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.