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)**