЗ. Лимит – три Очка Стека за сторону на Острове и без лимита в любой другой НЗ.

**6.4 Бой в НЗ (Land Area Combat)**

Когда противоборствующие стороны занимают НЗ, бой проводится в каждом подходящем Сегменте Боя. Расценивайте местность как Rough Woods. Результаты отступления игнорируются.

При определении количества боёв, защитник создаёт стек юнитов, которые будут защищаться вместе. Все юниты должны быть в стеке, даже если это один юнит. Защитник может перестекаться, но страдает от нормальных штрафов за это [8.1.1.1]. Атакующий может тогда атаковать один, некоторые, все или никакие из этих стеков. Не более шести Очков Стека могут атаковать защищающийся стек.

Штабы и Артиллерия всегда в радиусе любого стека в одной НЗ. Они не могут быть атакованы в наземном бою, пока они не часть защищающегося стека, который содержит другие неШтаб/Артиллерия наземные юниты, все другие стеки атакованы или они единственные наземные юниты в НЗ.

Обе стороны могут использовать Воздушные Очки/Юниты и Ударные Вертолёты для оказания Боевой Поддержки. Морские Юниты в связанной Inshore Box также могут оказывать Боевую Поддержку.

Противоборствующие юниты могут сосуществовать в одной НЗ пока одна сторона не уничтожена или отступает.

Мультипликаторы DRM, связанные с гексами, не применяются.

**6.5 Удары, Миссии СОФ и Защитный Огонь (Strikes, SOF Missions and Defense Fire)**

**6.5.1 Удары и Рейды (Strikes and Raids)**

Миссии СОФ и Воздушные Удары проводятся нормально в НЗ. Оружие ТВД может быть использовано против доступных целей. Штабы и Артиллерийские Удары могут проводиться против вражеских юнитов в той же ВЗК. Цели ударов находятся в Rough Woods. Если Маркер SOF совершает Рейд на Штаб, последний может заявить любой «оккупированный» DRM только если есть другие наземные юниты с Силой Атаки больше нуля в НЗ (они считаются в одном стеке со Штабом).

**6.5.2 ПВО (Air Defence Fire)**

Союзник использует нормальный ПВО [24.1], когда можно, в любой НЗ, которая в дружественной стране, например Латвия, контроль над которой ещё не сменился. После того, как НЗ контролируется неСоюзниками, правила ниже прилагаются до тех пор, пока все НЗ в той стране не вернутся под контроль Союзников.

Игрок использует Нормальное ПВО, когда можно, в НЗ, которая содержит дружественнй Штаб. В противном случае, используйте местный ПВО [24.2], пока С-400 [GSR 13.7] или Иджис [GSR 16.11] не позволит использование нормального ПВО.

Воздушные Юниты, Ударные Вертолёты и юниты, использующие Воздушный Транспорт, Аэромобильное Движение или Парашютное Движение подвержены ПВО если они двигаются через НЗ, At Sea/Inshore Boxes, которые Спорные, контролируются врагом, содержат вражеские юниты или подвержены С-400 [GSR 13.7] или Иджис [GSR 16.11].

Если Миссия Удара или Движения имеет путь, проложенный в или через Inshore Box, в котором есть Морской Юнит, вражеский игрок может использовать силу ПВО того юнита.

Применяйте DRM за Бронированные/Механизированные юниты в Стандартной Игре если такой юнит в НЗ или в той, через которую юнит проходит.

Прилагайте DRM на ПВО для Штабов в Продвинутой Игре если в НЗ есть Штаб или в той, через которую юнит проходит.

**6.6 Контроль за НЗ (Land Area Control)**

НЗ может быть Нейтральной, Контролируемой или Спорной. Нейтральный обозначает, что страна ещё не вступила в войну, только Швеция и Финляндия начинают Нейтральными. Спорные – это когда обе стороны имеют юнитов в НЗ.

Для контроля НЗ, неСоюзник должен провести успешную Операцию Зачистки [8.4.1]. Маркер Зачистки должен быть случайным образом вытянут и расположен на силы неСоюзников каждый раз, когда только их силы занимают НЗ. Если после этого юнит Союзников заходит в НЗ, Маркер Зачистки убирается. Минимальное количество безопасных Очков Стека это пять для НЗ и два для Острова. Игрок может выбрать, какие юниты попадают под Маркер Зачистки. Юниты могут быть замещены или убраны из-под него, но хотя бы один должен оставаться под маркером.

Германские НЗ постоянно контролируются Союзниками. Финляндия постоянно Нейтральная, и ни одна сторона не может войти туда. Россия и Беларусь постоянно контролируется неСоюзником.

Порты в НЗ [GSR 6.1.1] не влияют на Операции Зачистки, как и не должны Зачищаться отдельно. Они влияют на броски на Морской Контроль, как обозначено в Sea Control Game Specific At Sea DRM list [см. Стандартные и Продвинутые Таблички Помощи].

Если Союзник занимает Нейтральную или не-Союзно контролируемую НЗ которая не содержит вражеских юнитов, он получает контроль автоматически в течение шага контроля гексов на Фазе Реорганизации.

Некоторые из НЗ позволяют игрокам применять DRM к броскам на Морское Обнаружение в At Sea и соответствующих Inshore Boxes как обозначено стрелками. Это отображено символами и соответствующими DRM на Стратегическом Дисплее.

Ударны Вертолёты должны сразу Перебазироваться [6.5.1.2] как если бы их Воздушная База/Аэродром были захвачены врагом [6.5.4], если враг берёт контроль над НЗ, в которой они расположены.

**6.6.1 НЗ с Флагом (Flagged Land Areas)**

Для трёх Балтийских стран, Эстонии, Латвии и Литвы, НЗ, содержащие их флаги, считаются столицами.

При проведении Операций Зачистки, бросьте кубик за НЗ с флагами в первую очередь. Если результатом этого будет контроль над НЗ неСоюзниками на шаге контроля гексов Фазы Реорганизации, и нет юнитов Союзников в любой другой НЗ той нации:

1. Все НЗ в той нации становятся подконтрольны неСоюзникам (все Маркеры Зачистки в той стране убираются).

2. Убирите все Подкрепления для той нации из пула.

3. Маркеры SOF тех наций могут продолжать действовать.

Если неСоюзник проваливает бросок на Зачистку для этой зоны, а другие зоны имеют Маркеры зачистки, броски должны делаться нормально.

НЗ с Фалагами оказывают -1 DRM к броскам на зачистку.

**6.6.2 Готляндия и Швеция (Gotland and Sweden)**

Швеция начинает игру как Нейтральная страна, чьи силы не вовлечены в конфликт. Если Швеция была Нейтральна к неСоюзнику, который берёт контроль над Готляндией, Швеция присоединяется к союзникам.

Если Союзники берут Контроль над Готляндией, и Швеция всё еще нейтральна, сразу добавьте +20 ОП к общим очкам у неСоюзников. Если неСоюзник после этого берёт контроль над Готляндией, Швеция остаётся нейтральной и больше не зависит от статуса контроля Готляндии.

Если Швеция присоединяется к Союзникам, сразу расположите два из его четырёъ JAS 39s в Ячейку Базирования НАТО и его Миссии SOF в доступные Ячейки Миссий Специальных Операций. Расположите другие два JAS 39s в непрозрачный контейнер с другими Воздушными Юнитами НАТО [смотрите NATO&US Setup Player Aid 17.2.3.2]. Кроме того, Порт в Швеции может быть нормально атакован.

**6.6.2.1 Готляндия (Швеция)** Пока игрок контролирует Готляндию:

- Вражеское Морское Движение в Южную или Северную Балтику всегда считается Спорным Морским Движением;

- прилагайте +1 DRM к такому Движению\*;

- прилагайте -2 RRM к броскам на Морское Обнаружение в At Sea и связанных Inshore Boxes, как обозначено стрелками\*;

-прилагайте благоприятный -3 или +3 DRM к броскам того игрока на Морской Контроль для Северной и Южной Балтики At Sea и связанных Inshore Boxes\*.

Позиции с \* обозначены символами и соответствующими DRM на Стратегическом Дисплее.

**6.6.3 Борнхольм (Дания)**

Пока игрок контролирует Борнхольм:

- если Борнхольм контролируется неСоюзником, Союзник не может использовать Морское Движение или Морской Транспорт для входа в Борнхольмский Бассейн из Северного Моря;

- прилагайте -2 RRM к броскам на Морское Обнаружение в At Sea и связанных Inshore Boxes, как обозначено стрелками\*;

-прилагайте благоприятный -3 или +3 DRM к броскам того игрока на Морской Контроль для Южной Балтики и Bornholm Basin At Sea Boxes и связанных Inshore Boxes\*.

Позиции с \* обозначены символами и соответствующими DRM на Стратегическом Дисплее.

Борнхольм начинает игру под контролем Союзников.

**6.6.4 Калининград (Россия)**

У этой зоны специалные правила контроля. Контроль над НЗ определяется контролем на гексом Мегаполис Калининграда (3101). Смотрите GSR 6.7.3 для перехода между НЗ и Операционной картой.

**6.7 Движение по Стратегической/Операционной Карте (Strategic/Operational Map Movement)**

Польша, Германия, Калининград, южная Литва (Судува), Сааремаа (Эстония), и Беларусские НЗ имеют специальные правила использования. Кроме того, следующие правила определяют, как двигаться и прокладывать поддержку между Стратегической и Операционной Картами.

**6.7.1 Польша**

Наземные юниты обоих сторон не могут входить в НЗ Польша. Для Аэромобильного Движения или Боевой Поддержки Ударных Вертолётов с Операционной Карты через Южную Балтику на Стратегическом Дисплее, юниты должны начинать в диапазоне до 7 гексов от северного края карты; это может расцениваться как если бы они были в НЗ Польша для движения на Стратегическом Дисплее, например, Воздушная База Мальборк (2207) в Готляндию. Для проведения Аэромобильного Движения или Боевой Поддержки Ударных Вертолётов через Южную Балтику, юниты должны двигаться через НЗ Польша на Стратегическом Дисплее; после этого они заходят на северный край карты с 7 ОД/радиусом в остатке.

**6.7.2 Германия**

Наземные юниты могут переходить между НЗ Германия и любым дружественным не запрещённым геком на самом западном краю Операционной Карты, например, Польща, полностью тратя свою МА и наоборот. Ударные Вертолёты и Аэромобильное движение, которые начинают в Германии, могут войти в любой гекс на западном краю карты, потратив семь ОД. Ударные вертолёты, базированные в гексе на Операционной Карте, могут Перебазироваться в Германию. Аэромобильное Движение может быть проложено в Германию за 7 ОД (это заканчивает движение).

**6.7.3 Калининград, Литва (Судува) и Беларусь**

**7.0 Бой (Combat)**

*[9.0 Стандартные/Продвинутые]*

**7.1 Смешанные Национальности в Бою (Mixed Nationalities in Combat)**

Когда юниты разных национальностей атакуют вместе, они получают +1 DRM за каждую дополнительную национальность, таким образом, если США, Франция и Польша атакуют вместе, есть DRM +2. Это дополняется к любому прилагаемому от Формации DRM. Исключение: США, Канада, Дания и Англия считаются как одна национальность для этого правила.

**7.2 Разные Формации (Multiple Formations)**

Нет DRM от разных Формаций для атак Союзников, проводимых чисто силами НАТО [GSR 1.2.2]

*Заметка: по факту, только неСоюзники будут получать этот DRM, так как все наземные юниты Союзников – НАТО.*

**8.0 Подкрепления/Замещения (Reinforcements/Replacements)**

*[10.0 Стандартные/Продвинутые]*

**8.1 Подкрепления (Reinforcements)**

В течение Фазы Подкреплений, игроки могут получать подкрепления наземными юнитами. Некоторые сценарии опишут место и способ появления этиъ юнитов, если нет, используйте эти правила.

Воздушные юниты, Морские юнит, Очки снабжения, Очки Ракет/Крылатых Ракет, и Специальных Операций также могут уточняться.

Обратите внимание, что Подкрепления обозначены на ходу, в котором прибывают. Другими словами, если подкрепления обозначены на GT2, тогда в Фазе Подкреплений GT2 они вытягиваются из должного местонахождения и располагаются согласно правил ниже.

И НАТО, и США имеют графики Подкреплений, которые уточняют, какие специфические юниты прибывают случайным образом [смотрите GSR 17.2.3 и 4 чтобы увидеть, как работает рэндом].

**8.2 Подкрепления Наземных Юнитов (Ground Unit Reinforcements)**

Подкрепления Наземных Юнитов и Ударных Вертолётов, не уточнённые как прибывающие Операционную карту, должны быть помещены в Ячейку Содержания или связанную Наземную Зону.

Если вражеский юнит занял все возможные гексы прибытия, юнит Подкрепления может быть расположен в Ячейке Содержания или на любой другой гекс с дорогой, ведущей за конец карты.

Если размещён в Ячейке Содержания или связанной Наземной Зоне, он может сразу войти на Операционную или Стратегическую карту или двигаться по обычным правилам [GSR 5.5].

**8.3 Воздушные Юниты (Air Units)**

*[Продвинутые]*

**8.4 USN & USMC**

*[Продвинутые]*

**8.5 Supply Points, Supply Depots, Missiles, Special Forces Counters etc.**

*[Продвинутые]*

**8.6 Замещение Воздушных Юнитов и Вертолётов [27.9.3.1]**

*[Продвинутые]*

**8.7 Замещения (Replacements)**

Россия, Беларусь, Польша и США получают Очки Замещения, как назначено сценарием. Они могут быть использованы для потери уровней только своей нации. НАТО также получает Очки Замещения, они могут использоваться для восстановления любого юнита НАТО кроме США, Польши или Балтики.

**8.7.1 MNCNE & RRC HQs**

*[18.0 Продвинутые]*

**9.0 Подчинение (Subordination)**

**10.0 Снабжение и Изоляция (Supply & Isolation)**

*[19.0 Продвинутые]*

**11.0 Целеуказание (Targeting)**

*[20.0 Продвинутые]*

**12.0 Обнаружение (Detection)**

*[21.0 Продвинутые]*

**13.0 ВВС (Airpower)**

*[6.0 Стандартные/ 22.0 Продвинутые]*

**13.1 Погодные Способности (Weather Capabilities)**

*[Стандартные]*

При броске на Воздушные Очки в Стандартной Игре в Облачную или Штормовую Погоду, обе стороны имеют Limited All-Weather Capability [4.1.2/4.1.3]

**13.2 Радиус Воздушных Юнитов (Air Unit Ranges)**

*[Продвинутые]*

**13.3 АУГ (Carrier Air Wings, CAW)**

*[Продвинутые]*

**13.4 Координация Воздушных Миссий (Air Mission Coordination)**

*[Продвинутые]*

**13.5 Базы SOP и Сопутствующий Ущерб (SOP Designated Bases & Collateral Damage)**

*[Продвинутые]*

**13.6 Недостаток ВПП (Lack of Runways)**

*[Продвинутые]*

**13.7 ПВО С-400 (S-400 SAMs)**

*[Продвинутые]*

**13.8 Российские ПВО (Russian Air Defences)**

[Стратегический Дисплей]

**14.0 Активы ТБВ (Theater Warfare Assets)**

*[26.0 Крылатые Ракеты - Продвинутые]*

**15.0 Резолюции ООН (UN Resolutions)**

Игнорируйте все правила ООН. В эту игру они не включены.

**16.0 Опциональные Правила (Optional Rules)**

**16.1 USN/USMC F-35s**

*[Продвинутые; +5 до +15 ОП неСоюзникам]*

**16.2 Ограничения Боевой Поддержки (Combat Support Restrictions)**

**16.3 Беженцы (Refugees)**

*[Стандартные/Продвинутые]*

****Оба игрока могут согласиться играть с этим правилом. Как эффект, дорожная сеть Операционной Карты забита толпами убегающих людей. Эффекты следующие:

|  |  |
| --- | --- |
| GT 1&2 | Стоимость движения вне дорог удваивается. Главные Дороги стоят 1,5 ОД. Шоссе трактуются как Второстепенные дороги. |
| GT 3&4 | Стоимость движения вне дорог умножается на 1,5 (с округлением вверх). Главные Дороги трактуются как Второстепенные. Шоссе трактуются как Главные. |
| GT 5+ | Все дороги работают нормально. |

Стоимость движения вне дорог не кумулятивна с Пограничниками [GSR 5.1]; применяйте эффекты Пограничников в нужных гексах, а Беженцы влияют во всех остальных.

Положите маркер «Беженцы» на Операционную карту как напоминание.

**16.4 – 16.7**

*[Продвинутые]*

**16.8 Ударный Старт Сценария (Coup de Main Scenario Start)**

*[Стандартные/Продвинутые; варианты]*

Как альтернативный старт для Кампании Стандартной Игры и Продвинутой, неСоюзник может выбрать начало игры с контролем за Готляндией и/или Борнхольмом. В Продвинутой Игре в сценарии Стратегический Сюрприз, Наземные Местности без Флага Эстония, Латвия и/или Литва, прилегающие к России, также могут быть выбраны.

Расположите неСоюзника Маркер контроля и минимум три юнита в каждой выбранной Наземной Местности. Эти юниты должны происходить из следующих Русских Формаций: 336th Naval Infantry Brigade, 98th Airborne (2 bdes), 106th Airborne (2 bdes), 7th Air Assault (2 bdes), and/or 76th Guards Divisions (2 bdes). В Продвинутой Игре Штаб Формации может быть расположен с любым юнитом из своей Формации и не считается в лимите.

Заметка: есть ли 9 доступных юнитов не-Штабов, так что лишь три местности могут быть выбраны.

Союзники получают 10 ОП за Готляндию, 20 ОП за Борнхольм и по 5 ОП за каждую другую выбранную Наземную Местность.

Если выбрана Готляндия, Швеция автоматически присоединяется к Союзниками [GSR 6.6.2].

**16.9 Химическое Оружие (Chemical Weapons)**

*[Стандартные/Продвинутые; + варианты ОП Союзникам]*

Только неСоюзник может использовать ХО [18.2.4]. Доступный Русский Штаб может расположить маркер ХО для поддержки атаки. Каждое использование маркера даёт Союзникам 5 ОП. Все ОП прибавляются прямо к Общим ОП, а не к «ОП этого хода». Использование ХО даёт Союзнику автоматическое разрешение на ЯО и +2 DRM к броску на Зажигалку [GSR 14.4.8].

Маркеры ХО могут быть использованы для поддержки атак на Стратегическом Дисплее; в таком случае сразу уберите маркер после разрешения боя. Во всех сценариях неСоюзник начинает с 12 Очками ХО.

**16.10 Козырь Статья 5 (Article 5 Trumped)**

*[Стандартные/Продвинутые; + варианты ОП Союзникам]*

**16.11 – 16.14**

*[Продвинутые]*

**17.0 Сценарии (Scenarios)**

Есть два типа сценариев: Стандартные и Продвинутые. Стандартные отображают небольшой масштаб действий на части карты, использование меньшего количества фишек, и короче, хотя есть и большие сценарии. Они предполагаются по игре Стандартными Правилами. Продвинутый сценарии включают всю карту, используют потенциально до всех фишек и длятся долго.

**17.1 Стандартные Сценарии**

Стандартные Сценарии играются по Стандартным Правилам за исключением Специальных Правил Сценария (Scenario Special Rules, SSRs).

**17.1.1 Сувалкский Проход (Suwalki Gap)**

*В течение Холодной Войны Проход Фулда занимал умы НАТОвских аналитиков, так как был главным путём вторжения в сердце Западной Европы. Для Балкан и Польши, Сувалкский Проход, хоть и не будучи путём вторжения, сам по себе является узким мостом между Русским анклавом в Калининграде и союзником России Беларусью. Именно по нему связаны Польша и южная балтийская страна, Литва.*

*Командующий армией США в Европе генерал-лейтенант Бен Ходжес: «это важный кусок географии здесь».*

**Продолжительность Игры:** 3 Хода (1,5 недель).

**Зона Игры:** все гексы с/к северу от ряда хх16 и с/к востоку от ряда 40хх. Ударные вертолёты могут быть расположены и использоваться с гекса вне Зоны Игры.

**Первичное Расположение:** Союзник

**Спецификация Сценария для Союзников:**

**Спецификация Сценария для неСоюзников:**

После расположения, неСоюзник должен уменьшить одну Бронированную бригаду и две моторизованных пехотных бригады, которые в радиусе трёх гексов от юнита Союзников.

****

**Подкрепления:**

**Специальные Правила Сценария:**

**1. Инициатива:** неСоюзник имеет Инициативу на GT1 и GT2. GT3 – Спорный.

**2. Последовательность Игры:** игра начинается в Сегменте Боевой Инициативы на GT1.

**3. Погода:** Погода на все три хода Ясная.

**4. Аэромобильные Очки:** Союзник имеет 4 Аэромобильных Очка. Подкрепления, прибывающие Аэромобильным Движением, не потребляют их.

**5. Воздушный Транспорт и Парашютное Движение:** Движение Воздушный Транспорт [8.5.2] не разрешено. Парашютное Движение [8.5.3] разрешено.

**6. Подкрепления НАТО:** эти подкрепления могут быть расположены в любом гексе игровой зоны, доступном для Аэромобильной Высадки [8.5.4.3.1] не в ВЗК. Парашютные юниты также могут быть расположены в Ячейке Содержания НАТО и войти путём Парашютирования в следующем ходу.

**7. Воздушные Очки:** (Уровень Воздушного Превосходства в [])

**Условия Победы:**

Сторона с наибольшими ОП в конце GT3 побеждает в сценарии. Если ОП поровну, по сценарию ничья.

Таблица ОП не используется для этого сценария. Вместо этого, игроки получают ОП в конце сценария за контроль следующих гексов:

