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.

