1. **Введение**
2. **Компоненты**
   1. **Показатели наземных юнитов**

****

* + 1. **Сила атаки (AS, Attack Strength)**

Боевая сила, которую юнит использует при атаке в наземном бою

**2.3.2 Сила защиты (DS, Defense Strength)**

Боевая сила, которую юнит использует при защите в наземном бою

**2.3.2.1 DS в скобках:** юнит с **DS** в скобках использует это значение при защите только если защищается один или с другими такими же юнитами

**2.3.3 Рейтинг эффективности (ER, Efficiency Rating)**

Это мораль, обученность, сплоченность и дополнительные вооружения юнита. Используется для определения возможного сдвига колонок в бою. Также используется для **ER-проверки** в некоторых случаях. Когда делается проверка, бросьте кубик **[2.6]**. Если бросок меньше или равен **ER**, юнит проходит проверку, в противном случае проваливает. Юниты с рейтингом 6 и выше считаются Элитными. Разные эффекты игры могут уменьшить **ER**, но он никогда не падает ниже 1.

**2.3.4 Юнит/Формация ID**

У каждого юнита есть организационное назначение (батальон, бригада или дивизия) и ID родительского подразделения (корпус или дивизия). Это показано в левом верхнем углу. Символ типа юнита также цветом обозначает родительске подразделение.

**2.3.5 Способность к движению (MA, Movement Allowance)**

Максимальное количество **очков движения (MP, Movement Points)**, которые юнит может потратить в течение любого одного дружественного **Сегмента Движения.**

**2.3.6 Установочный Гекс/Район**

Место, где находится юнит в начале большинства сценариев либо *(курсивом)* его код подкрепления, гекс входа, город или страна.

**2.3.7 Величина Стека**

Количество места, которое юнит занимает в гексе **(SP, Stacking Points).**

**2.4 Показатели Воздушных и Морских Юнитов**







**2.4.1 Транспортная вместимость аэромобильных юнитов (ATC, Airmobile Transport Capacity)**

Свойственная морскому юниту транспортная вместимость аэромобильных юнитов в **SP**

**2.4.2 Рейтинг Боевой Поддержки (CS, Combat Support)**

Способность ударных вертолётов или морских юнитов поддерживать дружественные юниты, вовлечённые в наземный бой. Обеспечивает отрицательный **DRM (Die Roll Modifier)** при атаке и положительный **DRM** при защите.

**2.4.3 Радиус (Range)**

Расстояние в гексах, при котором ударные вертолёты или морские юниты могут выполнять **CS миссии;** отображает расстояние в гексах для движения вертолётов; отображает расстояние в гексах для артиллерийской **CS.**

**2.4.4 Транспортная вместимость (TC, Transport Capacity)**

**SP** Морпехов, которые морской юнит-амфибия **(AMPH, Amphibious Naval Unit)** может перевозить по Морским **(All-Sea)** гексам

**2.5 Схемы и таблицы**

Карточки помощи игроку и карты включают все схемы и таблицы, необходимые для игры.

**2.6 Кубик**

10-гранный кубик используется для разрешения боя и прочих игровых механизмов. Все броски «0» читаются как ноль, не как десятка.

**2.7 Масштабы игры**

Масштабы игры – 7.5 миль (12 км) за гекс. Каждый ход представляет примерно 3,5 дня.

1. **Стандартная последовательность игры**

Игра происходит посредством **Игровых ходов (GT, Game Turns).** Каждый **GT** делится на специальные Фазы, в течение которых игроки производят действия в определённом порядке. В течение **«Ходов Инициативы» (IT, Initiative Turns)** игроки выполняют все Фазы в порядке, обозначенном в карточке помощи. В течение **«Ходов Борьбы» (CT, Contested Turns)** ход состоит из всех фаз, кроме **Инициативного Движения (IM, Initiative Movement)** и **Боевой Фазы (CP, Combat Phase)**, которые пропускаются.

Если не уточнено в **Последовательности Игры (SOP, Sequence of Play)**, инициативный/первый Игрок размещает и/или разрешает все действия первый в определённой Фазе или Сегменте.

*Заметка: полностью развёрнутая* ***SOP*** *изложена в карточке помощи.*

**4. Погода**

Погоду на **GT 1** всегда выбирает Инициативный [5.0] игрок.

В течение Фазы Погоды каждого последующего GT, Инициативный/Первый игрок кидает кубик и сверяется с Таблицей Погоды для определения Погоды на этот GT. Используйте Трекер Погоды на карте для обозначения Погоды текущего GT.

**4.1 Эффекты Погоды**

Во всех случаях, при делении на 2 или на 4, округляйте вверх.

**4.1.1 Ясно (Clear)**

- нет эффектов.

**4.1.2 Облачно (Overcast)**

- разделить на 2 **Аэромобильные очки (Am Pts, Airmobile Points)**, доступные каждой стороне в течение хода.

- сторона, обозначенная как имеющая способность **Ограниченной Всепогодности (Limited All-Weather),** делит свои **Воздушные Очки** **(AP, Air Points)** на 2. Сторона, обозначенная как имеющая способность Нет **Ограниченной Всепогодности,** делит свои **Воздушные Очки** **(AP, Air Points)** на 4.

- все ударные вертолеты могут выполнять только одну миссию на этом **GT.**

**4.1.3 Шторм (Storm)**

- на этом **GT** не разрешены Воздушные, Аэромобильные передвижения, или Морское Движение или Транспорт.

- сторона, обозначенная как имеющая способность **Ограниченной Всепогодности (Limited All-Weather),** делит свои **Воздушные Очки** **(AP, Air Points)** на 4. Сторона, обозначенная как имеющая способность **Нет** **Ограниченной Всепогодности,** не получает **AP.**

**-** все наземные перемещения используют колонку “Storm” в **Схеме Эффектов Местности (TEC, Terrain Effects Chart)** для определения стоимости движения.

- юниты могут только Продвинуться После Боя на гекс, который занимал защищающийся.

- может быть влияние на **Подкрепления (Reinforcements).** Смотрите **GSR.**

- все Морские юниты должны быть передвинуты в дружественный Порт или дружественную **Морскую Зону (Sea Zone)**

- ударные вертолёты не могут выполнять миссии.

*Исключение: они могут* ***Ребазироваться (Rebase).***

- уменьшение количества **Электронного Обнаружения (ED, Electronic Detection) [21.3]** в Продвинутой Игре

**5. Инициатива (Initiative)**

**Игровые Ходы (GT)** бывают двух типов: **«Ходы Инициативы» (IT, Initiative Turns)** или «**Ходы Борьбы» (CT, Contested Turns).**

В течение Фаз Инициативы/Воздушной/Морской каждого Игрового Хода, Игроки определяют, какая сторона, если вообще какая-либо, будет иметь **Инициативу (Initiative).** Игрок с Инициативой будет двигаться первый в каждой Фазе **Движения (Movement)** и **Боевой (Combat),** и ему будет позволено **Движение Использования (EM, Exploitation Movement)** и **Бой (Combat).** Не-Инициативному игроку будет позволено **Элитное Движение Реакции (ERM, Elite Reaction Movement)**, равно как и **Движение Реакции (RM, Reaction Movement)** и **Бой (Combat).**

Если ни одна из сторон не имеет Инициативу, играйте ход как «**Ход Борьбы» (CT, Contested Turns).** В течение **Хода Борьбы** игрок,у которого последний раз была Инициатива, будет двигаться и сражаться первый, и будет называться **Первый Игрок (FP, First Player).**

**5.1 Определение Инициативы**

Правила каждого сценария указывают, у какой стороны есть Инициатива в начале игры и как долго она будет автоматически её удерживать. Для этого определённого количества ходов, все ходы играются как **Ходы Инициативы.** После этих ходов, в течение Фаз Инициативы/Воздушной/Морской каждого Игрового Хода, игроки проверяют свою эффективность в предыдущем Игровом Ходу чтобы определить, получила ли какая-либо из сторон Инициативу или же вместо этого будет играться **Ход Борьбы.** Условия эффективности и проистекающие из них типы ходов обозначены ниже:

**5.1.1 Предыущий Ход был Ходом Иницитаивы**

Некоторые сценарии содержат определённое количество **«Очков Победы Инициативы (VPs)»** [12.1]. Это количество – основа для определения, у какой из сторон на каждом ходу будет Инициатива. Используйте данный маркер для обозначения требуемых **VPs** на **Игровом Информационном Дисплее (GID, Game Information Display).**

Игроки измеряют свою эффективность в **VPs,** полученных в предыдущем ходу, для определения Инициативы в текущем ходу. Если один из игроков получил количество **VPs,** требуемое сценарием для Инициативы, а второй игрок не получил, игрок, который получили требуемое количество **VPs** становится Инициативным игроком на текущий игровой ход.

Если никто или оба получили на предыдущем ходу **VPs,** необходимые для Инициативы, ни один игрок не становится Инициативным и текущий ход играется как **Ход Борьбы.**

**5.1.2 Предыущий Ход был Ходом Борьбы**

Измеряются **VPs** обоих игроков в предыдущем ходу. Сторона, которая получила больше VPs, становится новым Инициативным игроком и начинается новый **Ход Инициативы.** Если количество VPs было одинаковое, начинается **Ход Борьбы.**

*Заметка: этот механизм отображает течение и наплывы боевых операций, когда сторона с Инициативой давит и развивает преимущество, пока не выдохнется. Если постоянное давление не может быть поддержано, образуется краткое затишье и обе стороны перегруппировываются. Как вариант (менее частый), не-Инициативная сторона может отбить Инициативу, что кардинально меняет течение боя.*

**6. Воздушные Силы (Air Power)**

**6.1 Воздушные Очки (AP, Air Points)**

Каждая сторона смотрит на колонку текущего хода на **SG (Standart Game) Схеме Воздушных Очков (Air Points Chart, APC)** и бросает кубик. Погодные условия, контроль за **Воздушными Базами (Airbase control)**, постоянные потери и присутствие авианосцев могут модифицировать бросок. Модифицированный бросок стороны показывает, сколько **Воздушных очков** она получает на этом **GT.** Воздушные очки определяются до модификации на погоду.

**6.2 Распределение (Allocation)**

Воздушные очки могут быть распределены на **Поддержку Наземного Боя (GCS, Ground Combat Support)** или **Миссии Сопровождения (EM, Escort Missions).** Один раз потратив, игрок уменьшает свой маркер **Воздушных очков** на **Game Record Track.** Все неиспользованные очки в конце хода теряются. Воздушные очки, распределённые по миссиям, могут подлежать **ПВО (ADF, Air Defense Fire).**

**6.2.1 Миссии Боевой Поддержки (Combat Support (CS) Missions**

В течение любого разрешения наземного боя, каждая сторона может распределить **Воздушные Очки** на **Боевую Поддержку (CS, Combat Support).** Нападающая сторона распределяет первой, до 4, после чего распределяет защищающаяся, до 2. Каждое очко, которое выживает после ПВО, модифицирует бросок на 1 в пользу распределившего игрока. Вычитайте Боевую Поддержку атакующего от защищающегося.

**6.2.2** **Миссии Сопровождения (EM, Escort Missions)**

Игрок может распределить одно или два Воздушных Очка для сопровождения любого аэромобильного или воздушного транспорта, десанта или миссии ребазирования (Airmobile or Air Transport, Paradrop, Rebasing mission). Сопровождение обеспечивает благоприятный **DRM** против **ПВО**. Очки эскорта не могут быть атакованы ПВО. Юнит под эскортом, однако, получает **+1 DRM** за каждое сопровождающее **Воздушное Очко.**

**Миссии Боевой Поддержки** не могут сопровождаться.

**6.3 Уничтожение Воздушных очков (Air Points Destruction)**

**Воздушные Очки** могут быть постоянно уничтожены по ряду причин.

Уничтоженные Воздушные Очки вычитаются от общих Воздушных очков каждого последующего хода. Каждый игрок отмечает постоянно уничтоженные Воздушные очки маркером. При сравнении Воздушных Очков во время определения Воздушного Превосходства (AS, Air Superiority) [6.4], игрок не использует количество Воздушных очков 0 или меньше, минимум 1.

**6.3.1 Потеря Воздушной Базы (Loss of Airbase)**

Когда игрок успешно берёт Контроль [8.4] над гексом с Воздушной Базой (но не аэродромом (Airfield)) во вражеской стране, бросьте кубик. На броске 0-2, вражеские Воздушные очки постоянно уничтожены. На броске 3-9, Воздушные очки не теряются.

**6.3.2 Потеря от ПВО (Loss from ADF)**

Воздушные Очки также могут быть постоянно уничтожены ПВО. Когда игрок, пытающийся оказать Боевую Поддержку, получает «\*» в Таблице ПВО (ADF Table), он постоянно теряет одно Воздушное Очко в дополнение к напечатанному результату.

**6.4 Превосходство в Воздухе (Air Superiority)**

Каждый GT, в течение Фаз Инициативы/Воздушной/Морской, игроки определяют **Уровень Превосходства в Воздухе (ASL, Air Superiority Level)** на этот ход. Для этого игроки сравнивают Воздушные Очки, которые они получили для текущего GT. После этого игроки сверяются с табличкой на карте для определения ASL на игровой ход.

Игрокам следует положить маркер Превосходства в Вохдухе на соответствующее место на Трекере Превосходства в Воздухе для отображения ASL на текущий ход. Если сейчас **Ход Борьбы**, просто положите маркер на отметку Хода Борьбы.

*Пример: GT 1 сценария, Союзник выбрасывает 4 и смотрит, что получает 7 Воздушных Очков. НеСоюзник выбрасывает 6 и получает 3 Воздушных Очка. Сравнивая это в табличке, мы получаем, что Союзник заработал «преимущество» за то, что имеет на 4-7 больше Воздушных Очков.*

**6.5 Вертолёты (Helicopters)**

**6.5.1 Базирование (Basing)**

Ударные вертолёты могут базироваться на любой Воздушной Базе (Airbase) или Аэродроме (Airfield). Кроме того, они могут базироваться в любом городском (Urban, City) гексе, в котором нету Воздушной Базы/Аэродрома. Вертолёты всегда начинают и заканчивают миссию на их текущей базе, если только они не **Перебазируются (Rebasing).**

**6.5.1.1 Лимиты Базирования (Basing Limits):** Каждый гекс сАэродромом или городской (Urban, City) может разместить один юнит-вертолёт. Каждая Воздушная База может разместить до трёх юнитов-вертолётов. Ударные вертолёты Морпехов США могут базироваться на AMPHs [6.5.5].

**6.5.1.2 Перебазирование (Rebasing):** юнит-вертолёт может **Перебазироваться** в течение **Сегмента Дружественного Движения (Friendly Movement Segment),** двигаясь на свой удвоенный Радиус. Юнит, который ребазируется, не может выполнять любые миссии во время игрового хода [6.5.2]; после Перебазирования поверните Ударный Вертолёт на 180', как обозначено ниже, чтобы показать, что он не может проводить миссии в текущем ходу.

***Исключение:*** *если вражеский наземный юнит зашёл на гекс, Вертолёт может Перебазироваться невзирая на то, сколько миссий он провёл или на погодные условия; однако ему надо претерпеть GDJ [6.6] (включая обнаружение в Продвинутой игре). Юниты могут превысить объём стека при таком Перебазировании, но тогда им нужно снова Перебазироваться в следующем GT. Если юнит не может достигнуть новую Воздушную Базу/Аэродром, он уничтожается.*

**6.5.2 Ограничения в Использовании (Limits on Use)**

Ударные вертолёты могут выполнять 2 миссии за GT, но не более одной в любом сегменте. Поверните вертолёт на 90' в гексе его базирования после каждой миссии. Ударный вертолёт, повёрнутый на 180', не может выполнять миссию. В течение фазы Реорганизации (Reorganization Phase) на каждом игровом ходу, поверните назад все ударные вертолёты

**6.5.3 Миссии Боевой Поддержки (Combat Support (CS) Missions)**

Обе стороны могут использовать вертолёты для выполнения **Миссий Боевой Поддержки (Combat Support (CS) Missions) (с таким же эффектом, как Воздушные Очки [6.1])** для любого отдельного боя путём назначения, поворота и подсчёта расстояния в гексах от ударного вертолёта до защищающего гекса.

В течение разрешения боя, атакующий может разместить до двух вертолётов, после чего защищающийся может разместить один. Если вертолёты выживают **ПВО [6.6],** они обеспечивают благоприятный DRM, равный их **Combat Support Value.**

*Заметка: вы не должны двигать юнит на гекс, просто направьте, расположите, поверните и бросьте кубик!*

**6.5.4 Потеря Воздушной Базы/Аэродрома, Урон и Ремонт (Loss of Airbase/Airfield, Damage and Repair)**

Когда враг берёт под контроль гекс, где находятся вертолёты, игрок, берущий контроль, кидает кубик за каждый вертолёт в гексе. Смотрите **Схему** **Потери Воздушной Базы/Аэродрома (Loss of Airbase/Airfield chart).**

В Стандартной Игре вертолёты не могут снова получать потерянные **уровни (step)** или быть восстановленными после уничтожения. Они не могут быть атакованы в наземном бою.

**6.5.5 Вертолёты Корпуса Морпехов США (U.S. Marine Corps Helicopters)**

Ударные вертолёты USMC работают как ударные вертолёты за исключение того, что они могут базироваться на море. Вертолёты морпехов могут базироваться на дружественном Морском Юните-Амфибии (АМРН). Если АМРН двигается, вертолёт автоматически двигается с ним (при этом не считаясь, будто он летал на миссию). Ударные вертолёты морпехов могут выполнять миссии, лишь когда AMPH-юнит находится в гексе Морском, Порту или Прибрежной Зоне (Inshore Box).

Не более одного вертолёта морпехов может базироваться на одном AMPH-юните. Вертолёт морпехов может Перебазироваться на подходящий гекс [6.5.1] таким же образом, как ударный вертолёт.

**6.5.6 Вертолёты и Морской Транспорт (Helicopters and Sea Transport)**

В некоторых случаях, игрок может захотеть использовать Морской Транспорт для перемещения ударных вертолётов из Порта в ангаре **(Holding Box)** к **Airbase/Airfield/Urban/City** гексу на карте. Для этих целей, считаем, что у вертолётов ½ **SP (Stacking Point)**. Передвиньте вертолёт из Порта в желаемый гекс **[6.5.1].** В этом **GT** он не может проводить никакие миссии, и после такого перемещения поворачивается на 180'.

**6.6 ПВО (ADF, Air Defense Fire)**

Игрок проводит **ПВО** один раз против каждой вражеской воздушной миссии. Для целей **ПВО**, миссия определяется как:

- все **Воздушные Очки**, распределённые на **Боевую Поддержку [6.2.1]**

- каждый отдельный ударный вертолёт, распределённый на **Боевую Поддержку [6.2.1]** или **Перебазирование [6.5.1]**

- каждый стек, который использует **Воздушный транспорт (Air Transport) [8.5.2], Аэромобильное Передвижение (Airmobile Movement)[8.5.4]** или **Десантное Передвижение (Airborne Movement)[8.5.3]**, который начинает и заканчивает движение вместе.

Каждый юнит, который начинает Аэромобильное Передвижение во вражеской стране или **EZOC** **[8.2]** подвержен дополнительной **ПВО** в начальном гексе, прежде чем может двигаться.

*Исключение: когда* ***Уровень Воздушного Превосходства******[6.4]*** *в пользу игрока или* ***Оспаривается,*** *воздушные миссии иммунны к* ***ПВО*** *до тех пор, пока миссия полностью находится на домашней территории игрока или союзной страны, и ни начальный гекс, ни целевой гекс не находятся или соседствуют с гексом с вражеским наземным юнитом.*

*Заметка: если* ***Воздушный*** *или* ***Аэромобильный*** *стек начинает вместе, но заканчивает в разных гексах, это считается отдельными миссиями. Если* ***ПВО*** *уничтожает* ***Airmobile Point****, который использовался для перевозки двух юнитов, второй юнит всё ещё может продолжить свою миссию (но* ***Airmobile Point*** *всё-равно уничтожен )*

**6.6.1 Разрешение ПВО (Resolving ADF)**

Игрок, используюший ПВО, обозначает колонку в таблице ПВО (ADF Table), которая показывает текущий Уровень Воздушного Превосходства, кидает кубик и ищет в колонке результат.

Результаты в Таблице ПВО менятются в зависимости от типа миссии. Игрокам следует помнить, что разные DRM могут применяться со всеми результатами из 6.6.1.1 моментально.

**6.6.1.1 Результаты (Results):**

|  |  |
| --- | --- |
| - | обозначает «нет эффекта» |
| Отмена  (Abort) | Обозначает, что движущийся юнит должен вернуться на гекс, откуда начинал, и не может снова двигаться до конца Сегмента Движения. Отменённые Аэромобильные Очки считаются потраченными. Отмена не имеет эффекта на Миссии Боевой Поддержки |
| (-х) | Обозначает количество Очков Боевой Поддержки, которые растрачены и не могут участвовать в боевой поддержке (однако оставшиеся Воздушные Очки могут использоваться для Боевой Поддержки). Это не влияет на Миссии Транспорта/Аэромобильные/Десантые. |
| \* | Если включено в результаты, это обозначает, что в дополнение к обозначенным результатам, воздушные активы постоянно потеряны. Для Транспортных миссий, перевозимые наземные юниты теряют один уровень.Более того, если Аэромобильное очко участвует в обеспечении транспорта, оно постоянно потеряно. Для Миссий Боевой Поддержки, каждое отдельное Воздушное Очко постоянно потеряно либо же ударный вертолет теряет один уровень – в зависимости от цели ПВО (помните, Воздушные Очки и ударные вертолёты атакованы ПВО по отдельности) |

**7.0 Морской Контроль и Морские Правила (Sea Control and Naval Rules)**

**7.1 Ячейки с Морскими Зонами (Sea Zone Boxes)**

Морские Зоны в целом состоят из двух ячеек, Морской и Прибрежной (At Sea and Inshore Box). Где нету Морской Ячейки, сама Морская Зона служит как Морская Ячейка. Статус каждой Зоны определяется отдельно и влияет на некоторые игровые действия и способности морских юнитов.

**7.2 Контроль (Control)**

Игроки кидают кубик во время ходов с Ясной и Облачной погодой в течение Фаз Инициативы/Воздушной/Морской, чтобы определить, кто контролирует соответствующие Морские и Прибрежные ячейки.

Инициативный/Первый игрок определяет контроль для каждой Прибрежной ячейки:

1. Если Морская Ячейка спорная (contested) (не под контролем кого-то из игроков), кубик не кидается для Прибрежной ячейки.

2. Если игрок контролирует Морскую ячейку и Прибрежную, кубик за Прибрежную не кидается.

3. Если игрок контролирует Морскую ячейку, а Прибрежная - спорная, киньте кубик за Прибрежную.

4. Если игрок контролирует Морскую ячейку, а Прибрежная контролируется другим игроком, киньте кубик за Прибрежную.

После этого, игрок кидает кубик для контроля за определёнными Морскими ячейками, как написано в GSR. Используя все применимые модификаторы, посмотрите результат в Табличке Морского Контроля (Sea Control Table).

Используйте соответствующий маркер для обозначения контроля. Отсутствие маркера обозначает Спорную зону.

Контроль за Прибрежной ячейкой также обозначает контроль за связанные с ней Морские гексы.

**7.2.1 Отступление (Retreat)**

Когда сменяется контроль за Морской или Прибрежной ячейкой, вражеские юниты в ячейке (или в связанные Морских гексах Прибрежной ячейки) должны отступить. Из Морской ячейки, они могут отступить в связанную Прибрежную ячейку или другую Морскую Ячейку, если они дружественные или спорные. Если в Прибрежной ячейке или Морском гексе, они должны отступить в дружественный Порт в связанной Морской Зоне. Юниты, которые не могут отступить, удаляются из игры. Они не могут снова зайти в игру, и **VP** не насчитываются. Отступление не требует **Бросков Движения в Спорном Море [8.5.6.4.1].**

**7.2.2 Влияние Морских Юнитов на Морской Контроль (Naval Unit Effects on Sea Control)**

Дружественные и вражеские Морские юниты обеспечивают DRM как для Морских ячеек, так и для связанных Прибрежных ячеек, вне зависимости от того, какое место они занимают.

*Пример: У США CVN (Carrier Naval Unit) и SAG ( Surface Action Group Naval Unit) находятся в Прибрежной ячейке Тайванского пролива. Оба дают +2 и +1 DRM соответственно за бросок на обе Прибрежную и Морскую ячейки Тайванского пролива.*

**7.3 Морские Юниты (Naval Units)**

**7.3.1 Боевая Поддержка Морских Юнитов (Naval Unit Combat Support)**

Морские юниты обладают боевой ценностью и радиусом для проведения **Боевой Поддержки [9.6.1].** Они могут обеспечивать её из Морского гекса, или, если позволено GSR, из Прибрежной ячейки. Они могут обеспечить поддержку раз за Боевой Сегмент до тех пор, пока нету вражеских Морских юнитов в радиусе 10 гексов или, если подходит, в той же Прибрежной ячейке.

**7.3.2 Юниты-амфибии (Amphibious Units)**

****Эти юниты обеспечивают три функции: передвижение войск для **Амфибийного Штурма (Amphibious Assault) [8.5.8], Боевой Поддержки** и **Аэромобильного Движения Морпехов [8.5.5].**

**7.3.2.1 Конверсия AMPH (AMPH Conversion):** некоторые АМРН имеют **SAG-юнит [7.3.3]** на обратной стороне. Они могут, в течение любого Дружественного Сегмента Движения, в котором не погружены юниты, перевернуться на свою SAG сторону. Однажды перевёрнутые, они не могут вернуться на свою АМРН сторону.

**7.3.3 Группы Надводного Действия (SAG, Surface Action Group)**

SAG служат для обеспечения Боевой Поддержки и помощи в установлении Морского Контроля.

**7.3.4 Авианосцы и АУГ (Aircraft Carriers and Carrier Air Wings)**

В Стандартной Игре **Ударные Авианосные Группы (Aircraft Carrier Battle Groups)** обеспечивают три функции:

1. Каждый CV/CVN (Carrier Naval Unit) обеспечивате Боевую Поддержку таким же образом, как AMPH/SAG (отображая юниты на экране разламываются для бомбардировки берега).

2. Каждый CV/CVN, который находится в дружественной Прибрежной ячейке или Морском гексе в течение Фаз Инициативы/Воздушной/Морской добавляет Воздушные Очки (+2 если США/+1 в другом случае) к общим Воздушным Очкам.

3. Каждый CVN США в Морской ячейке или Спорной Прибрежной ячейке обеспечивает +1 Воздушное Очко.

Всё вышеизложенное может менятся GSR.

**7.3.5 Потери Морских Юнитов (Naval Unit Losses)**

Все Морские юниты имеют иммунитет от потерь.

**7.3.6 Стекинг Морских Юнитов (Naval Unit Stacking)**

Любое количество Морских юнитов любой из сторон могут быть расположены в Морской или Прибрежной ячейках или в Порту. Только один Морской юнит может находится в Морском гексе.

**7.4 Уровни Подводной Угрозы и Анти-Подлодочного Вооружения (Submarine Threat and Anti-Submaribe Warfare (ASW) Levels)**

*Заметка: Уровни Подводной Угрозы и Анти-Подлодочного Вооружения, как и правила Мин, используются для Стандартной и Продвинутой Игр.*

**7.4.1 Уровень Подводной Угрозы (Submarine Threat Level)**

Уровень Подводной Угрозы отображает субмарины игрока и их влияние на Naval and Sea Transport Movement их оппонентов, также как и на попытки Контроля. Уровень не может опуститься ниже 0 или превысить максимум трекера.

**7.4.2 Уровень АПВ (ASW Level)**

Уровень АПВ отображает возможность АПВ-активов игрока противодействовать Уровню Подводной Угрозы и помогать в Naval and Sea Transport Movement, также как и на попытки Контроля. Уровень не может опуститься ниже 0 или превысить максимум трекера.

**7.4.3 Изменение Уровней (Changing the Levels)**

Следующие события немедленно изменяют Уровень Подводной Угрозы и Уровень АПВ, как обозначено.

- +1 каждый раз, когда дружественный Морской юнит получает **Пополнение (Reinforcement).**

- -1 каждый раз, когда дружественный Морской юнит принуждён отсупить из Морской или Прибрежной ячейки [Стандартная игра].

- -1 каждый раз, когда дружественный Морской юнит получает результат «Х» [Продвинутая Игра].

- -1 каждый раз, когда изначально контролируемый, дружественный Порт захвачен или подвержен результату Уничтожение [Продвинутая Игра].

- +1 каждый раз, когда изначально контролируемый, дружественный Порт полностью отремонтирован [Продвинутая Игра].

**7.5 Минное Морское Вооружение (Naval Mine Warfare)**

Мины – это форма оружия, ограничивающего движение по местности, которое используется для отказа морскими активами от использования Портов и/или внедрения на Побережья. Количество доступных Минных маркеров – это абсолютный максимум на игру. Минные маркеры содержат числа, обозначающие меру эффективности минирования.

**7.5.1 Минирование (Mine Laying)**

Минирование проводится разными способами. Минные маркеры есть в двух вариантах **Уровней Плотности (Density Levels)**, 1 и 2. Не более одного маркера можно расположить в гексе, но маркер Плотностью 1 может быть увеличен до 2. Минные маркеры могут быть расположены в любом Морском гексе или в Прибрежном гексе с Портом **[8.3.1.9]** или на Берегу **[8.3.1.7]** одним из следующих способов:

**7.5.1.1 Минирование Морскими Юнитами (Naval Unit Mine Laying):** вместо передвижения, Морской юнит может расположить один Минный маркер Плотностью 2 на своём или прилегающем гексе в течение **любой** подходящей Фазы Движения. Морской юнит, который провёл минирование, может свободно выйти из **Зоны Действия Минного маркера [7.5.2]** без броска на **Contested Sea Movement [8.5.6.4.1]**

**7.5.1.2 Минирование Субмаринами (Submarine Mine Laying):** игрок может добровольно вычесть 1 из своего Уровня Подводной Угрозы для расположения или увеличения Плотности Минного маркера в любой желаемой локации в течение дружественной Фазы Движения. Игрок не может расположить маркер, если он уменьшит Уровень Подводной Угрозы ниже 1.

**7.5.2 Разминирование (Mine Clearing)**

Вражеские Минные маркеры могут быть сняты в течение **Хода Разминирования (Mine Cleaarance Step)** во время Вохдушной/Морской Фазы, если соответствующая Прибрежная ячейка дружественная. Каждый игрок может попытаться очистить до двух Минных маркеров во время Хода Разминирования. Кидайте кубик отдельно для каждой попытки. На броске 0-3, уменьшите Плотность Минного маркера на 1, вплоть до удаления из игры. Модифицируйте бросок на -2, если дружественный Морской юнит находится в Зоне Действия.

**7.5.3 Зона Действия Минного Маркера (Mine Marker Area of Effect)**

Прежде всего Минные маркеры влияют на Движение. Когда размещены в Морском гексе, они влияют только на него. Когда в прибрежном гексе, они влияют на него и все прилегающие Морские гексы. Минные маркеры модифицируют бросок на **Contested Sea Movement [8.5.6.4.1]**, если Морской юнит, или юнит, использующий Морской Транспорт пытается войти или покинуть их Зону Действия. Сделайте один бросок при перемещении из одного гекса в другой внутри одной Зоны Действия. Накладывающиеся Зоны Действия не кумулятивны, и считаются, в местах накладывания, одной Зоной Действия.

**8.0 Движение (Movement)**

Каждый игрок имеет возможность передвигать боевые юниты в течение каждой Фазы Движения и Боевой Фазы.

**8.1 Стекинг (Stacking)**

**Очки Стека (SP, Stacking Points)** используются для определения, сколько юнитов могут стекаться в одном гексе. Следующие юниты не имеют Очки Стека и, следовательно, не имеют влияния на стекинг наземных юнитов в течение игры:

- ударные вертолёты (у вертолётов свои правила базирования).

- Морские юниты (у них свои правила стекинга).

- плацдармы высадки десанта (Beachheads).

- все игровые маркеры.

**8.1.1 Ограничения Стекинга (Stacking Limits)**

**8.1.1.1 Стекинг наземных юнитов (Ground Unit Stacking):** в большинстве видов местности игроки не могут стекать более 4 SP на гекс без пенальти. Игроки не могут стековать более трёх SP в гексах Холмы/Горы без пенальти.

*Исключение: пока нет других юнитов, любое количество юнитов* ***Формации Дивизии [2.2]*** *(бригады, полки или батальоны с одинаковой припиской к высокой Формации* ***[2.3.4]****) всегда могут стекаться в одном гексе, который не является Холмами или Горами, без пенальти.*

*Заметка: хотя это правило касается юнитов с одинаковой припиской к высокой Формации, подразумевается прочтение во всей полноте. Таким образом, только Формация дивизии (т.е. Штаб имеет размер ХХ), которая состоит из бригад, полков и/или батальонов, у всех из которых одинаковая приписка к высокой Формации, могут стекаться по этому правилу. Кроме того, они не получают за это пенальти, потому что не перестеканы (over-stacked).*

Юниты могут произвольно нарушать ограничения стекинга в течение или после движения; однако, движение по дороге не разрешено в или через полностью- или перестеканый гекс. Это применяется в случае, если гекс уже полностью- или перестекан прежде, чем движущийся юнит/стек войдёт в гекс.

По завершению движения, стеки, превышающие ограничения, подвержены следующим эффектам:

- **Рейтинг Эффективности (ER) [2.3.3]** всех юнитов в перестеканном гексе уменьшается на 1 за каждый SP, превышающий ограничение (округлять на ½ вверх).

- только четыре SP (три в Холмах/Горах) юнитов могут атаковать из стека или защищаться в нём; излишние SP игнорируются. Игрок не может разделить SP юнита.

*Пример: два 2-SP юнита находятся в гексе Холмы. Только 3 SP могут атаковать или защищаться, поэтому можно использовать лишь один из них.*

- боевые потери должны сниматься с атакующих/защищающихся юнитов; однако, все юниты в защищающемся гексе подвержены результату Отступление.

**8.1.1.2 Стекинг Смешанных Национальностей (Mixed Nationality Stacking): GSR** обозначат правила стекинга юнитов разных национальностей в одном гексе.

**8.1.2 Осмотр Вражеских Стеков (Examining Enemy Stacks)**

Игроки могут свободно осматривать вражеские стеки в любое время

**8.2 Зоны Контроля (ZOC, Zones of Control)**

Некоторые юниты/стеки образуют Зоны Контроля, основанны на их уровне стекинга. ЗК существует в гексе, занятом юнитом/стеком и в шести окружающих гексах, за некоторыми исключениями. ЗК влияет на вражеские юниты при движении и отступлении, но не при продвижении после боя.

**8.2.1 Требования ЗК (ZOC Requirements)**

У юнита всегда есть ЗК в своём гексе. ЗК проецируется в окружающие гексы одним юнитом или стеком юнитов в одном гексе, где есть хотя бы 2 Очка Стека и сила атаки минимум 1. Юниты с нулевой Силой Атаки не могут вносить свой вклад в Очки Стека.

Юниты Морпехов в стеке с AMPH в Морском гексе не оказывают ЗК на прилегающие гексы суши.

**8.2.2 Эффекты ЗК (ZOC Effects)**

- юниты не могут входить на гекс, занятый вражеским наземным юнитом.

*Исключение: Юниты, использующие* ***Аэромобильное Движение****, могут перелетать такие гексы.*

- движущийся наземный юнит должен заканчивать своё движение в сегменте, когда он заходит во **Вражескую Зону Контроля (EZOC).**

- юниты, которые отступают через ВЗК могут потерять дополнительный уровень **[9.8.5].**

- юнит не может закончить своё отступление в ВЗК, если тот гекс не содержит не-отступающие дружественные юниты **[9.8.4].**

- стоит дополнительное Очко Движения войти в гекс ВЗК, в котором нет дружественных юнитов (включая Аэромобильное Движение, если садится в том гексе).

- стоит дополнительное Очко Движения выйти из гекса **ВЗК** (включая Аэромобильное Движение, если начинает движение в том гексе), если такое действие не оставляет дружественных юнитов в гексе.

- если сегмент позволяет, юнит, начавший свою Фазу Движения в **ВЗК**, может переместиться в другую **ВЗК**, полностью потратив свои Очки Движения.

**8.2.3 Степень ЗК (Extent of ZOCs)**

ЗК распространяется на все типы местности, кроме Холмов/Гор (даже если через них проходит шоссе или дорога) или гексы Urban . ЗК не пересекают реки или водные гексы (включая паромы, резервуары или гексы с мостами).

Кроме того, ЗК не распространяются на гексы, которые под вражеским контролем с начала сценария, пока первый **Сегмент Движения** GT 1 не закончится.

Юниты под **Маркером Зачистки (Clearing Marker) [8.4.1]** не имеют ЗК.

**8.2.4 Лёгкая Пехота и ЗК (Light Infantry and ZOCs)**

Наземные юниты с **Жёлтым Классом Мобильности** считаются **Лёгкой Пехотой (LI, Light Infantry).** ЛП-юниты, которые двигаются одни, получают следующие преимущества в отношении ВЗК, когда такие ЗК не распространяются на Равнинные или Равнинные Леса местности:

- ЛП игнорирует ВЗК при движении в течение дружественного Сегмента Движения (но не при отступлении или начале/окончании аэромобильного транспорта).

- ЛП не должна останавливаться при вхождении в ВЗК.

- ЛП не платит дополнительные Очки Движения за вход/выход в ВЗК.

- ЛП может свободно передвигаться из ВЗК в ВЗК (пока у неё достаточно Очков Движения).

- ЛП может двигаться в течение Сегмента Движения Использования даже если начинает сегмент в ВЗК.

*Заметка: ЛП-юнит не может игнорировать ВЗК, как указано выше, если решает использовать Дорожное Движение в или из ВЗК.*

**8.3 Местность (Terrain)**

Движущемуся юниту стоит определённое количество **Очков Движения (MPs, Movement Points)** заход на каждый новый гекс в течение дружественного Сегмента Движения. Эта стоимость зависит от типа местности в гексе, куда хочет зайти юнит, **Класса Мобильности** юнита и погоды. **Табличка Эффектов Местности (TEC, Terrain Effect Chart)** содержит стоимости в Очках Движения для всех юнитов и типов гексов.

**8.3.1 Особенности Местности (Terrain Features)**

Смотрите **ТЭМ** для подробностей боя и передвижения.

**8.3.1.1 Реки (Rivers):** Реки проходят по боковым сторонам гексов. Есть два вида рек: Малые и Большие. Некоторые игры не включают оба типа рек. Отступление через Речные стороны гексов не разрешено.

*Исключение: ЛП-юниты [8.5.1]*

**8.3.1.1.1 Большие Реки (Major Rivers):** Большие Реки могут быть перейдены лишь по мостам. Кроме того, бой не разрешен черз Речную сторону гекса если нет целого моста; сила атаки делится пополам (с округлением вверх).

**8.3.1.1.2 Малые Реки (Minor Rivers):** Юниты могут заплатить дополнительные ОД для пересечения Речной стороны гекса. Бой разрешен черз Речную сторону гекса; сила атаки делится пополам (с округлением вверх).

**8.3.1.1.3 Каналы (Canals):** карта также содержит некоторые крупные каналы, размер которых достаточен для влияния на военные операции. Эти каналы показаны как «прямые» Малые реки. Они расцениваются как Малые реки. Хотя некоторые каналы не проходят по сторонам гексов как Малые реки, любая сторона гекса, пересечённая каналом, считается речной. Кроме того, даже если местами канал не проходит прямо по стороне гекса, движение и атака через ближние стороны гекса всё-равно считаются как «через» канал и трактуются как Малые реки.

**8.3.1.1.4 Мосты (Bridges):** в местах, где Дороги и Шоссе пересекают Речную сторону гекса, расположены Мосты. Мосты смягчают плату дополнительных ОД за пересечение рек. Большие реки могут быть пересечены лишь по Мостам. Смотрите **8.3.4** для подробных правил по Мостам.

**8.3.1.2 Сооружения (Installations):** Сооружения – это особенности гексов, такие как Воздушные Базы или Порты, как и прочие, обозначенные в GSR. Гексы могут содержать разные Сооружения. Вражеские Сооружения в гексах могут быть контролированы только после проведения **Операции Зачистки (Cleaning Operation) [8.4.1].** Сооружения могут быть **Обойдены (Bypassed) [8.5.1.1].** Некоторые Сооружения в GSR могут быть определены как **Укреплённые (Hardened) [23.4.3].**

**8.3.1.3 Воздушные Базы (Airbases):** Воздушные базы обозначены символом самолёта в чёрном круге. Укрепленные Воздушные Базы обозначены голубым символом самолёта и встречаются только в некоторых играх. Воздушные базы – это Сооружения.

**8.3.1.4 Аэродромы (Airfields):** Аэродромы обозначены символом самолёта в сером круге. Аэродромы – не Сооружения.

**8.3.1.5 Гексы Городов и Мегаполисов (Cities and Urban Hexes):** Гексы Мегаполисов – это вид местности. Города существуют внутри других типов местности. Такие гексы не могут контролироваться до проведения успешной **Операции Зачистки [8.4.1].** Гексы с Городами, но не Мегаполисами, могут быть **Обойдены [8.5.1.1].**

**8.3.1.6 Посёлки (Towns):** Посёлки отмечены на карте как маленькие кружочки.

**8.3.1.7 Побережье (Beaches):** все прибрежные (прилегающие к Морским гексам) гексы с Равнинами или Лесами на равнинах – прибрежные гексы. Только они могут быть целью **Амфибийного Штурма (Amphibious Assaults) [8.5.8].** GSR могут ограничивать или расширять понятие Побережья.

**8.3.1.8 Морские Стороны Гекса (All-Water Hexsides):** Единственный способ, которым наземный юнит может пересечь Морскую сторону гекса – это использовать Мост **[8.3.1.1.3].** Наземные юниты не могут атаковать через **Морские Стороны Гекса** или иметь **ЗК** через них. **Штабы с Мостами (HQ Bridges) [18.2.6]** не могут использовать для переправы через такие стороны гекса. Это также касается сторон гекса с Озёрами/Резервуарами/Морских, у которых уже нету Моста.

**8.3.1.9 Порты (Ports):** специальные голубые символы Портов показывают их на карте. Порты могут разгрузить до 2 **Очков Стека [2.3.7]** юнитов за один ход. У некоторых Портов ёмкость больше, это будет указано или в GSR, или на карте (рядом с Портом будет цифра), либо и там, и там.

**8.3.1.10 Укрепления (Fortifications):** укрепления, обозначенные как цветные кружки с радиальными спицами, обозначают укреплённые позиции. Такие гексы имеют цветные (обозначающие исходный контроль) символы Укреплений. Вражеские Укрепления запрещают дорожное движение в/извне/через, также как и второй гекс продвижения после боя **[9.9].** Гекс теряет статус Укрепленного после перехода контроля к врагу. Используйте Маркер контроля для обозначения этого.

**GSR** могут влиять на эффекты Укреплений.

**8.3.2 Дорожная Сеть (The Road Net)**

Дороги наложены на карту для отображения главных транспортных систем на местности. Есть три типа Дорог: [смотри **Табличка Эффектов Местности** ]:

- Шоссе (Highways).

- Главные дороги.

- Второстепенные дороги.

Юниты, которые двигаются из гекса в прилегающий гекс, соединённый дорогой, игнорируют нормальную стоимость передвижения по местности гекса и платят стоимость за дорогу вместо этого.

Исключение: Движение по дороге не может входить на или проходить через фражеский гекс с Укреплением [8.3.1.10], как и через полностью или перестеканый гекс [8.1.1.1]

**8.3.2 Запрещённая Местность (Prohibited Terrain)**

Бронированный/Механизированные/Моторизованные юниты не могут входить на гексы Холмов/Гор без Дороги. Обратите внимание, что они могут входить на вражеские Укреплённые гексы на такой местности, используя полный Movement Allowance, но пока есть дорога.

За исключением использования Морского Транспорта, Переправ или (для Морпехов) Амфибийного Штурма, наземные юниты не могут заходить на Морские (Водные, All-water) гексы или пересекать Водную, не-речную сторону гекса.

*Исключение: Юниты с Аэромобильным движением могут пересекать любые гексы, но не могут закончить движение в Водном гексе.*

*Заметка: важно замечать разницу между реками и водными гексами.*

**8.3.4 Повреждения Мостов и Ремонт (Bridge Damage and Repair)**

Любой гекс с любой дорогой, который пересекает любую Реку считается «Мостом». Укрепления не влияют на использование Мостов. Юнит считается «прилегающим» к гексу с мостом, если гекс с ним содержит мост.

**8.3.4.1 Повреждение Моста/Разрушение (Bridge Damage/Destruction):** В Стандартной Игре, только наземные юниты могут разрушать/повреждать Мосты.

**8.3.4.1.2 Разрушение Моста Наземными Юнитами (Ground Unit Bridge Destruction):** В конце любого дружественного Сегмента Движения, ходящий игрок может попытаться уничтожить мосты. Это можно сделать, если дружественный не-MSU наземный юнит находится в гексе с Мостом. Только одна попытка на мост, за дружественный Сегмент Движения, может быть сделана, хотя юнит может попытаться разрушить много мостов, если может. Юниты под Маркером зачистки не могут пытаться уничтожить (или починить) Мост. Для попытки игрок кидает кубик. Мост уничтожен при броске 6 или меньше. При 7 или больше бросок провален. Есть модификатор +1 к данному броску, если вражеский наземный юнит находится в этом же гексе. Если мост уничтожен, обозначьте его маркером «Bridge Destroyed». Дорожная связь через этот гекс уничтожена до момента починки **[8.3.4.2].**

**8.3.4.1.3 Очки Победы за Разрушение (VP for Destruction):** Пока другое не обозначено GSR, игрок получает VP за уничтожение Моста во вражеской стране, как если за Сооружение. Аналогично, уничтожение дружественного Моста даёт оппоненту ОП как за Сооружение.

**8.3.4.2 Ремонт Моста (Bridge Repair):** в конце любого дружественного Сегмента движения, движущийся игрок может попытаться починить повреждённый или уничтоженный мост. Юниты под Маркером зачистки не могут пытаться уничтожить (или починить) Мост. Для попытки игрок кидает кубик. Мост починен при броске 6 или меньше. При 7 или больше бросок провален. Если мост починен, уберите маркер «Bridge Destroyed». Дорожная связь через гекс сразу считается восстановленной. Только одну попытку ремонта, за дружественный Сегмент движения, можно сделать. Смотрите в Табличку Ремонта/Строительства мостов для DRM.

Попытка ремонта требует дружественную дивизию или юнит из Формации дивизии в гексе с Мостом.

**8.4 Контроль за Гексами (Controlling Hexes)**

Существуют Маркеры контроля. Некоторые гексы, как Мегаполисов, Городские, Сооружения **[8.3.1.2]** и прочие обозначены в **GSR** как требующие **Операции Зачистки (Clearing Operations) [8.4.1]** для **Контроля.** Когда обозначено в SoP, дружественные Маркеры контроля располагаются на любые гексы, которые не требовали Маркеры зачистки и в которых есть Укрепления, Посёлки или Аэродромы, которые последние контролировались игроком в тот ход.

*Заметка: смысл этого в том, что контроль за гексом не происходит до конца хода. Главный ээфект в том, что вражеские Укрепления восстанавливают полный эффект после смены контроля.*

**8.4.1 Операции Зачистки (Clearing Operations)**

Дружественные юниты, которые могут двигаться или продвигаться после боя в контролируемый врагом гекс с Сооружением, Мегаполисом или Городом помещаются под случайным образом выбранный Маркер Зачистки. В течение соответствующего хода при **Фазе Реорганизации** операция разрешается **[8.4.1.2].** Только юниты с ненулевой Силой Атаки могут использоваться для этого.

**8.4.1.1 DRM Операций Зачистки (Clearing Operations DRMs):** Используйте следующие DRM при проведении Операций Зачистки.

**1. Рейтинг Єффективности (Efficience Rating):** отними Цену зачистки (Cearing Number) с маркера из ER ведущего юнита и добавьте разницу как DRM; таким образом, если ER выше чем Цена зачистки, DRM положительный; если ER ниже, DRM отрицательный.

**2. Минимальные Безопасные Очки Стека (Minimum Safe Stacking Points, MSSP):** если юнит/стек не имеет хотя бы столько SP, как обозначено для типа гекса **[смотрите Clearing Operations Table]**, используйте разницу как отрицательный **DRM.** Используйте наибольшее из **MSSP.**

**3. Дополнительные Сооружения (Additional Installations):** Когда гекс Города/Мегаполиса содержит Сооружения или гекс с Сооружениями содержит дополнительные Сооружения, бросок на Операцию Зачистки модифицирован на -1 за каждое дополнительное Сооружение.

*Пример: Гекс Мегаполиса с Аэродромом даёт -1 DRM. Воздушная База с Портом даёт -1 DRM.*

**4. Специальный Штурм (Special Assault):** Аэромобильный и/или Амфибийно Штурмующий и/или Парашютный юнит/стек, который совершает попытку Операции Зачистки в тот же ход, когда происходит выысадка, получает дополнительный -1 модификатор.

**5. Объединённые Вооружения (Combined Arms):** если стек юнитов, проводящий Операцию Зачистки, содержит Механизированную Пехоту или и Пехотный, и Бронированный юнит, он получает +1 DRM.

**Обратите внимание, что GSR могут содержать дополнительные DRM.**

**8.4.1.2 Разрешение Операций Зачистки (Clearing Operations Resolution):** выберите ведущий юнит и бросьте кубик, модифицируя бросок на все прилагаемые DRM. Если бросок равен или больше Стоимости Зачистки, Операция Зачистки успешна и контроль над гексом переходит Зачищающему игроку.

Если Операция Зачистки провалена и **MSSP** не присутствовали, Зачищающий игрок теряет уровень с ведущего юнита, в противном случае ничего не происходит.

**8.4.1.3 Уход из-под Маркера Зачистки (Leaving a Clearing Marker):** юниты под Маркером зачистки могут отступить из гекса, используя весь свой Movement Allowance, если отступающие юниты не входят в гекс с **ВЗК.**

Маркер удаляется лишь в случае, если все юниты покидают гекс, все юниты под маркером уничтожены, у оставшихся юнитов нулевая Сила Атаки, или они успешно проводят Операцию. Новый маркер не может быть расположен в тот же ход, когда старый был удалён из-за добровольного оставления гекса.

**8.4.1.4 Подкрепление Операций Зачистки (Reinforcing Clearing Operations):** дополнительные юниты могут быть передвинуты под Маркер зачистки.

**8.4.1.5 Маркеры Зачистки и Бой (Clearing Markers and Combat):** юниты под Маркером зачистки не могут участвовать в атаке. Юниты защищаются нормально.

*Исключение: не применять сдвиг двух колонок в Городе.*

**Важно: юниты под Маркером зачистки всё ещё могут Добровольно Игнорировать Отступление [9.8.3].**

**8.4.1.6 Отвоевание Гексов Мегаполиса, Города или Сооружений (Recapturing Urban, City or Installation Hexes):**

Дружественным юнитам никогда не надо проводить Операцию зачистки при вхождении на гекс в дружественной стране. Кроме того, когда дружественный юнит отвоевал и Контролирует гекс с Мегаполис, Город или Сооружение в своей или союзной стране, он убирает вражеский маркер контроля. Таким образом, если враг пытается снова зайти в гекс, ему нужно снова начинать Операцию Зачистки. Заметьте, что контроль за гексом не меняется до соответствующего шага в Фазе Реорганизации.

**8.4.2 Захваченные Аэродромы/Воздушные Базы (Captured Airfields/Airbases)**

Сторона может использовать захваченную **Аэродром/Воздушную Базу** как будто они её собственные.

**8.4.3 Захваченные Порты (Captured Ports)**

Сторона может использовать захваченный Порт, как пожелает.

**8.5 Типы Движения (Movement Types)**

Есть разные способы передвижения юнитов, включая наземное, Воздушный транспорт, Десантное движение, Аэромобильное движение, Морской Транспорт и Амфибийный Штурм.

**8.5.1 Наземное Движение (Ground Movement)**

Используя Наземное Движение, юниты могут передвигаться индивидуально или как стек из гекса в прилегающий гекс, путём оплаты соответствующей цены за местность. Юниты, которые начинают дружественный Сегмент движения вместе в стеке могут двигаться, как стек, но не могут разделять или «терять» юниты при движении. Движущийся стак не может «подбирать» юниты при движении. Юниты платят цену передвижения за каждый гекс или пересечённую сторону гекса, как обозначено в **TEC.** Наземные юниты используют нормальное движение для входа в гекс с вражеским Сооружением [8.3.1.2], Город или Мегаполис и моментально помещаются под Маркер зачистки (если они не Обходят [8.5.1.1]). Им нужно провести Операцию зачистки в Фазу Реорганизации.

Наземные юниты группируются по 4 классам мобильности исходя из присущей им Movement Allowance:

**Класс Мобильности**

|  |  |
| --- | --- |
| **Пехота** | **Черный или Желтый MA\*** |
| **Моторизовання** | **Оранжевый МА или фон** |
| **Механизированный** | **Красный МА или фон** |
| **Аэромобильный** | **Желтый МА\*** |

\* Желтый МА на чёрном фоне=Способный к Аэромобильности/Лёгкая Пехота

Как обозначено выше, пехотные юниты с жёлтым МА Способны к Аэромобильности. Аэромобильные юниты, которые всегда считаются Аэромобильными, также имеют номинальный MA Лёгкой Пехоты на уровне 4, когда не используют свою изначальную Аэромобильность.

Юниты тратят свои Очки Движения из их Movement Allowance [2.3.5] на TEC путём сопоставления их Класса Мобильности с типом местности, на который они заходят/пересекают. При использовании Аэромобильного Движения [8.5.4], заплатите 1 Очко Движения за гекс независимо от местности.

*Важно: юнит всегда может передвинуться хотя бы на гекс в дружественном Сегменте Движения, если способен, но не через запрещённые стороны гексов/гексы.*

*Исключение: юниты в ВЗК не могут двигаться в течение Сегментов Использования или Реакции Элиты.*

**8.5.1.1 Обход (Bypass):** движущиеся юниты могут Обходить или двигаться через гекс, который не содержит вражеских наземных юнитов или имеет дружественные юниты под Маркером зачистки, который содержит вражеские Сооружения **[8.3.1.2]** или Город**.** Такое движение имеет стоимость движения по местности гекса. Для Обхода, движущийся юнит должен иметь достаточно Очков Движения для входа и выхода в гекс с Сооружением или Городом. Контроль над гексом с Сооружением или Городом не меняется. Обходное движение не может использоваться при попытке пересечь водную сторону гекса через мост или переправу.

**8.5.2 Воздушный Транспорт (Air Transport)**

Пехотные наземные юниты, которые начинают Сегмент движения на дружественной Воздушной Базе/Аэродроме не во ВЗК [8.2] могут двигаться Воздушным Транспортом к другому дружественно-контролируемому гексу с Воздушной Базой или Аэропортом вне ВЗК. Юниты, перевозимые воздухом, могут использовать до половины своей MA (округлённой вверх) после приземления.

Миссии Воздушного Транспорта могут быть подвержены ПВО [6.6] перед преземлением. Если гекс посадки в домашней или союзной стране движущегося игрока, делается +3DRM к броску ПВО.

**8.5.2.1 Ограничения Использования (Limitations on Use)**

GSR в целом обозначают ограничения на использование Воздушного Транспорта. Ограничения прилагаются к доступному Сегменту движения.

**8.5.3 Десантное передвижение, Парашютирование (Airborne Movement, Paradrop)**

Десантные юниты, которые начинают Сегмент движнеия на дружественной Воздушной базе/Аэродроме не в ВЗК **[8.2**] могут исполнить **Парашютирование (Paradrop).**

Для этого, возьмите юниты и проложите путь гексов любой длины до гекса высадки. Гекс высадки не может быть занят вражескими юнитами. Юниты могут подвергнуться **ПВО [6.6]** перед высадкой.

Парашютирование не может быть сделано в следующие гексы:

- Мегаполис.

- Холмы/Горы.

- Высокогорья (Highland)/Высокогорные Леса.

- любой гекс с Городом

- любой гекс во вражеской стране с Сооружением **[8.3.1.2].**

Если высаживающийся юнит переживает ПВО, расположите юнит на гекс и определите результат высадки. Киньте кубик и смотрите таблицу Парашютирования. Используйте результаты слева от слэша. Объяснения – под таблицей.

Юнит может продвинуться в прилегающий вражеский гекс с Городом/Мегаполисом/Сооружением **[8.3.1.2]** без вражеских наземных юнитов и оказаться под Маркером зачистки (если нужно), если гекс приземления не в ВЗК; в противном случае, он не может двигаться.

**8.5.3.1 Ограничения Использования (Limitations on Use)**

GSR в целом обозначают ограничения на использование Десантного передвижения. Отмененный юнит считается как использовавший Десантное передвижение, доступное для GT, как обозначено в GSR.

**8.5.4 Аэромобильное Передвижение/Транспорт (Airmoblie Movement/Transport)**

Юниты с жёлтым МА могут использовать Аэромобильное Движение. При этом юниты могут двигаться до 24 гексов в дружественном Сегменте движения, игнорирую стоимость местности. После окончания движения, они ставятся в гекс приземления, где юнит может быть подвержен ПВО [6.6].

Заметка: Аэромобильные юниты всегда могут делать такое движение. Так как у них есть исконный вертолётные потенциал, Аэромобильные очки не тратятся для их движения, но они следуют другим правилам Аэромобильного движения

**8.5.4.1 Аэромобильные Очки (Airmobile Points)**

Каждая сторона получает определённое количество Аэромобильных очков в начале каждого сценария, которые обозначены маркером.

Добавочные очки могут прибыть как подкрепления. Очки могут использоваться каждый год, пока не уничтожены.

Каждое Аэромобильное очко может транспортировать 1 Очко Стека способных к этому юнитов. Очки можно объединить для транспортировки юнита с более чем 1 Очком Стека. Более 1 юнита (два ½ Очков Стека юнита) могут транспортироваться одним Аэромобильным Очком, если юниты начали Фазу движения одним стеком. Когда Аэромобильные очки использованы, увеличьте маркер «Использовано» (Used).

Аэромобильные Очки не нужны для Аэромобильных юнитов (с МА 24).

**8.5.4.2 Уничтожение Аэромобильных Очков (Destroying Airmobile Points) [Standart Game]**

Аэромобильные Очки могут быть постоянно уничтожены, когда Воздушная База в домашней стране игрока контролируется врагом. Когда это происходит, берущий контроль игрок кидает кубик. На броске 0-2 вражеское Аэромобильное Очко постоянно уничтожено. На броске 3-9 оно не теряется.

Аэромобильные очки также могут быть постоянно уничтожены ПВО [6.6], когда результат на таблице ПВО включает звездочку (\*). Движущийся игрок теряет один уровень перемещаемого юнита и постоянно уничтожает Аэромобильное Очко в дополнение к другому результату из списка.

Двигайте Маркер Аэромобильных очков на трекере после каждого уничтоженного очка.

*Исключение: потери Аэромобильных юнитов не дают потерю очка, хотя они по-прежнему теряют уровень.*

**8.5.4.3 Процедура Аэромобильного Движения (Airmobile Movement Procedure):** в течение дружественного Сегмента движения, не Реакции Элиты, игрок может передвинуть юнит не Наземным передвижением, а Аэромобильным. Для этого надо обозначить, какой юнит будет передвигаться, назначить Аэромобильные Очки (если доступны), отметить количество использованныъ Аэромобильных Очков и передвинуть юнит до 24 гексов, игнорируя местность, к гексу назначения. В этом случае все, что написано выше и касается «юнит», читать как «юниты».

При передвижении юнита Аэромобильным Передвижением, игрок должен выбрать дружественную Воздушную Базу/Аэропорт, куда юнит будет передвинут.

Если юнит приземляется в ВЗК, он не может двигаться дальше, в противном случае он может продвинуться на прилегающий, незанятый, под контролем врага гекс с Мегаполисом/Городом/Сооруженим [8.3.1.2/8.3.1.5], и попасть под Маркер зачистки (если нужно).

Движущиеся юниты могут быть подвержены ПВО [6.6] (разрешается в посадочном гексе). Движущиеся юниты, которые начинают и заканчивают в одном гексе, считаются единичной Миссией Аэромобильного Транспорта. Юниты, которые начинают своё Аэромобильное Движение вместе, но не заканчивают в одном гексе, считаются раздельными миссиями и каждый подвержен ПВО.

Юниты, начинающие движение в ВЗК, могут использовать Аэромобильное Движение, но дожны пройти дополнительную проверку на ПВО в начальном гексе, в дополнение к ПВО при посадке в целевом гексе.

**8.5.4.3.1 Ограничения Посадки (Landing Limitations):** юниты, использующие Аэромобильное Движение, не могут приземляться в Горах (Highland), Горных Лесах или Холмах, если в том гексе нет шоссе или дороги. Они не могут приземляться в Горах (High Mountain) или гексе с Мегаполисом/Городом/Сооружением [8.3.1.2/8.3.1.5] под вражеским контролем.

**8.5.5 Аэромобильное Передвижение Морпехов (Marine Airmobile Movement)**

AMPH может иметь одно присущее Аэромобильное очко на своей фишке [8.5.4.1]. Оно может быть использовано для транспортировки одного уровня имеющего Аэромобильность юнита Морпеха, но не более 24 гексов от AMPH юнита. Радиус расчитывается от но не включая Морской гекс (All-Sea), который занимает AMPH. Эта возможность может использоваться один раз за Сегмент движения (даже есои в этом же сегменте AMPH передвинулся в гекс). Когда вы перемещаете юнит уже по земле, считайте радиус от AMPH к юниту и потом к гексу назначения, так же, как и при обычном Аэромобильном Движении [8.5.4.3]

Только AMPH Аэромобильные очки могут использоваться для Аэромобильного движения к или от АМРН.

Присущие Аэромобильные очки иммунны к потере от ПВО.

**8.5.6 Морское Передвижение (Naval Movement)**

**8.5.6.1 Морское Передвижение Юнитов (Naval Unit Movement):** важно заметить, что в этом разделе речь идёт о движенн Морских юнитов (Naval Units), что не имеет ничего общего с Морским Транспортом [8.5.7], который осуществляется без Морских юнитов. Амфибийный Штурм [8.5.8] и Морская Боевая Поддержка [7.3.1], однако, требуют передвижение и использование Морских юнитов.

**8.5.6.2 Морские Зоны и Ячейки (The Sea Zones and Boxes):** карта может быть разделена на Морские Зоны, которые делятся на Морские Ячейки, Прибрежные ячейки и Морские ячейки (Sea, Inshore, All-Sea hexes). В некоторых играх Морские Зоны могут трактоваться как Ячейки у моря (At Sea Box), это будет обозначено в GSR.

**8.5.6.3 Где Могут Двигаться Морские Юниты (Where Naval Units Can Move):** Морские юниты могут в любое время быть расположены в одной из 4 локаций:

**At Sea:** Морская ячейка/Морская зона

**Прибрежная:** Прибрежная ячейка

**Побережная:** Морской гекс на карте (All-Sea) или дружественный Порт

**Ячейка расположения (Holding Box):** смотрите GSR.

**8.5.6.4 Когда и Как Двигаются Морские Юниты (When and How Naval Units Move):** Морские юниты могут двигаться, индивидуально или в стеке, в течение любого дружественного Сегмента движения, за исключением Сегмента Реакции Элиты. Они могут передвигаться из одного места в другое без подсчёта гексов.

Морские юниты могут передвигаться из любой локации в любую за данный ход. Одно ограничение на перемещение Морских юнитов в том, что он не может заходить в более чем одну Морскую ячейку/Морскую зону за Сегмент движения. Однако, двигаться следует как в п. 8.5.6.3 вперёд или назад, т.е из At Sea в Inshore или Coastal в Inshore, но не из Coastal прямо в At Sea Box. Юниты также могут двигаться из All-Sea гексов в Порты и наоборот, также как и в другие All-Sea гексы. Кроме того, Морские юниты могут двигаться между прилегающими At Sea Boxes/Sea Zones.

Движение в или из Порта требует прокладывания движения через водную сторону гекса, т.е. по стороне гекса не должно быть земли.

GSR содержат правила о Ячейках расположения.

**8.5.6.4.1 Спорное Морское Движение (Contested Sea Movement):** Если стек транспортируемых Naval/Sea юнитов [8.5.7] имеет маршрут, проходящий через что-то из описанного ниже, стек должен пройти бросок на Спорное Морское Движение перед движением:

- в или из контролируемой врагом At Sea Box/Sea Zone/Inshore Box.

- в, из или через Зону Эффекта Минного маркера [7.5.3].

- в, из или через локацию, в которой есть вражеский Морской юнит.

- между Портом и All-Sea гексом, если Inshore Box не дружественно контролируема.

- из All-Sea гекса в другой All-Sea гекс пока Inshore Box не дружественно контролируема.

Используйте такие DRM при броске на Спорное Морское Движение:

**- Морские Юниты:** за каждый дружественный или вражеский SAG/CV/CVN в At Sea Box/Sea Zone или связанном Inshore Box добавьте (если вражеский) или отнимите (если дружеский) один (Юниты в All-Sea гексах не модифицируют бросок).

**- Уровень ASW:** движущийся Союзник вычитает свій Уровень ASW.

**- Уровень Подводной Угрозы:** движущийся Союзник добавляет текущий уровень Подводной Угрозы оппонента.

**- Воздушное Превосходство:** игрок прибавит или отнимет один в зависимости от того, у кого Воздушное Превосходство.

**- Минный маркер:** прибавьте плотность минного поля при вхождении в Зону Эффекта [7.5.3].

**- Inshore Box:** если ходя бы один связанный Inshore Box контролируется врагом и движение в связанній All-Sea гекс или связанный At Sea Box/Zone, прибавьте или отнимите один.

GSR могут давать дополнительные DRM.

Если движение Отменяется, юниты остаются там, где они начали Сегмент Движения, иначе же движение успешно. Примените любые потери уровня к погруженным юнитам или стеку в целом.

**8.5.6.5 Штормы (Storms):** в течение Фазы погоды или в «штормовой» ход, Морские юниты должны оставаться или вернуться в дружественный At Sea Box или Порт, соответствующий At Sea Box/Sea Zone. Они не могут двигаться в течение «штормового» хода. Юниты вне соответствующих At Sea Box или Портов уничтожаются.

**8.5.7 Морской Транспорт**

Морской Транспорт отображает передвижение войск и снаряжения с общими судоходными мощностями, в противовес тому, как специализированные транспортные корабли представлены Амфибийными Морскими юнитами. Есть два базовых вида Морского Транспорта: Порт-Порт и Морская Погрузка (Sea Landing).

*Заметка: Морская Погрузка отображает последующие войска после уже успешного Амфибийного Штурма.*

При движении, проложите путь от Порта начала до точки назначения через At Sea/Inshore Boxes/All-Sea гексы для определения, требуется ли бросок на **Спорное Морское Движение [8.5.6.4.1].**

**8.5.7.1 Порт-Порт (Port to Port):** Любой наземный юнит, который начинает дружественный Сегмент движения в дружественном гексе с неповрежденным Портом не в ВЗК, может передвинуться Морским транспортом в любой другой дружественный гекс с неповрежденным Портом не в ВЗК. Такой перевезённый юнит может потратить половину (округлённую вверх) своего МА сразу после высадки, если оба Порта находятся в одной Морской Зоне; в другом случае, он не может двигаться.

**8.5.7.2 Морская Высадка (Sea Landing):** Любой Пеший юнит с МА 5 или менше и все юниты Морпехи когут использовать Морской транспорт внутри одной Морской Зоны для передвижения из дружественного Порта в Береговой Плацдарм (Beachhead) или наоборот. Если высадка в Порту не в ВЗК, они могут потратить до половины МА (округлённой вверх).

**8.5.7.3 Ограничения Морского Транспорта (Sea Transport Limitations):**

 GSR обозначат ограничения количеству Очков Стека, которые могут быть транспортированы за доступный Сегмент Движения Морским Транспортом. Для этих целей, вертолёты имеют ½ Очков Стека.

**8.5.7.4 Ограничения Морского Транспорта (Sea Transport Limitations):** Пока другое не обозначено, не более двух Очков Стека могут высаживаться в Порту или Плацдарме за Игровой Ход.

**8.5.8 Амфибийный Штурм (Amphibious Assault)**

Морпехи и другие юниты, обозначенные GSR, могут использовать Амфибийный штурм.

Амфибийно штурмующие юниты должны начать дружественный Сегмент движения в дружественной или Спорной Inshore Box, без вражеских Морских юнитов, с помощью Морского Амфибийного юнита (АМРН).

АМРН могут использоваться для проведения лишь одного Амфибийного Штурма за ход.

**8.5.8.1 Процедура (Procedure):** AMPH может перевозить до уровня своей вместимости (отображено в Очках стека) юнитов Морпехов одной национальности из Inshore Box в All-Sea гекс, прилегающий к доступному гексу Берега для Амфибийного Штурма. Передвиньте Стек (АМРН и юниты Морпехи, которые не превышают вместимость) из Inshore Box в соответствующий All-Sea гекс в той Sea Zone. Юниты, исполняющие Амфибийный Штурм, не могут двигаться дальше в течение того Сегмента движения (кроме **Продвижения После Боя [9.9]).**

Многочисленные АМРН юниты могут занимать разные гексы, которые оба прилегают к одному гексу Берега. В таком случае, все юниты прилегающие к гексу Берега могут проводить Амфибийный Штурм.

*Важно: только гексы Берег [8.3.1.7] прилегающие к All-Sea гексам могут штурмоваться.*

Когда Морпехи юниты расположены в All-Sea гексе, прилегающем к подходящему гексу Берега, они там остаются, пока не происходит Штурм в течение следующего Боевого Сегмента.

Каждый юнит, который атакует занятый гекс берега Амфибийным Штурмом, для боя понижает свою Силу Атаки вдвое (округляется вверх). Любые другие дружественные юниты, прилегающие к гексу (Морпехи или наземные юниты) также могут атаковать. Боевая Поддержка также позволяется.

Если большая часть боевой силы атакующих (после всех ополовиниваний) внесена юнитами, Амфибийно Штурмующими, сместите Колонку Шансов на один налево.

Если, в конце боя, любой защищающийся юнит остаётся в гексе, Амфибийно Штурмующий юнит (если не остаётся Амфибийно Штурмующих юнитов, любой другой атакующий юнит) теряет один уровень в дополнение к результатам боя (коллективно, не за каждый юнит) и, если Амфибийно Штурмующий, остаётся в стеке с АМРН в All-Sea гексе.

Если гекс свободен после боя (или не содержит вражеских юнитов), атакующий дожен Продвинуться После Боя [9.9] в гекс. Если гекс во вражеской стране и содержит Город/Сооружение, продвинувшийся юнит должен попадает под Маркер Зачистки **[8.4].**

**8.5.8.2 Береговые Плацдармы (Beachheads)**

 Каждая сторона имеет Маркеры Береговых Плацдармов. Количество маркеров ограничено их наличием. Пока количество маркеров не ограничивает количество возможных Амфибийных Штурмов [8.5.8] которые может провести каждая сторона, оно ограничивает возможность поддерживать больше, чем есть маркеров, Береговых Плацдармов. По сути, любой Амфибийный Штурм который сразу не устанавливает Маркер Берегового Плацдарма, это просто рейд, обманка, или поддерживающая высадка.

Когда юнит Морпех совершает успешный Амфибийный штурм, проводящий игрок может сразу положить Маркер Берегового Плацдарма на гекс после боя и Продвижения После Боя [9.9]. Маркер Берегового Плацдарма не может быть положен в гекс с контролируемым врагом Городом/Сооруженим. Маркер Берегового Плацдарма позволяет своему хозяину делать следующее:

- увеличить лимит Очков Стека гекса до 6.

- позволяет Морской Транспорт Морпехов, Брони Морпехов или Пешей Пехоты на гекс с Плацдармом **[8.5.7].**

- позволяет юнитам пытаться игнорировать результаты **Отступления [9.8.2].**

Береговой Плацдарм, если доступен, также может быть расположен на дружественном и оккупированном (занятом) гексе Берег в течение Боевого Сегмента, если АМРН прилегает к гексу Берег.

**8.5.8.2.1 Устранение Берегового Плацдарма (Beachhead Removal):** Береговые плацдармы могут быть произвольно убраны в любое время в течение Сегмента движения хозяина. Они убираются не добровольно, если они убираются как потеря уровня в бою или если нет АМРН в прилегающем гексе All-Sea в конце дружественного Сегмента движения.

*Исключение: не при Штормовых ходах.*

Когда Береговой Плацдарм по любой причине удаляется, его нельзя расположить в течение двух Игровых ходов, т.е. если убран в GT1, он недоступен до GT3. Расположите Маркер Берегового плацдарма в General Records Track в нужный ход как напоминание. После этого его можно снова расположить после Амфибийного Штурма или на любой гекс Берег, прилегающий к АМРН во время Сегмента Движения. Морской Транспорт к Береговому Плацдарму не разрешен до следующего Сегмента Движения с момента расположения.

**8.5.8.3 Выгрузка/Загрузка юнитов Морпехов (Disembarking/Embarking Marine Units):** Юниты Морпехи в Порту с АМРН или на Береговом Плацдарме [8.5.8.2] с АМРН в прилегающем гексе All-Sea могут выгружаться/загружаться на АМРН (в рамках свободной ёмкости). АМРН может нормально двигаться до или после выгрузки/загрузки (но не обоих).

**8.5.8.4 Береговые Плацдармы и Бой (Beachheads and Combat):** Береговые Плацдармы обеспечивают свою боевую силу в защите и могут подвергнуться потере уровня. Кроме того, БП автоматически игнорируют любые результаты Отступлений. Если одни в гексе, они имеют ER 4 при поддержке (supplied) и 0 если без поддержки.

**9.0 Бой (Combat)**

**9.1 Возможность Боя (Combat Eligibility)**

Любые дружественные юниты с силой атаки больше 0, которые прилегают к вражеским юнитам в начале дружественного Боевого Сегмента, могут атаковать. Атаки не позволяются через водные стороны гексов или в водные гексы *(Исключение: Амфибийный Штурм).* Все юниты в одном гексе не должны атаковать один и тот же гекс, как и вообще атаковать. Защищающиеся юниты всегда защищаются как единый стек *(Исключение: гексы с Перестеком [8.1.1.1]).* Сила атаки юнита едина; каждый атакующий юнит должен прилагать свою полную силу атаки, если атакует, против одного защищающегося гекса. Все прилагающие вражеские гексы не должны быть атакованы.

*Важно: юнитам нельзя атаковать в местность, куда им нельзя передвигаться. Так, броня/механизированные юниты могут атаковать в гекс с Холмы только по дороге.*

**9.2 Порядок Боя (Combat Procedure)**

Все Сегменты Боя идут в следующем порядке:

**9.2.1 Объявление Атаки (Attack Declaration)**

Атакующий объявляет гекс для атаки и называет атакующих юнитов. Важно: если атака объявлена, она должна разрешиться.

**9.2.2 Первичный Расчет Боевых Шансов (Initial Combat Odds Compulation)**

Каждая сторона сводит соответствующие силы атаки/защиты для всех задействованных юнитов. Сила атаки делится на силу защиты. Если деление имеет остаток, округлите соотношение вниз в пользу защитника: например, 9:5=1.8:1, выходит 1.5/1.

**9.2.2.1** Если есть остаток в соотношении и сила атаки превосходит силу защиты, атакующий получает модификатор -1 DRM к броску на атаку. Если Первичные Боевые Шансы превосходят максимум в табличке, т.е. 7:1 или больше на рядке Равнина/Равнинный Лес, атакующий получает -1 DRM. Атакующий выбирает один из этих DRM.

*Пример: в случае с 1.8:1, округляем до 1.5:1. Однако, так как это не чистое соотношение, атакующий получает -1 DRM.*

**9.2.2.2 Определение Первичного Рейтинга Шансов (Determine Initial Odds Ration)**

Определите подходящую Колонку Рейтинг/Местность на CRT. Атакующий определяет подходящую боевую колонку, глядя на ряд с местностью в гексе защитника для нахождения колонки с предварительно найденным рейтингом шансов. Атака с шансами выше чем в самой правой колонке или меньше чем в самой левой (где обозначен рейтинг шансов) устанавливается на ту минимальную или максимальную колонку. Все сдвиги колонок считаются от той точки. Есть маркер для обозначения шансов на CRT.

*Пример: самая правая колонка подходит для 8:1 или 36:1 при атаке на Highland, Highland/Woods гекс.*

**9.2.3 Определение Сдвига Колонок и DRM (Determine Column Shifts and Die Roll Modifiers)**

 Обе стороны выбирают ведущий юнит. Рейтинг эффективности юнита (ER) [2.3.3] используется для боя. Сдвиги колонок также используются для неожиданных атак, атак на Города/Укрепления, и для всех атак в течение Боевого Сегмента Использования. Сдвиги Колонок и DRM применяются к бою и отображены на CRT. Используйте чистую разницу сдвига колонок для модификации колонки с первичными шансами. Если, после расчета всех сдвигом, шансы вылезут за табличку, используйте крайние доступные колонки.

**9.2.4 Назначение Боевой Поддержки (Combat Support Allocation)**

Атакующий располагает все **Воздушные Очки [6.1], Ударные Вертолёты [6.5], Артиллерию [9.5.6], Морские [7.3.1]** юниты для боя. Защитник делает то же самое.

**9.2.5 Разрешение ПВО (Air Defence Fire Resolution)**

Если какая-то из сторон назначила Воздушные Очки или Ударные Вертолёты для удара по земле, ПВО [6.6] разрешается немедленно.

**9.2.6 Бросок Кубика и Разрешение Боя (Roll Die and Resolve Combat)**

Атакующий бросает кубик, модифицируя бросок любым необходимым DRM из списка CRT.

**9.2.7 Размещение Потерь (Allocate Losses)**

Защитник первый применяет свои потери/отступления. Тогда атакующий применяет свои.

**9.2.8 Отступление и Продвижение После Боя (Retreat and Advance After Combat)**

Если гекс защитника свободен по итогам боя, атакующий игрок может Продвинуть до 4 Очков Стека (или 3 в местность Холмы/Горы) атакующих юнитов в гекс и следовать правилам **Продвижения После Боя** (и должен Продвинуть хотя бы одного юнита) [9.9].

**9.3 Мультигексовый Бой (Multiple-Hex Combat)**

Дружественные юниты, выбранные для атаки одного вражеского гекса, должны объединить свою силу атаки при атаки (в рамках границ стекинга) **[8.1.1.1].** Защищающийся гекс не может быть атакован больше одного раза за дружественный Сегмент Боя. Атакующий не может атаковать более одного защищающегося гекса в отдельно взятом бою, даже если прилегает много занятых врагом гексов. При проведении мультигексовой атаки, атакующий получает бонусы DRM за атаку с более чем двух гексов, прилегающих к защитнику **[9.6.3].**

**9.4 Модификаторы Боевой Силы (Combat Strength Modifiers)**

При модификации силы юнитов, модифицируйте каждый юнит отдельно и округляйте вверх. Ополовинивание может быть лишь один раз, многочисленные эффекты ополовинивания игнорируются.

**9.4.1 Речной или Амфибийный Штурм (River or Amphibious Assault)**

Каждый юнит может атаковать через сторону гекса с Малой Рекой (независимо, есть Мост или нет) или делает Амфибийный Штурм, уменьшает силу атаки вдвое. В течение мультигексовых атак, ополовинивающие эффекты Малых Рек/Амфибийного Штурма прилагаются только к юнитам, атакующим через Реку/Морскую сторону гекса.

**9.4.2 Преимущество Брони (Armor Advantage)**

Юниты Брони удваивают свою силу атаки при атаке стека небронированных/немеханизированных юнитов на Равнине или Пересеченной местности (Rough), где нету Укреплений, Города или Лесов.

*Исключение: это преимущество не применяется при атаке через речную сторону гекса или при Амфибийном Штурме.*

**9.4.3 Механизированное Преимущество (Mechanized Advantage)**

Механизированные юниты увеличивают свою силу атаки в 1,5 раза при атаке небронированных/ немеханизированных юнитов на Равнине или Пересеченной местности (Rough), где нету Укреплений, Города или Лесов.

*Исключение: это преимущество не применяется при атаке через речную сторону гекса или при Амфибийном Штурме.*

**9.4.4 Потери от Местности Брони/Механизированных (Armor/Mechanized Terrain Disadvantage)**

Бронированные и Механизированные юниты получают уменьшение вдвое силы атаки, когда атакуют в Болото (не Зимой), Highland, Highland Woods, Холмы, Горы или Джунгли.

**9.4.5 Преимущество Пехоты (Infantry Advantage)**

Немеханизированные юниты Морпехов, Моторизованные и все другие «Пешие» (включая Аэромобильные) удваивают силу защиты в гексе Мегаполис.

*Исключение: это не касается юнитов под Маркером Зачистки.*

**9.5 Сдвиги Колонок (Column Shifts)**

**9.5.1 Сдвиг Колонки от Эффективности (Efficiency Column Shift)**

Атакующий должен обозначить, ER какого атакующего юнита **[2.3.3]** будет использоваться в бою (по сути, этот юнит возглавляет штурм). Атакующий должен выбрать юнит, чья сила атаки больше 0. Защитник определяет, ER какого юнита будет использоваться для защиты. Атакующий тогда вычитает ER защитника из своего. Результат – это количество колонок, сдвинутых на CRT (направо если ER атакующего выше, налево если ER защитника выше). Кроме того, юниты, которые используются для определения эффективности для сдвига колонок должны первые подвергнуться результату потери уровня (если будет) в последующем бою.

**9.5.2 Сдвиг Колонок от Города/Укреплений (City/Fortification Column Shift)**

Атаки против юнитов, защищающих гекс Город или Укрепления **[8.3.1.5/8.3.1.10]** сдвигаются на две колонки влево в CRT. Защитник получает преимущество от Укреплений только если Укрепления расположены в стране игрока или союзной и под дружественным контролем. Если гекс содержит и Город, и Укрепления, эффект кумулятивен. Сдвиг колонки от Города не применяется для юнитов под Маркером зачистки **[8.4.1.5].**

**9.5.3 Сдвиг от Боя Использования (Exploitation Combat Shift)**

После Движения Использования, любой юнит инициативного игрока (движется он при Использовании или нет) может проводить бой. Такой Бой Использования разрешается сдвигом двух колонок влево.

**9.5.4 Сдвиг Колонок от Внезапности (Surprise Column Shift)**

Некоторые сценарии определяют, что одна сторона получает сдвиг колонки (или сдвиги) для отображения внезапности.

**9.5.5 Амфибийный Штурм (Amphibious Assault)**

Амфибийный Штурм подвергается смещению колонки влево, пока не-Амфибийно штурмующие юниты также атакуют гекс, и эти юниты привносят больше половины боевой силы (после модификации).

**9.5.6 Артиллерийская Поддержка (Artillery Support)**

Артиллерийские (включая РСЗО и Ракетные) юниты специально расчитаны для оказания огневой поддержки. Артиллерийские юниты считаются наземными юнитами почти во всех смыслах, за исключением того, что они могут обеспечивать сдвиги колонок в бою.

Артиллерийские юниты обеспечивают сдвиг на одну колонку в бою. Один или два Артиллерийских юнита могут поддержать бой на атакующей стороне, но только один на стороне защитника. Артиллерийские юниты могут поддержать любой доступный юнит (см. ниже) в своём радиусе поддержки, включая свой гекс. Они могут поддерживать более одного боя в Боевом сегменте. Они могут использовать эту возможность дважды за Игровой Ход.

Артиллерийские юниты без цвета в символе типа юнита – независимые юниты и могут поддерживать юниты независимо от Формации или национальности. Артиллерийские юниты с цветом в символе типа юнита есть частью Формации и могут только поддерживать юниты из Формации. Артиллерийские юниты всегда могут поддерживать сами себя.

Поверните их назад при Фазе Реорганизации так же, как и с Ударными Вертолётами **[6.5.2].**

**9.6 Модификаторы Бросков (Die-Roll Modifiers)**

**9.6.1 Боевая Поддержка (Combat Support)**

И атакующий, и защитник могут модифицировать результаты боя назначением Воздушных Очков **[6.1]**, Ударных Вертолётов **[6.5]** или Морской Боевой Поддержки **[7.3.1]** к бою. Обе стороны могут назначить любое количество Морских юнитов в радиусе боя. Атакующий первый назначает каждый тип Боевой Поддержки.

Для каждой стороны, сложите общий Рейтинг Атаки Вертолётов и количество Воздушных Очков, скорректированные каждый на ПВО **[6.6],** вместе с Морской Боевой Поддержкой.

Отнимите Боевую Поддержку атакующего от её же у защитника. Разница (и положительная, и отрицательная) – это DRM к последующему броску боя, и он не может быть больше +6 или меньше -6 (чистый).

**9.6.2 Аэродромы, Посёслки и Сооружения (Airfields, Towns and Installations)**

Если гекс защитника содержит Аэродром, Посёлок и/или Сооружение **[8.3.1.2]** к бою применяется +1 DRM. Эти DRM кумулятивные, но только если гекс контролируется **[8.4]** защитником.

**9.6.3** **Мультигексовые Бои (Multiple Hex Combats)**

Если атака происходит с как миниму трёх разных прилегающих гексов с юнитами силой атаки больше ноля, он получает благоприятный DRM в том бою. -1 если атака с 3/4 гекосв или -2 если с 5/6. Амфибийно Атакующие юниты в расчёт такого DRM не идут.

**9.6.4 Атаки Специальных Юнитов (Special Unit Attack)**

GSR могут иметь дополнительные модификаторы для некоторых видов Специальных юнитов.

**9.6.5 Атаки Смешанными Национальностями (Mixed Nationality Attacks)**

GSR могут определять DRM при атаках разными национальностями.

**9.6.6 Атаки Разными Формациями (Multi-Formation Attacks)**

Когда разные Формации **[2.3.4/15.2.10]** атакуют вместе, примените DRM (см. СRT) для каждой дополнительной Формации после первой. Независимые юниты, т.е. те, к которым на добавлена Формация и/или у них белая ячейка типа юнита, в такой модификации DRM не участвуют. GSR могут содержать исключения для этого.

*Заметка: пока иное не обозначено в GSR, каждая Формация учитывается независимо от национальности.*

**9.6.7 Лёгкая Пехота (Light Infantry)**

Любой бой в гексе, в котором есть Город или местность, отличная от Равнина/Равнинный Лес, который содержит юнит Лёгкая Пехота, защищает она или атакует, получает -1/+1 DRM к броску боя. Этот DRM не за юнит, а за бой.

*Исключение: ЛП не даёт DRM, если она часть Амфибийно Штурмующего стека.*

**9.7 Результаты Боя (Combat Results)**

Юниты имеют один или два уровня. Двухуровненвые юниты отпечатаны с двух сторон, со слабой стороной сзади. Одноуровневые юниты не имеют задней части, и уничтожаются при потере уровня. Когда двухуровневый юнит получает первую «потерю уровня», переверните его на другую сторону. Когда юнит на «слабой» стороне получает другую потерю уровня, он уничтожается. Очки стека не обязательно показывают количество потерь уровня.

Когда результаты CRT показывают потерю уровня атакующего или защитника, игрок убирает то количество уровней со своих юнитов, начиная с лидирующего юнита. Это общий уровень потерь для всех сил, не для каждого вовлечённого в атаку/защиту юнита. После первой потери уровня, все двухуровневые юниты в стеке должны потерять уровень, прежде чем любой двухуровневый юнит будет уничтожен.

**9.7.1.1 Избыточные Боевые Потери (Excess Combat Losses):** если финальные шансы были в колонке 11, 12 или 13 и CRT показывает больше потерь уровней, чем есть у защитника, атакующий уменьшает свои потери в бою на 1.

Если атакующий не может закрыть все потери уровня согласно CRT или полностью уничтожен, защитник уменьшает потери уровня на 1, независимо от колонки CRT.

**9.7.2 Результаты Отступления (Retreat Results)**

Если CRT показывает результат R, это значит, что защищающийся юнит/стек должен отступить на определённое число гексов х[9.8].

**9.8 Отступления (Retreats)**

**9.8.1 Процесс Отступления (Retreat Procedure)**

Когда защищающийся юнит/стек вынуждет отступать как результат боя, каждый юнит в гексе должен отступить полное количество гексов, предусмотренное местностью, которую они занимали в бою. Юниты, защищающие не-Город или не Укреплённую Равнину, Равнинные Леса, Rough, Rough Woods и болото отступают на два гекса. Юниты, защищающиеся в других видах местности, отступают на один гекс.

Если стек юнитов должен отступать, каждый юнит в стеке отступает индивидуально. Юниты могут отступать в разные гексы. Все отступающие юниты, однако, должны закончить своё отступление в обозначенном количестве гексов от изначального. Используйте следующие приоритеты для каждого гекса при отступлении:

1. Незапрещённая местность в сторону дружественного края карты вне ВЗК.
2. Незапрещённая местность вне ВЗК.
3. Незапрещённая местность в сторону дружественного края карты.
4. Незапрещённая местность.