**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)**

