

БОЕВОЙ КОМАНДИР

Переводчик: Алексей Жуков (Tinker)
Версия правил: 1.1 Версия перевода: 1.01

ВСТУПЛЕНИЕ

Боевой Командир – серия настольных игр, построенных на карточном движке, посвященная тактическим сражениям пехоты во время Второй Мировой войны. В первой части серии, один игрок принимает на себя роль Оси (Германии), а другой командует Союзными войсками (СССР или Америкой). Игроки ходят по очереди, и в свой ход играют с руки карты Судьбы, тем самым активируя на поле боя свои подразделения для выполнения различных задач.

Игроки достигают победы, двигая подразделения по полю, атакуя войска противника и захватывая цели. Степень успеха определяется конкретными фишками целей в каждом сценарии, количеством уничтоженных вражеских подразделений, и количеством подразделений прорвавшихся за вражеский край поля.

Единица времени в игре состоит из произвольного числа ходов. Внутри каждого хода последовательность действий игроков не задана строго, активный игрок отдает приказы, и оба игрока отвечают на них действиями. Приказы и действия зависят от карт пришедших на руки игрокам.

События, и хорошие и плохие, будут происходить случайным образом и добавят беспорядка и неопределенности в идеальные планы игроков.

МАСШТАБ ИГРЫ

Ширина гекса поля боя составляет примерно 30 метров. Единица игрового времени состоит из некоторого количества совершенных ходов и составляет несколько минут реального времени.

Каждое подразделение представляет собой либо командира, либо команду из 5 человек, либо отделение из 10 человек. Радио и вооружение (большее чем ручные пулеметы, винтовки или пистолеты) представлено отдельными фишками.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

6 двусторонних карт 17" x 22" (итого 12 карт)
352 большие (¾") фишки
280 малых (½") фишек
220 карт
правила
книга сценариев
дисплей дорожек
4 двусторонние памятки игрока

СЛОВАРЬ

Action (Действие) – Свойство карты судьбы, напечатанное под фотографией (над – в случае с картой “Fire” Order/Action). Действия можно играть на ходу любого игрока. [A24]

Activate (Активировать) – Подразделение или игрока можно активировать для выполнения только одного приказа в ход.

Active (Активный) – Игрок совершающий ход в настоящий момент. Подразделение или маркер принадлежащий этому игроку.

Adjacent (Прилегающий, Соседний) – два гекса разделяющие одну границу между собой считаются прилегающими. Подразделения и маркеры в одном из этих гексов прилегают к подразделениям и маркерам в другом.

Break/Broken (Сломанный/Сломленный) – Подразделение, Вооружение или Радио перевернутое на обратную сторону считается сломленным/сломанным. Если вооружение или радио сломано – им нельзя пользоваться. Сломленное подразделение может выполнять большинство функций, но способности его уменьшаются. Не сломленная/сломанная фишка, которую требуется сломить/сломать, становится сломленной/сломанной (и переворачивается). Сломленная/сломанная фишка, которую требуется сломить/сломать повторно, уничтожается. [3.2]

Command (Командование) – Одна из пяти базовых характеристик. Ей обладают только Командиры. Командование – способность Командира контролировать свои подразделения вокруг себя. [3.3.1]

Cover (Укрытие) – Число характеризующее местность. Лучшее укрытие добавляется к морали подразделений стоящих в гексе. Эффекты различных укрытий не суммируются. [T78.3]

Die Roll (Бросок кубика) – Шестигранный кубик нарисован в нижнем правом углу каждой карты судьбы. Кубики не бросаются из руки игрока, бросок всегда осуществляется из колоды. [1.9]

Enemy (Вражеский) – Подразделение, вооружение или радио под контролем противника. Гекс занятый вражеским подразделением. Гекс цели под контролем противника [2.3], в котором нет ваших подразделений. Укрепления не бывают «вражескими».

Event (Событие) – Случайное происшествие, указанное в нижней части карты судьбы. События не играют с руки, только с верха колоды судьбы после открытия триггера «Событие!». [1.9.1.1]

FP / Figerpower (ОМ/Огневая мощь) – Одна из пяти базовых характеристик. ОМ показывает величину повреждений, которые фишка может нанести вражеским подразделениям. [3.1.1]

Friendly (Свой) – Подразделение, вооружение или радио под вашим контролем. Гекс занятый своим подразделением. Гекс цели под вашим контролем [2.3], в котором нет вражеских подразделений. Укрепления не бывают «своими».

Hindrance (Помеха) – Местность, влияющая на атаки проходящие сквозь нее, но не в неё и не из неё (за исключением дыма). Помехи не складываются друг с другом. [10.3]

Inactive (Неактивный) – Игрок, не совершающий ход в настоящий момент. Подразделение или маркер принадлежащий этому игроку. Если игровая ситуация такова, что оба игрока должны предпринять что-либо одновременно, неактивный игрок всегда предпринимает это первым.

LOS (ЛВ) – Линия видимости. Подразделение в гексе А имеет ЛВ до гекса Б, если туго натянутая струна соединяющая центральные точки гексов не касается графического изображения препятствий в промежуточных гексах. [10]

Marker (Маркер) – Карточка без изображения солдата (обычно 1/2"). Маркерами считаются и вооружение, и колючая проволока, и маркеры контроля, и маркеры внезапной смерти.

MG – Пулемет.

Morale (Мораль) – Одна из пяти базовых характеристик. Мораль показывает величину стойкости подразделения до потери боевой эффективности. [3.1.4]

Movement (Движение) – Одна из пяти базовых характеристик. Движение характеризует эффективность передвижения подразделения по полю боя. [3.1.3]

MP (ОД) – Очки движения.

OB (БП) – Боевой порядок. Войска выделенные каждому игроку по сценарию. БП Укреплений приведен на обороте книги сценариев. Для каждой нации есть памятка с базовым БП на одной стороне и БП поддержки на другой.

Obstacle (Препятствие) – Тип местности блокирующий ЛВ при прохождении сквозь него, но не в него и не из него. [10.2]

Opportunity Fire (Огонь по обстоятельствам) – Способность, позволяющая сыграть Действие Огонь, чтобы расстреливать движущиеся силы противника. [A33]

Order (Приказ) – Способность написанная сверху каждой карты судьбы. Приказы можно отдавать только в свой ход. [O14]

Ordnance (Тяжелое вооружение) – любое вооружение с характеристиками расположенными на белой полосе. Тяжелое вооружение должно сначала попасть в намеченную цель, и только после этого пытаться ее поразить, не может входить в огневую группу, не может вести огонь по обстоятельствам. Характеристики тяжелого вооружения не увеличиваются Командирами. [O20.2]

Piece (Фишка) – Подразделение, Вооружение, Радио или Укрепление.

Posture (Позиция) – Атака, Защита или Разведка. Позиция определяет размер руки. [1.1]. Игроки могут занимать различные позиции, хотя Атакующий против Защищающегося – самый частый сценарий.

Random Hex (Случайный гекс) – Комбинация буквы и числа в левом нижнем углу карты судьбы. Используется для определения позиций снайперов и мест возникновения других событий. Цифра используется и для определения того, можно ли отремонтировать сломанное вооружение [1.8].

Range (Дальность) – Одна из пяти базовых характеристик. Дальность определяет эффективную дальность стрельбы. [3.1.2]

SR (KB) – маркер корректирующего выстрела [O18.2.1]

(die) Trigger (Триггер) – Игровой эффект связанный (запущенный триггером) с определенными бросками кубиков [1.9.1]

Turn (Ход) – Игрок отдающий один или несколько приказов или сбрасывающий **ноль** или больше карт судьбы [5]

Unit (Подразделение) – Большая фишка (5/8") с изображением как минимум одного солдата. Подразделения делятся на Отделения, Команды и Командиров. [3]

VP (ПО) – Победные очки. [7]

Weapon (Вооружение) – Маленькая фишка (1/2") с изображением вооружения, например пулемета или миномета. В отличие от маркеров у вооружения есть ОМ и Дальность. [11]

ВНИМАНИЕ: В «Боевом командире» поговорка «правило значит ровно то, что в нем сказано» должна четко соблюдаться. Как сказано в другой хорошей игре «Totaler Krieg!»: «Не придумывайте и не вкладывайте в правило больше, чем в нем написано. Если сомневаетесь, делайте строго то, что написано».

ПРИМЕР А: В событии «Ходячие раненые» сказано «Выберите одно уничтоженное подразделение». Это не значит «свое уничтоженное подразделение», поэтому если на момент события уничтоженное подразделение есть только у противника, вам придется выбрать его подразделение и вернуть на поле боя.

ПРИМЕР Б: Правило триггер «Заело!» заставляет игрока сломать все стреляющее вооружение. И все! В нем не сказано, что стрельба отменяется, поэтому она не отменяется.

Хоть мы и сказали придерживаться правил, мы понимаем что правила не смогут заранее учесть миллионы различных ситуаций, которые могут сложиться во время игры. В случае возникновения необычной ситуации, вам поможет здравый смысл наложенный на пару подходящих правил.

В этой книге вы много раз столкнетесь с текстом выделенным серым фоном, как этот. Так помечаются различные пояснения, игровые особенности, заметки разработчиков, и другая полезная информация, помогающая понять игру.

Чтобы сыграть в первый раз, вам нужно прочитать только разделы Компоненты, Основные правила и Приказы, и прочитать про правило А33, касающееся огня по обстоятельствам. После этого разложите Пример из книги Сценариев и разберите его до конца, чтобы понять как происходит игра. Финальная часть этой книги посвящена Действиям, Событиям, типам местности и укреплениями. Её можно изучать по мере необходимости.

КОМПОНЕНТЫ

1. Карты судьбы

В комплекте игры есть три колоды карты судьбы – по одной для Германии (серая), Америки (зеленая) и СССР (коричневая). Колода, состоящая из 72 карт, – это сердце и душа игры. Во время игры ни одно действие не может быть совершено (ни Приказ, ни Действие), если в руке нет соответствующей карты. Если карта находится в руке игрока, то сыграть можно только Приказ **или** Действие, весь текст от События и ниже игнорируется.

ВНИМАНИЕ – Карта инициативы [9] как и три карты памяти – это не карты судьбы. Они не замешиваются в колоду и не считаются частью руки игрока.

Более того, если правило говорит о «карте» без уточнения, оно всегда говорит о карте судьбы, и никогда о карте инициативы или карте-памятке. Они всегда будут называться по имени.

1.0 Золотое правило

Некоторые эффекты карт противоречат правилам. Например, событие [E61] «Допрос» противоречит правилу 1.2. Если такое происходит, предпочтение всегда отдается карте.

1.1 Размер руки

У каждого игрока есть свой размер руки, который зависит от позиции игрока: Атакующей (6 карт), Разведывательной (5 карт), Защитной (4 карты). Это число определяет количество карт, с которым игрок начнет игру, и количество карт, до которого он будет добирать карты в руку в конце своего хода.

1.2 Знание карт

Карты на руке держаться в закрытую от противника. Карты в колоде лежат рубашкой вверх и их порядок неизвестен обоим игрокам. Карты в сбросе открыты и игроки могут смотреть их в любой момент.

1.3 Открытие карт

Если игрок должен «открыть» карту – во время триггера События, например [1.9.1.1] – верхняя карта колоды судьбы переворачивается и кладется в сброс, так чтобы оба игрока ее видели.

1.4 Перемешивание карт

Во время Продвижения игрового времени [6.1.2] один из игроков получит указание и должен будет перемешать вместе сброс и колоду, чтобы сформировать новую колоду.

1.5 Приказы

Название приказа напечатано в самой верхней части карты. Игрок может играть карты как приказы только в свой ход, и не может отдать больше приказов, чем его способность отдавать приказы [5.1]. Если карта играет как приказ, она кладется в сброс. Таким образом действие, указанное на карте, может быть сыграно только если эта карта придет в руку в следующий раз.

1.6 Действия

Название действия напечатано на карте под фотографией, или, в случае с картой «Огонь» [A33], в самой верхней части карты. Игрок может играть карты как действия в любой ход, если условия для ее выполнения соблюдены. Если карта играет как действие, она кладется в сброс. Таким образом приказ, указанный на карте, может быть сыгран только если эта карта придет в руку в следующий раз.

1.7 События

Название события напечатано на карте под действием. События никогда не играют с руки. Они происходят только при открытии карт колоды, в случайном порядке и через случайные промежутки времени, в результате некоторых бросков [1.9.1.1].

1.8 Случайные гексы

Бледно-зеленое изображение гекса напечатано в левом нижнем углу карты. Некоторые события и появление снайперов [1.9.1.3] требуют определения случайного гекса. В этом случае верхняя карты колоды открывается и используется изображение гекса. Комбинация буквы и числа внутри гекса обозначает гекс на поле боя, в котором произойдет событие или появится снайпер. Изображение гекса используется и для починки сломанного вооружения во время игры [11.4].

1.9 Броски кубиков

В нижнем правом углу напечатана пара кубиков. Настоящие кубики не используются для игры в Боевого Командира. Если требуется сделать бросок, игрок открывает верхнюю карту колоды и смотрит на кубики. Все остальные части карты игнорируются. Когда кубики бросаются, значения выпавшие на двух гранях суммируются (исключение: броски на прицеливание, в этом случае они перемножаются [O20.2.3]).

1.9 Триггеры

Вокруг некоторых кубиков нарисована жирная красная рамка, внутри которой написаны слова **Event!**, **Jammed!**, **Sniper!** или **Time!**. Эти слова и рамки называются триггерами. Эти четыре триггера немедленно приостанавливают нормальное течение времени в игре, в этот момент происходит особенное событие, связанное с триггером. Течение времени восстанавливается после того, как завершится применение триггера.

ВНИМАНИЕ – Все триггеры **кроме триггера Time!**, сработавшие на последней карте колоды, применяются после продвижения игрового времени [6.1.2].

ВНИМАНИЕ – Любой бросок, сделанный во время применения триггера (например бросок внезапной смерти во время триггера Time! или бросок рукопашной во время рукопашной возникшей в результате Просачивания), не может вызвать новый триггер.

Другими словами, любой бросок кубиков, сделанный во время триггера, игнорирует выпавшие триггеры Event!, Jammed!, Sniper! или Time!.

ВНИМАНИЕ – Все четыре триггера всегда применяются полностью до того как результат броска, которых их вызвал, можно будет использовать. **Другими словами, результат броска запоминается, но не применяется пока триггер не будет применен полностью.**

*ПРИМЕР: Против сломленного подразделения с моралью 6 совершается бросок бегства. Результат броска – «7-Событие». Это подразделение **будет** вынуждено отступить на 1 гекс, но не раньше, чем случится событие. Даже если случится событие «Санитар» и это же подразделение соберется, оно по прежнему будет вынуждено отступить (но уже не сломленное).*

1.9.1.1 Триггер Событие! (Event!)

Всякий раз когда игрок бросает кубики и выпадают кубики в красной рамке со словом Событие!, нормальное течение игры приостанавливается и случается событие. Игрок выбросивший Событие! открывает верхнюю карту колоды и, игнорируя все, кроме события, зачитывает вслух название события и применяет его эффект [E43–E77].

Если не указано иное, все решения, которые необходимо принимать во время события, принимает игрок зачитывающий карту.

1.9.1.2 Триггер Засло! (Jammed!)

Всякий раз когда игрок бросает кубики для броска на стрельбу [O20.3.3] (и только он, другие броски включая бросок прицеливания [O20.2] не могут вызвать этот триггер) и выпадают кубики в красной рамке со словом Засло!, все Вооружение производившее стрельбу ломается [11.4].

Отметьте, что радио [12] и мины [F103] не являются вооружением.

1.9.1.3 Триггер Снайпер! (Sniper!)

Всякий раз когда игрок бросает кубики и выпадают кубики в красной рамке со словом Снайпер!, нормальное течение игры приостанавливается, чтобы сыграть снайпера. Игрок выбросивший Снайпер! открывает верхнюю карту колоды и, игнорируя все, кроме случайного гекса, зачитывает номер гекса. Затем, этот игрок *может* выбрать одно подразделение в этом или прилегающем гексе и сломить его.

В Боевом Командире появление Снайпера! представляет не только терпеливого человека с винтовкой с оптическим прицелом. Этот механизм отражает и боевые потери, связанные с огнем по своим, паникой, психологическими травмами, змеиными укусами, отчаянием, обезвоживанием, усталостью, случайно разорвавшимся снарядом, песком в глазах и прочими факторами.

1.9.1.4 Триггер Время! (Time!)

Всякий раз когда игрок бросает кубики и выпадают кубики в красной рамке со словом Время!, нормальное течение игры приостанавливается, чтобы случилось продвижение игрового времени [6.1.2].

2. Карты сражений

2.1 Поле боя

Каждое поле боя расчерчено на гексы. Гексагональная сетка помогает осуществлять движение и сражения. Масштаб сетки составляет примерно 30 метров. Каждый гекс содержит:

- местность определенного типа [T79–T99], которая может влиять на движение и атаки в этот гекс или сквозь него,
- центральную точку белого цвета, используемую для определения ЛВ [10],
- уникальный идентификатор, состоящий из буквы и числа, например «С7», использующийся для Событий и Снайперов.

2.2 Границы поля боя

2.2.1 В верхнем правом углу карты сражения напечатан **номер карты**. Он используется для того, чтобы проще искать нужную для сценария карту.

2.2.2 В левом нижнем углу карты сражения напечатан компас. Его ориентация совпадает с другими гексами. Компас используется для ориентирования на поле боя и во время определения точки удара артиллерии [O18.2.2], а также для разных событий.

На компасе 1 указывает на «верх» карты, 4 – на низ, 2 и 3 на правую сторону, а 5 и 6 на левую.

2.2.3 На противоположных углах расположены ячейки Артиллерии, использующиеся для размещения маркеров Радио [12].

2.3 Цели

На каждом поле боя расположены 5 целей – красных кружков, с белым числом (от 1 до 5) внутри. Каждая цель приносит некоторое количество ПО стороне, которая последней единолично контролировала цель [7.3.1]. Количество ПО зависит от конкретных фишек целей, которые вошли в игру [7.3.2].

3. Подразделения

Имя/Ранг – Имя подразделения используется исключительно для идентификации. Исторические знаки отличия на командирах нужны только для красоты. Они не влияют на процесс игры.

Изображения человечков – На каждом подразделении нарисовано одно, два или четыре изображения человека, чтобы обозначить реальный размер подразделения. Один человечек – это командир, два – команда из 5 человек, четыре – отделение из 10 человек.

3.1 Характеристики подразделений

У подразделения всегда есть одно число в верхнем правом углу и три числа расположенные в ряд в нижней части фишки. Они всегда есть даже если равны «0». Только у командиров будет еще одно число, расположенное в черном гексе на правой части фишки.

3.1.1 Огневая мощь (ОМ)

Первое число в нижнем ряду. Обозначает базовую силу подразделения в рукопашной [O16.4] и в стрельбе [O20 & A33].

3.1.2 Дальность

Второе число в нижнем ряду. Обозначает максимальное число гексов, на которое подразделение может стрелять [O20 & A33].

3.1.3 Движение

Третье число в нижнем ряду. Обозначает число очков движения (ОД), которое подразделение может использовать при движении [O21].

3.1.4 Мораль

Число в верхнем правом углу. Обозначает базовую силу подразделения при защите от стрельбы, при попытке восстановиться [O22] или отступить [O23], и используется для других целей. Мораль подразделения модифицируется укрытием [T78.3] гекса, в котором оно находится.

Сломленное подразделение [3.2] легко определить по красной полосе в верхней части фишки и морали, напечатанной белым, а не черным.

3.1.5 Командование

Число в черном гексе напечатанное в правой части фишки командира (только). Командование помогает активировать дополнительные подразделения во время отдачи приказов и действия Огонь по обстоятельствам [3.3.1.1], а также модифицирует характеристики подразделений и вооружений сгруппированные с командиром [3.3.1.2 & 3.3.1.3].

3.1.6 Характеристики в рамке

У некоторых подразделений ОМ, дальность и/или движение забраны в рамку. Они не оказывают существенного влияния на процесс игры и нужны для игры некоторых карт действий [A26, A39 и A40]. ОМ в рамке, тем не менее, дает +1 силу в рукопашной.

3.2 Сломленные подразделения

3.2.1 Сломленное/Несломленное

Подразделение всегда находится в одном из двух состояний: сломленном или несломленном. Подразделение обычно начинает сценарий в несломленном состоянии, но стрельба и другие враждебные действия могут сломить его. В этом случае фишка перевернется на сломленную сторону.

3.2.2 Присоединенные маркеры

Подразделения при переворачивании фишки на сломленную сторону и обратно сохраняют все маркеры Подавленности, Ветерана, и Вооружения.

3.2.3 Приданное вооружение

Сломленное подразделение не может использовать вооружение. Вооружение не ломается или чинится только потому, что его владелец становится сломленным или несломленным. Обратное тоже верно.

3.2.4 Уничтожение

Любое сломленное подразделение, которое должно сломиться снова, уничтожается. Противник получает ПО по стоимости подразделения [7.1] после того как оно помещается на дорожку потерь [4.2].

3.2.5 Сбор

Если сломленному подразделению надо «собраться», он переворачивается на несломленную сторону. Обычно, это случается после успешного броска во время приказа на Восстановление [O22] или во время событий.

3.3 Командиры

3.3.1 Командование

3.3.1.1 Командный радиус

Обычно, приказ [O14.1] или действие Огонь по обстоятельствам [A33.2] активирует только одно подразделение. Но активированный командир может активировать все, несколько или ни одного своего подразделения (не командира) в пределах командного радиуса для выполнения того же приказа или действия. Командный радиус считается вокруг гекса командира.

*Командир с командным радиусом «2» может активировать свои подразделения в радиусе до двух гексов, даже если они стоят за непроходимой местностью или за вражеским подразделением. Командир с командным радиусом «1» может активировать свои подразделения в том гексе, в котором стоит, и в прилегающих гексах. Командир с командным радиусом «0» **может** активировать подразделения в том гексе, в котором стоит.*

3.3.1.2 Командование подразделениями

Командование командира добавляется непосредственно к ОМ, дальности, движению и морали всех своих отделений и команд (только), находящихся с ним в одном гексе, даже если командир не активирован. Этот эффект накапливается, если несколько командиров находятся в одном гексе.

Очевидно, что командиры не влияют на своих собственные характеристики или характеристики других командиров.

3.3.1.3 Командование вооружением

Командование командира добавляется непосредственно к ОМ и дальности своего не тяжелого вооружения, если его несет не командир и вооружение находится в одном гексе с командиром, даже если командир не активирован. Этот эффект накапливается, если несколько командиров находятся в одном гексе.

Так миномет, например, не может увеличить характеристики командиром сгруппированным с ним. Также, если командир несет пулемет, то пулемет не получит увеличенные характеристики.

4. Дисплей дорожек

Дисплей дорожек – это место где отображаются многие игровые параметры. Тут располагаются различные дорожки и маркеры, используемые во время сценария. Его состав подробно разобран далее и в разделе 6.

4.1 Дорожка ПО

4.1.1 Маркер ПО

Маркер ПО нужно положить на дорожку ПО в начале сценария. Он передвигается вперед-назад вдоль дорожки, то в сторону одного игрока, то другого, по мере того как ПО получают или теряются в ходе игры. Обратная сторона маркера используется, если сумма ПО становится больше 20.

4.1.2 Маркер суммы атаки

Этот маркер используется только в качестве напоминания о силе текущей суммы атаки для стрельбы/ мин/ артиллерии/ рукопашной. Это бывает полезно, если бросок на защиту прерывается триггером.

4.2 Дорожка потерь

В каждом сценарии указано, на какое значение на дорожке потерь игроки должны положить маркеры «Сдаюсь». Дорожка потерь состоит из верхнего и нижнего ряда, каждый ряд «указывает» на игрока который будет его использовать.

Всякий раз, когда уничтожается подразделение (не герой), оно (вместе с вооружением) помещается на дорожку потерь. Вооружение помещается на большой квадрат в центре. Подразделения помещаются одно за одним на дорожку потерь соответствующего игрока, и занимают там места с первого и далее. Таким образом, игрок проиграет сражение, если одно из его уничтоженных подразделений помещается на квадрат с маркером «Сдаюсь» [6.3].

Не забывают получать ПО за уничтоженные вражеские подразделения [7.1].

4.3 Разное

4.3.1 Дисплей БП

Дисплей БП располагается в левом нижнем углу дисплея дорожек. Для каждой нации есть маркер «БП» (OB Stats), который кладется на дисплей БП, чтобы обозначить качество войск (Элитные, Линейные, Новобранцы) и максимально разрешенное число приказов в ход.

4.3.2 Дата сценария

В каждом сценарии указано в каком году происходит битва и в какое клетку дорожки лет положить маркер года.

4.3.3 Дисплей целей

Положите набранные маркеры целей сюда [7.3.2]. Каждый игрок кладет маркеры с секретными объектива в отдел ближний к нему. Все «открытые» цели нужно положить в центральный отдел.

4.3.4 Отдел с информацией

В нижней части расположены семь информационных табло с правилами для Укреплений и Вооружений.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

5. Последовательность игры

Игра начинается тем, что один из игроков (согласно сценарию) совершает первый ход. После завершения хода, он добирает руку до необходимого размера [1.1], и передает ход противнику. Затем они меняются ходами пока игра не закончится в результате Броска внезапной смерти или по другой причине.

В свой ход игрок может сделать что-либо одно:

- отдать один или более приказов, сыграв карты с руки [O14];
- сбросить **любое число** карт судьбы [O15].

5.1 Разрешенное число приказов

Игрок не может отдать приказ, не сыграв необходимую карту судьбы с руки. Максимально разрешенное число приказов, которое игрок может отдать каждый ход, будет либо указано на его стороне БП, либо в сценарии. Приказы не нужно планировать, они играют с руки, потом исполняются – по одному за раз. Игрок может посмотреть как исполнится один приказ, а затем решить будет ли он отдавать следующий.

Различные виды приказов, которые может отдать игрок, описаны в разделах O16–O23.

5.2 Разрешенное число действий

Как и в случае с приказами, игрок не может объявить действие, не сыграв необходимую карту судьбы с руки. Игроки могут играть действия, когда захотят, если для действия сложились необходимые условия. Игроки могут сыграть столько действий, сколько захотят на ходу любого игрока, конечно, не больше чем размер руки.

Различные виды действий, которые может сыграть игрок, описаны в разделах A25–A41.

5.3 Сброс

Если игрок не хочет играть приказы в свой ход, он может сбросить [O15] любое число карт, не превышающее лимит сброса его национальности (лимит указан в памятке игрока).

5.4 Добор карт

В конце каждого хода активный игрок (только) должен брать карты с верха колоды пока не достигнет размера руки [1.1]. Добор карт может быть прерван продвижением игрового времени [6.1.2], если игрок берет последнюю карту из колоды. В этом случае **добор руки продолжается** после того, как продвижение игрового времени состоится (и сброс будет замешан обратно в колоду).

6. Игровое время

6.1 Маркер времени

6.1.1 Размещение маркера

В каждом сценарии указано, на какую клетку дорожки времени надо положить маркер времени.

6.1.2 Продвижение

Маркер времени продвигается на одну клетку вперед вдоль дорожки времени:

- когда выпадает триггер **Время!**
- когда игрок открывает/берет последнюю карту из колоды: **рассматривайте это так же, как и выпадение триггера **Время!****

*Время продвигается только единожды – не дважды – если последняя в колоде была открыта для броска и выпал триггер **Время!***

Сразу же после продвижения маркера, обычный ход игры приостанавливается и надо выполнить следующие шаги.

Для начала, игроки должны выполнить следующие два шага в указанном порядке:

- 1) игрок выбросивший триггер **Продвижения времени** (только), перемещивает свою колоду и сброс вместе и формирует новую колоду;
- 2) при необходимости игрок, выбросивший триггер, делает бросок **внезапной смерти** [6.2.2].

Затем, если игра еще не закончилась в результате **внезапной смерти**, выполните следующие четыре шага в указанном порядке:

- 3) защитник (только) получает 1 ПО;
- 4) игрок, выбросивший триггер (только), должен убрать один маркер дыма с поля боя;
- 5) если в клетке с маркером времени есть подразделения, владельцы вводят их в игру как подкрепления и размещают (сначала **неактивный игрок**) их в гексе(-ах) вдоль своей границы поля боя. Лимиты группирования [8] должны соблюдаться. Если радио выходит в качестве подкрепления, оно размещается в (пустой) ячейке артиллерии;
- 6) оба игрока могут сыграть действия «Окопаться» [A32].

После того, как все шесть шагов завершены, игра продолжается с того места, на котором была прервана.

6.2 Маркер внезапной смерти

6.2.1 Размещение

В каждом сценарии указано в какую клетку дорожки времени необходимо положить маркер **внезапной смерти**.

6.2.2 Процедура

Всякий раз когда маркер времени продвигается в клетку или дальше клетки с маркером внезапной смерти, игрок выкинувший триггер должен сделать бросок. Это делается после перемешивания и создания новой колоды. Если результат броска меньше числа, написанного в клетке с маркером времени (не маркером внезапной смерти), игра немедленно прекращается [6.3]. В ином случае, игра продолжается.

6.3 Конец игры

Игра может закончиться одним из **четырёх** способов:

- 1) Игрок кладет одно из своих уничтоженных подразделений на клетку с маркером «Сдаюсь» на дорожке потерь;
- 2) Последнее подразделение игрока на поле боя уничтожается;
- 3) Последнее подразделение игрока добровольно выходит за край поля боя [7.2.1];
- 4) Сделан бросок внезапной смерти [6.2.2] меньший, чем число в клетке с маркером времени.

6.3.1

Если возникла первая или **вторая** ситуация, игрок немедленно автоматически проигрывает игру, при этом текущее число ПО не принимается в расчет. Если **оба игрока проигрывают подобным образом, игрок с картой инициативы выигрывает** [9.2].

6.3.2

Если возникла третья или четвертая ситуации, и **первые две** ситуации нельзя применить, игроки должны открыть маркеры секретных целей и получить за них ПО, если контролируют их. Затем игрок с большим количеством ПО, то есть тот, на чьей стороне находится маркер ПО, выигрывает игру. Если маркер ПО находится на «0», игрок с картой инициативы выигрывает.

7. Условия победы

Обычно игрок выигрывает, если имеет больше ПО чем противник в конце игры [6.3]. ПО добываются одним из трех способов:

- уничтожение вражеских подразделений;
- выход своих подразделений за вражеский край поля боя;
- контроль целей на поле боя.

7.1 ПО за уничтожение

Всякий раз когда уничтожается подразделение, любым способом(в результате выполнения приказа, действия или события), противник получает ПО:

- Отделение стоит 2 ПО;
- Команда стоит 1 ПО;
- Командир (но не герой) стоит 1 ПО плюс 1 ПО за каждое очко командования на несломленной стороне;
- Герой стоит 0 ПО.

Эти значения приведены в памятке игрока.

7.2 ПО за выход

Считается, что во время игры по левую и правую сторону от игрока располагается непреодолимая преграда. Подразделение не может выйти за пределы поля боя через левый или правый фланг.

Однако, подразделения могут выходить за края поля боя, располагающиеся рядом с игроками (как будто темно-серый гекс является проходимым гексом). Добровольный выход своего подразделения за вражеский край поля боя во время приказа движения [O21] или наступления [O16] принесет вам ПО, но выход своего подразделения за свой край поля боя во время вынужденного отступления от приказа Бегство [O23] отнимет у вас ПО.

7.2.1 Добровольный выход

Наступающее [O16] илидвигающееся (за 1 ОД) [O21] подразделение может выйти с поля боя через вражеский край. Владелец немедленно получает ПО за вышедшее подразделение [7.1]. Это подразделение кладется в любую клетку по желанию владельца на дорожке времени. Подразделение всегда кладется на дорожку времени несломленным, даже если оно было сломленным во время выхода. Подразделение сохраняет с собой оружие, которое несло. Оружие тоже становится целым, если было сломанным. Подразделение теряет маркер ветеран или подавленности, если они на нем были.

Это подразделение считается совершенно иным подразделением подкрепления.

7.2.2 Вынужденный выход

Подразделению возможно придется выйти за свой край поля бой во время отступления [O23.3] и оно будет уничтожено. Это подразделение кладется на дорожку потерь в незанятую клетку, после того как противник получит ПО за его уничтожение [7.1]. Уничтоженное подразделение не сохраняет контроль над оружием, которое помещается целым в ячейку оружия на дорожке потерь. Подразделение также теряет маркер ветерана или подавленности, если они на нем были.

7.3 ПО за цели

Каждая из пяти целей на поле боя может стоять одно или больше ПО в зависимости от того, какие маркеры целей вошли в игру. Без маркеров целей цели стоят 0 ПО.

7.3.1 Контроль целей

Двусторонние маркеры контроля используются для обозначения того, кто контролирует цели в настоящий момент [2.3].

В сценарии указано, кто и какие цели контролирует на момент начала боя. Иногда по сценарию ни один из игроков не контролирует цель в начале игры, на них не нужно класть маркеры контроля. После начала игры, игрок, который безраздельно контролировал цель последним, кладет/поворачивает маркер контроля своей стороной вверх.

7.3.1.1 Цели в строении

Если цель находится в гексе со строением, и это строение занимает два или более гексов, считается, что цель располагается во всем здании (всех гексах которое оно занимает). В этом случае игрок должен очистить каждый гекс строения от вражеских подразделений, чтобы захватить контроль над ним.

7.3.2 Фишки целей

В коробке с игро 22 маркера (фишки) цели. Фишки целей обычно выбираются случайным образом и используются для задания дополнительных условий победы в сценарии, как правило, в виде добавочной стоимости ПО для целей на поле боя [2.3].

На каждой выбранной фишке цели, на ее «открытой» стороне указано условие победы. Большая часть будет в виде: Цель X стоит Y ПО. Эти значения суммируются с другими фишками целей.

Если три фишки для цели №3 находятся в игре (C, G и K), контроль цели №3 принесет 6 ПО (1 + 2 + 3).

На некоторых фишках написано: «x5 = Y VP»

Это значит что каждая из пяти целей на поле боя будет стоить Y ПО. Эти значения суммируются с другими фишками целей.

Есть три фишки с особыми условиями: «all = S.D. win», «Exit points are doubled», «Elim. points are doubled». Они, соответственно, значат следующее:

- перед каждым броском внезапной смерти [6.2.2], если один из игроков контролирует все пять целей на поле боя, он выигрывает игру, несмотря на ПО;
- ПО за добровольный выход подразделений [7.2.1] удваиваются для обоих игроков;
- ПО за уничтожение подразделений [7.1] удваиваются для обоих игроков.

Некоторые цели могут стоить «0» очков. Но игроки все равно должны стараться контролировать все цели на поле боя, чтобы не позволить противнику выполнить секретные ценные цели.

7.3.3 Открытые и секретные цели

Фишки открытых целей, а также фишки секретных целей, вскрытых во время игры [Е67], необходимо положить открытой стороной вверх в центр поля целей. Секретные цели должны лежать закрытой стороной вверх на поле целей. Только их владелец может смотреть их.

Заметьте, что у некоторых фишек целей нет «секретной» стороны. Если игрок вытащил такую фишку в качестве секретной цели, ему не повезло, он должен показать ее и положить как открытую цель.

Открытые цели дают ПО сразу во время игры. Секретные цели дают ПО в конце игры или когда вскрываются.

Когда контроль над открытой целью меняется, не забудьте что сначала предыдущий владелец теряет ПО, а затем новый владелец получает ПО за цель. Таким образом смена владельца цели со стоимостью в 4 ПО приведет к тому, что маркер ПО передвинется на 8 очков.

8. Группирование

Размещение более одного подразделения или маркера в одном гексе называется «группированием».

В Боевом командире гексы увеличены и фишки можно расположить рядом друг с другом. Даже при таком размещении они все равно считаются сгруппированными.

8.1 Группирование маркеров

Лимиты группирования применяются ко всем маркерам сразу после размещения. В одном гексе может размещаться любое число маркеров, если выполнены следующие пункты.

8.1.1 Маркеры для подразделений

Каждое подразделение может обладать только одним маркером каждого вида:

Подавленные

Ветеран

Вооружение (любое подразделение может нести вооружение)

8.1.2 Радио

Только один маркер радио на игрока может лежать в ячейке радио. Если радио уже лежит в ячейке, оно не заменяется другим радио.

8.1.3 Укрепления

Только один маркер укрепления может лежать в гексе. Если укрепление уже лежит в гексе, оно не заменяется другим.

Так, если событие «Воронки» заставляет вас положить маркер стрелковых ячеек в гекс с маркером колючей проволоки, вы не можете положить маркер стрелковых ячеек.

8.1.4 Дым

Только один маркер дыма может лежать в гексе, всегда остается маркер создающий большую помеху.

8.1.5 Пламя

Только один маркер пламени может лежать в гексе. Если маркер пламени лежит в гексе, ни один маркер из перечисленных выше и ни одно подразделение не может быть в этом гексе.

8.2 Группирование подразделений

Количество своих подразделений, которые могут располагаться в гексе без нарушения лимита группирования, зависит от числа фигур, нарисованных на фишках. До семи фигур на фишках своих подразделений может располагаться в гексе без штрафа. Любое размещение восьми фигур и более в одном гексе считается нарушением лимита группирования.

Лимиты группирования подразделений проверяются *в конце каждого хода*. В этот момент владелец должен уничтожить достаточное число подразделений, чтобы вернуть гекс в лимит группирования. В каждом гексе с нарушением лимита игрок может совершить одно событие «Развертывание» [E52] перед тем, как уничтожит подразделения.

Пример: В результате отступления у игрока Оси стоят два сломленных отделения в одном гексе в конце хода игрока Союзников. Он развертывает одно отделение в две сломленных команды. Потом уничтожает одну команду. Больше он не должен никого уничтожать, так как в одном гексе теперь находится всего шесть фигур и лимит группирования соблюден.

*Ничто не мешает вам нарушать лимит группирования **во время** хода, например, во время наступления, чтобы завести больше подразделений в рукопашную, но вы должны придумать способ избежать катастрофы в конце хода.*

9. Инициатива

Если вы играете в готовый сценарий, то в описании будет указано, кто начинает игру с картой инициативы. Если вы играете свободный сценарий, то число инициативы указано на БП игрока. В этом случае карту инициативы получает игрок с большим числом инициативы.

ВНИМАНИЕ: Карта инициативы не входит в руку игрока и не влияет на размер руки.

9.1 Переброс кубика

В любой момент во время игры игрок, обладающий картой инициативы, может отменить результат последнего броска, в том числе и триггер, и заставить игрока перебросить кубики. Решение должно быть принято, до того как результат броска/триггер будет применен.

Если игрок пользуется этой возможностью, он должен отдать карту инициативы противнику, который в свою очередь будет владеть картой до тех пор пока не перебросит кубики с помощью нее. Игроки могут передавать карту инициативы сколько угодно раз, даже в течении одной серии бросков.

9.2 Ничья

Если игра заканчивается ничьей, при равенстве ПО нулю или **если оба игрока сдались одновременно**, например, игрок владеющий картой инициативы выигрывает.

Карта инициативы – это своего рода балансир, встроенный в игру, чтобы обуздать удачу или невезение, присущее всякой игре с кубиками и картами. Инициатива будет переходить от игрока к игроку следуя за перипетиями войны, хотя использование карты и не является обязательным. Возможно, но маловероятно, что игрок вообще не будет использовать карту инициативы вообще.

10. Линия видимости (ЛВ)

10.1 Проверка ЛВ

В общем, подразделение в одном гексе должно видеть подразделение в другом гексе, чтобы стрелять. ЛВ проверяется с помощью струны, туго натянутой между центрами гекса наблюдателя и гекса цели. Если она касается графического изображения

препятствия или помехи в *промежуточных* гексах, то ЛВ блокирована [10.2] или ей мешает помеха [10.3]. Проверка ЛВ может быть осуществлена *любым игроком в любое время*.

Любое препятствие или помеха, находящееся в или являющееся частью (например, изгородь или стена [Т84, Т97]) гекса наблюдателя или цели, не влияет на ЛВ.

Таким образом, гекс со стеной, не располагающейся на одной из шести граней гекса с наблюдателем или целью, блокирует ЛВ даже если ЛВ проходит параллельно изображению стены.

ЛВ всегда обратима, если подразделение А видит подразделение Б, то и подразделение Б видит подразделение А.

10.1.1 Подразделения и ЛВ

Подразделения и свои, и чужие в промежуточных гексах не блокируют и не мешают ЛВ.

10.2 Препятствия и ЛВ

Любая местность [Т79–Т99] с символом «О» в колонке ЛВ в таблице местности называется препятствием.

Подразделение не может видеть другое подразделение если ЛВ заблокирована препятствием.

10.2.1 Пламя как препятствие

Считается, что маркер пламени [Т79] заполняет весь гекс целиком. Другими словами, ЛВ проходящая через горящий гекс, даже по его грани, блокируется.

10.3 Помехи и ЛВ

Некоторая местность слишком разреженная или не очень высокая, чтобы блокировать ЛВ. Она называется помехой, потому что мешает ведению огня сквозь нее.

10.3.1 Прицеливание и помехи

Любая помеха, попавшая на ЛВ при бросках на попадание [О18.2.2] или прицеливание [О20.2], уменьшит бросок на величину указанную в таблице местности. Если артподдержка или вооружение попадают в гекс, то последующие броски на воздействие/стрельбу не модифицируются помехой.

Помехи уже были учтены в снижении шанса попасть по гексу.

10.3.2 Стрельба и помехи

Любая стрельба не из тяжелого вооружения [О20.3] идущая через гекс с помехой уменьшит силу ОМ на величину указанную в таблице местности.

10.3.2.1 Минимальная ОМ

Атаку, сила которой уменьшена помехой до «0» и меньше ОМ, нельзя провести. Суммарная ОМ в «1» и больше необходима для проведения броска на стрельбу. Действия, увеличивающие силу атаки, можно использовать для увеличения суммарной ОМ до «1» и выше.

10.3.3 Модификаторы помех

Помехи не суммируются. Используется самый большой модификатор, и он не увеличивается если в промежуточных гексах располагается больше одной помехи.

*Отделение стреляет по команде находящейся в трех гексах. Оба гекса между ними содержат кустарник. Сумма ОМ отделения уменьшается на -3 за факт наличия кустарника, а не на -6 за два кустарника. Если бы в одном из гексов лежал маркер дыма «4», сумма ОМ уменьшилась бы на -4 из-за дыма. Если бы в **обоих** гексах лежали маркеры дыма «4», то сумма ОМ все равно бы уменьшилась на -4.*

10.3.4 Дымовая помеха

Считается, что маркер дыма [Т94] заполняет весь гекс целиком. Другими словами, ЛВ проходящая через гекс с дымом, даже по его грани, подвергается дымовой помехе.

Не важно, в каком месте гекса лежит маркер дыма/пламени. Они связаны с местностью и действуют на весь гекс целиком, включая шесть граней гекса.

Более того, дым мешает ЛВ входящей или выходящей из гекса с маркером дыма, а не только проходящей сквозь него.

Возвращаясь к примеру из [10.3.3], если бы в гексе отделения лежал маркер дыма «5», отделение получило бы модификатор -5 к ОМ.

11. Вооружение

11.1 Использование

Как и у подразделений, у вооружения есть ОМ и дальность, иногда в рамке. У некоторого вооружения есть также отрицательный модификатор (**напечатанный жирным красным цветом**, как на картинке сверху) к движению несущего его подразделения. Когда подразделение активируется [O14.1], активируется и вооружение, которое он несет. Только несломленное, не подавленное подразделение [13] может стрелять из вооружения. Оно может стрелять как раздельно, так и объединившись с вооружением в одну огневую группу [O20.3.1].

11.2 Транспортировка

Каждое подразделение может «нести» одно вооружение. Для того чтобы обозначить это, маркер вооружения кладется сверху на фишку подразделения. Вооружение, полученное по таблице поддержки нации, должно быть придано указанному подразделению.

11.3 Уничтожение и передача вооружения

Вооружение может быть передано другому подразделению за 1 ОД во время приказа движения [O21.1.1].

Владелец может добровольно уничтожить вооружение в любой момент игры.

Если подразделение с вооружением уничтожено или вышло за пределы поля боя, вооружение уходит вместе с ним. Вооружение во время развертывания отделения передается только одной команде[E52].

11.4 Сломанное вооружение

Когда вооружение ломается, оно переворачивается на сломанную сторону. Сломанное вооружение, которое ломается снова, уничтожается.

Всякий раз когда игрок открывает случайный гекс [1.8], для определения позиции снайпера или для других событий, номер гекса сравнивается с числом на сломанной стороне вооружения. Это происходит *до* того как совершается событие.

- если число попадает в границы «починки», вооружение переворачивается обратно на целую сторону, и сразу же готово к использованию.
- Если число попадает в границы «уничтожения», вооружение уничтожается и кладется в отдел вооружения на дорожке потерь.
- в ином случае вооружение остается сломанным.

11.5 Тяжелое вооружение

Некоторое вооружение – то, что с белой полосой на характеристиках – называется тяжелым вооружением. Тяжелое вооружение:

- должно сначала попасть в цель и только потом совершать бросок на стрельбу. [O20.2];
- не может входить в огневую группу [O20.3.1];
- не может использоваться для огня по обстоятельствам Fire [A33].

11.6 Особое вооружение

Использование огнемета или коктейля Молотова автоматически понижает укрытие цели до нуля[T78.3] и его нельзя модифицировать.

Сумка с зарядами и коктейль Молотова – одноразовое вооружение. Они уничтожаются сразу после броска на стрельбу [O20.3].

12. Радио

Маркер радио представляет собой доступ к дальней артиллерии. На каждом радио написана ОМ между 8 и 13. Если игрок получает маркер радио, он кладет его в ячейку артиллерии, ближнюю к себе (в углу карты). У каждого игрока может быть только одно радио в игре. Радио не является вооружением. Смотрите разделы O17 и O18, чтобы понять как работает радио.

13. Подавление

13.1 Размещение маркера

Маркер подавления можно положить на подразделение с помощью событий Малодушие [E51], Перехват [E60] и Подавляющий огонь [E75], или в результате ничейного броска на защиту [O20.3.4], сбор [O22.3] и бегство [O23.2].

13.2 Эффект подавления

Подавленное подразделение получает -1 ОМ, -1 дальность, -1 движение и -1 мораль. Подавление не влияет на командование.

Вооружение не может стать подавленным, но подавленное подразделение не может использовать вооружение.

Надпись “Ø Wpn” в верхнем левом углу маркера подавления напоминает об этом.

13.3 Снятие маркера

Убрать маркер подавления с подразделения можно только в начале приказа восстановления, в момент выхода подразделения за край поля боя, или уничтожения подразделения. Подавленное отделение, которое проводит развертывание, передает маркер подавления только одной команде.