

Commands & Colors Napoleonics

Game Design by Richard Borg
Translation by Dmitry Klyuykov



Поле боя – это место, где царит хаос. Победителем станет тот, кто управляет этим хаосом, и своим, и чужим.

- Наполеон

1.0 Введение

Игра *Commands & Colors: Napoleonics* основана на успешной игровой системе *Commands & Colors*, в которой движение управляется карточками Командования, создавая «туман войны». Бой быстро и эффективно проводится с помощью боевых кубиков. *Commands & Colors: Napoleonics* вводит несколько новых игровых концепций, которые добавляют исторической глубины и подарят новые впечатления даже опытным игрокам системы *Commands & Colors*.

Масштаб игры плавающий, что позволяет эффективно отобразить как большие сражения наполеоновской эпохи, так и исторические битвы меньшего размера. В некоторых сценариях пехотная часть может представлять целую дивизию, а в других полк или батальон. Наполеоновская тактика, которую потребуется применять игрокам для достижения победы, отлично ложится в национальные преимущества и недостатки, отражённые в игре, а также в отражённые системой особенности местности.

Сценарии базовой игры делают акцент на исторических сражениях между английской и французской армиями. Предлагаемые карты сражений подчеркивают важные особенности местности и историческую расстановку войск.

Основные отличия *Commands & Colors: Napoleonics* от *Commands & Colors: Ancients*:

- Из-за более мощной природы огнестрельного оружия, дистанционные атаки гораздо мощнее.
- Боевые части, понесшие потери, кидают меньше боевых кубиков. Сохранение сил и своевременный ввод резервов очень важны в этой игре.
- Части, в которых из-за потерь остался один блок, могут быть неспособны наносить урон из-за влияния местности.
- Части в базовой игре отступают на один гексагон за каждый флаг (кроме ополчения).
- Одна или несколько артиллерийских частей, активированных вместе с пехотой, могут объединить

свои боевые кубики в ближнем бою при взаимодействии родов войск.

- Кавалерия, атакованная пехотой в ближнем бою, может отойти и перестроиться.
- Участвовать в дополнительном ближнем бою может только кавалерия, победившая в основном рукопашном бою.
- Лёгкая кавалерия и лёгкая пехота (но не Light Rifle) наносит урон в ближнем бою при выпадении сабель.
- Пехота может построиться в каре для отражения вражеской кавалерийской атаки.
- Местность играет ключевую роль во многих сражениях.
- Каждая крупная держава, сражавшаяся в эпоху наполеоновских войн, имеет собственную подсказку игрока с характеристиками боевых частей.

Добро пожаловать в игру!

- Ричард Борг

2.0 Игровые компоненты

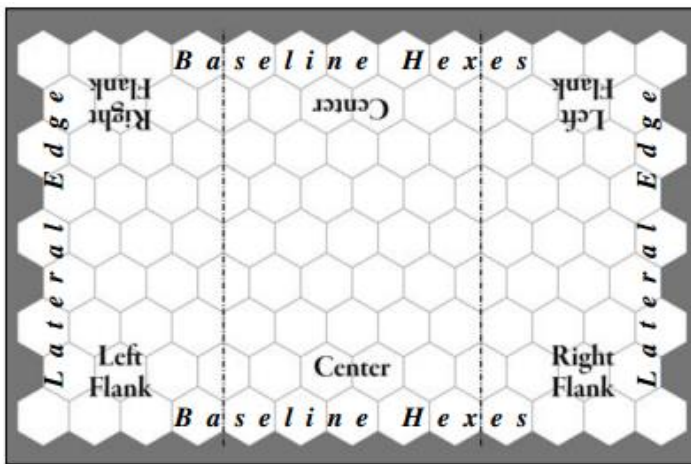
Пять листов с 56 двусторонними гексагонами местности, два планшета пехотного каре, маркеры каре и победных знамён.

- 70 карточек Командования
- 8 боевых кубиков
- 6 листов наклеек для блоков и кубиков
- 6 подсказок игрока и 1 буклет правил
- 1 буклет сценариев с 15-ю сценариями
- 340 деревянных блоков: тёмно-синие французы, красные британцы и коричневые португальцы в следующем составе:
- 193 маленьких блока для пехоты размером 18x18x8мм (включая 13 запасных)
- 87 средних блоков для кавалерии размером 22x22x8мм (включая запасных)
- 60 прямоугольных блоков размером 22x28x8мм для полководцев и артиллерии (включая 12 запасных)



Игровое поле

Игровое поле представляет собой гексагональную сетку 13 на 9, нанесённую на зелёный фон. Поле разделено двумя пунктирными линиями на три секции: левый фланг, центр и правый фланг. Если пунктирная линия проходит через гексагон, то считается, что он принадлежит и центру, и флангу.



Отдельные гексагоны местности

Отдельные гексагоны местности представляют широкий диапазон элементов местности. Они помещаются на поле в соответствии с инструкциями сценария, чтобы воссоздать историческое поле битвы.

Карточки Командования

Части могут передвигаться или сражаться, только получив приказ. Карточки Командования используются для отдачи приказов войскам.

Боевые кубики

Каждый боевой кубик располагает шестью пустыми гранями, на которые необходимо приклеить наклейки. На каждом кубике должны присутствовать следующие грани: два символа пехоты, один символ кавалерии, один символ артиллерии, один символ флага и один символ сабель.



Подсказка игрока по боевым частям

Каждая крупная держава, сражавшаяся в эпоху наполеоновских войн, имеет собственную подсказку игрока с характеристиками боевых частей.

На подсказке игрока указана следующая информация:

- Тип части и её сокращение, используемое при расстановке сценария.
- Наклейка, соответствующая типу части.
- Количество блоков части, выставляемое на поле.
- Норма движения, указанная в гексагонах.
- Модификаторы к бросаемым боевым кубикам.
- Модификаторы морали.
- Примечания.

Краткий справочник

В игре также есть две подсказки игрока, в которых вся информация по боевым частям представлена в минималистичном стиле, и умещена на одном листе.

Части и полководцы

Каждая боевая часть состоит из определённого числа блоков. Количество блоков в части варьируется в зависимости от типа части и страны.

Генерал, маршал или офицер другого звания (далее называемый полководцем) представлен одним прямоугольным блоком. Отдельный блок полководца не считается боевой частью.

Символы боевых частей

Для того, чтобы игрокам было проще различать боевые части при расстановке и во время игры, некоторым типам боевых частей присвоены идентификационные символы, которые отображаются в правом или левом верхнем углу на наклейках этих частей.



Символ гранаты: Гренадёрская пехота: Grenadier, Guard Grenadier, Old Guard.



Символ рога: Лёгкая пехота: Light, Rifle Light, Guard Light, Young Guard.



Символ кавалерийского шлема: Тяжелая кавалерия: Heavy, Guard Heavy, Heavy Cuirassier.



Символ лошади: Конная артиллерия: Horse Artillery, Guard Horse Artillery.

Остальные классы боевых частей, а именно линейная пехота (Line), ополчение (Militia), лёгкая кавалерия (Light, Light Guard, Light Lancers) и пешая артиллерия (Foot/Guard Foot Artillery) определяются отсутствием идентификационного символа.

Приклеивание наклеек: Приклейте соответствующие наклейки боевых частей и полководцев на деревянные блоки с обеих сторон. Британские боевые части приклеивайте на красные блоки, португальские на коричневые, а французские на тёмно-синие. На наш взгляд, удобнее всего рассортировать блоки по цветам и по размерам. Начните с британских частей. Подготовьте 36 маленьких красных блоков. Найдите наклейки британской линейной пехоты на третьем листе наклеек. Отклеивайте наклейки с листа и приклеивайте на деревянные блоки с двух сторон. Как только у вас закончатся 36 блоков, переходите к британской лёгкой пехоте. Подготовьте 10 маленьких красных блоков. Найдите наклейки британской лёгкой пехоты на четвёртом листе наклеек. Отклеивайте наклейки с листа и приклеивайте на деревянные блоки с двух сторон. Продолжайте в том же духе, пока не приклеите все наклейки британской армии на красные блоки (запасные наклейки, помеченные словом Spare, можно пока не приклеивать). Затем переходите к португальской армии, приклеивая наклейки португальских боевых частей и полководцев на коричневые блоки, а затем переходите к французским тёмно-синим блокам. Это займёт какое-то время, но результат того стоит!

Маркеры победных знамён

Этими 18 маркерами, выполненными в виде знамён, отмечается путь игроков к победе в сражении.



Планшет и маркеры пехотного каре

Два планшета пехотного каре и пронумерованные маркеры используются для пометки пехотных частей, построившихся в каре на поле боя.



3. Расстановка игры

1. Выберите сражение из буклета сценариев игры.

Примечание: Если это ваша первая партия в Comtands & Colors: Napoleonic, мы рекомендуем вам разыграть самое первое сражение из буклета – Rolica (French First Position) 17 August 1808, который был создан специально для того, чтобы познакомить игроков с основами игровой системы и особенностями сражений наполеоновской эпохи.

2. Поместите поле в центр стола. В каждом сценарии указано, какая армия расставляется в верхней части поля, а какая в нижней. Игроки садятся около того края поля, где будет расставлена их армия. Каждый игрок берёт игровые подсказки и планшет пехотного каре вместе с маркерами каре того же цвета, что и его армия.

3. Разместите гексагоны местности, как показано на карте сценария.

4. Разделите блоки между игроками. Французский игрок получает тёмно-синие блоки, а британский красные и коричневые.

5. Расставьте на поле боевые части в соответствии с картой сценария. Мы рекомендуем игрокам поставить по одному блоку соответствующего типа на каждый гексагон, где должна располагаться часть или полководец, а затем доукомплектовать боевые части блоками в необходимом количестве, указанном в игровой подсказке.

Примечание: каждый символ части на карте сценария

представляет собой полностью укомплектованную боевую часть.

6. Перемешайте колоду карточек Командования, и раздайте каждому игроку в количестве, указанном в описании сценария. Игроки держат в секрете полученные карточки Командования. Разместите оставшуюся колоду карточек рядом с полем, в пределах досягаемости обоих игроков.

7. Поместите 8 боевых кубиков и маркеры победных знамён в пределах досягаемости обоих игроков.

8. Прочитайте специальные правила сценария и победные условия.

9. Игрок, указанный первым в описании сценария, начинает игру.

4. Цель игры

Цель игры – первым захватить количество победных знамён, указанное в победных условиях сценария (обычно от 5 до 9).

Победное знамя даётся за каждую полностью уничтоженную вражескую часть или полководца. Когда с поля снимается последний блок вражеской части или полководец, возьмите маркер победного знамени. В некоторых сценариях победные знамёна может принести захват определённых гексагонов на поле или выполнение каких-то особо оговоренных боевых задач.

Победа присуждается сразу, в тот момент, когда игрок получил последнее требуемое победное знамя.

5. Последовательность игры

В сценарии указано, какой игрок ходит первым (начинает активным). Активный игрок раздаёт приказы своим боевым частям с помощью карточек Командования. Игроки по очереди становятся активными и делают свои ходы до тех пор, пока один из игроков не получит указанное в сценарии количество победных знамён.

Во время своего хода следуйте следующему порядку:

1. Фаза командования. Сыграйте карточку Командования.

2. Фаза приказов. Объявите все боевые части и полководцев, которым вы собираетесь отдать приказы в рамках только что сыгранной карточки Командования.

3. Фаза движения. Выполните движение всеми боевыми частями и полководцами, которым вы отдали приказы в предыдущей фазе. Движение выполняется по очереди. Нельзя прервать движение одной части, походить другой, а затем вернуться к движению предыдущей. На игровых подсказках указаны нормы движения частей, а также влияние местности на движение. Часть, получившую приказ, двигать не обязательно.

4. Фаза боя. Перед началом боя, всё движение должно быть закончено. Проведите по очереди бои каждой частью, получившей приказ в фазу приказов.

5. Фаза добора карточки. Потяните из колоды новую карточку Командования взамен сыгранной.

Фаза 1. Сыграйте карточку Командования

В начале своего хода сыграйте с руки карточку Командования. Положите её перед собой и прочитайте вслух.

Карточка командования обычно указывает количество боевых частей или полководцев, которым можно будет отдать приказы, а также секцию (или секции), в которых эти части должны располагаться, чтобы получить приказ. Если пунктирная линия проходит через гексагон, то считается, что он принадлежит и центральной, и фланговой секции.



Секционная карточка



Тактическая карточка

Существует два типа карточек Командования. На **секционных карточках** схематично отображены секции игрового поля (левый фланг, центр и правый фланг). Они используются для отдачи приказов определённому количеству частей, находящихся в секциях, помеченных

стрелками. На **тактических карточках** нарисована иллюстрация и приведено подробное описание количества и типов боевых частей, которым можно отдать приказы. Если секции не указаны в тексте тактической карточки, то отдавать приказы можно частям, находящимся в любых секциях игрового поля.

Если возникла ситуация, при которой сыгранной карточкой Командования невозможно отдать ни одного приказа, пропустите фазы 2-4, потяните новую карточку Командования и передайте ход оппоненту.

Фаза 2. Отдайте приказы вашим частям и полководцам

Сыграв карточку Командования, объявите, каким частям и полководцам будут отдаваться приказы.

- Двигаться, сражаться и выполнять особые действия могут только те части и полководцы, которым отдаются приказы.
- В один игровой ход, каждой части и полководцу можно отдать приказ лишь единожды. Полководец, находящийся в одном гексагоне со своей боевой частью, считается прикрепленным к части и должен двигаться вместе с ней, если только ему не был дан приказ открепиться. Примечание: боевая часть с прикрепленным полководцем активируется одним приказом.
- Когда сыграна секционная карточка, карточка *Leadership* или *La Grande Manoeuvre*, либо выпал флаг при сыгранной карточке *Elan*, полководец, находящийся в одном гексагоне с боевой частью, может получить приказ, чтобы открепиться от части и двигаться отдельно. В этом случае необходимо потратить один приказ на прикрепленного полководца, чтобы открепить его и провести движение. О движении полководцев см. ниже. Примечание: на карточках, которые позволяют открепить полководца от боевой части, нарисована треугольная шляпа.
- Карточки Командования *Assault* позволяют вам отдать приказы количеству частей, соответствующему характеристике Управления вашей стороны. Карточки *Elan* и *Rally* позволяют вам бросить кубики в количестве, соответствующем характеристике Управления вашей стороны. Характеристика Управления игрока равняется количеству карточек Командования в руке игрока, включая только что

сыгранную. Примечание: каждая часть в каре уменьшает характеристику Управления на 1, т.к. одна случайная карта помещается из руки игрока на планшет пехотного каре. Если часть, находящаяся в каре, выходит из каре или уничтожается, то карточка возвращается в руку, а характеристика Управления увеличивается на 1.

- Части, находящиеся в гексагонах, через которые проходит пунктирная линия, принадлежат обеим секциям, и могут получить приказ, относящийся к любой из двух секций.
- Если секционная карточка позволяет отдать приказы большему количеству частей, чем на самом деле находится в этой секции, то лишние приказы сгорают.
- Если тактическая карточка позволяет отдать приказы большему количеству частей, чем есть у игрока, лишние приказы сгорают.

Анатомия частей и полководцев

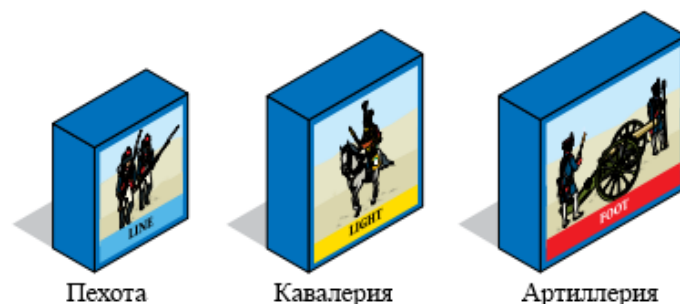
Блоки, сгруппированные вместе в одном гексагоне, образуют боевую часть. Изображения и текст на блоках определяют тип части и помогают игрокам быстро идентифицировать все части в игре.

На всех пехотных наклейках изображена синяя полоса и два пехотинца.

На всех кавалерийских наклейках изображена желтая полоса и один кавалерист.

На всех артиллерийских наклейках изображена красная полоса, пушка и два канонира.

На всех наклейках полководцев нет полосы и изображен полководец верхом.



В *Commands & Colors: Napoleonic* боевые части разделены на четыре класса. Деление условно отображает разницу в их военной подготовке и боевом опыте:

- Кадровые части (линейная пехота, лёгкая и тяжёлая кавалерия, пешая и конная артиллерия) – основа всех армий наполеоновской эпохи. Эти соединения обучены маневрировать и сражаться, сохраняя строй.
- Нерегулярные части (ополчение) – рекруты, набранные из народных масс. Их военная подготовка и снаряжение оставляет желать лучшего.
- Элитные части (лёгкая пехота, гренадёры, кирасиры) – профессионалы, закалённые в многочисленных битвах. Обучены осуществлять сложные манёвры даже перед боевыми порядками противника.
- Гвардейские части (пехота, кавалерия, артиллерия) – ударные войска армии с наилучшим снаряжением. Часто находятся в резерве, чтобы нанести решающий удар в сражении.
- Полководец не является боевой частью и представлен отдельным блоком. Полководец, прикрепленный к боевой части, повышает её стойкость.
- Части и полководцы, получившие приказы, могут свободно перемещаться между секциями игрового поля.
- Части и полководцы могут покидать игровое поле через края карты, только если это разрешено правилами сценария.
- Нельзя выделять блоки из части, чтобы отдельно ими походить. Часть всегда движется всеми своими блоками.
- Части (в том числе, понесшие потери) не могут объединяться с другими частями.
- Некоторые особенности местности влияют на движение и могут не позволить части или полководцу пройти на полную норму движения, либо провести бой. Правила местности подробно описаны в соответствующем разделе.
- Часть или полководец не могут входить в гексагон с непроходимой местностью.

Правила отступления немного отличаются от обычного движения и рассмотрены подробно далее по тексту правил.

Фаза 3. Движение частей и полководцев

Движение объявляется и осуществляется последовательно – по одной боевой части или полководцу в любом порядке.

- Часть или полководец могут получить приказ движения только один раз за ход.
- Часть или полководец, получившие приказ, не обязаны двигаться.
- Движение части или полководца должно быть закончено перед началом движения другой части или полководца.
- Две части не могут занимать один гексагон или проходить через гексагон, в котором находится другая своя часть.
- Часть не может входить как в гексагон с вражеской частью или полководцем, так и со своей частью.
- Часть может войти в гексагон со своим отдельно стоящим полководцем. В этом случае, часть должна закончить движение в гексагоне с полководцем и больше не двигаться. Полководец считается прикрепленным к части.

Движение пехоты

- Части Grenadier, Old Guard, Guard Grenadier, получившие приказ, могут подвигаться на один гексагон и провести бой.
- Части Light, Young Guard, Rifle Light, получившие приказ, могут подвигаться на один гексагон и провести бой, либо подвигаться на два гексагона без возможности провести бой.

Движение кавалерии

- Лёгкая кавалерийская часть, получившая приказ, может подвигаться на 1, 2 или 3 гексагона и провести бой.
- Части Heavy Cavalry, Heavy Cuirassier, Guard Heavy Cavalry, получившие приказ, могут подвигаться на 1 или 2 гексагона и провести бой.

Движение артиллерии

- Любая пешая артиллерия, получившая приказ, может либо подвигаться на 1 гексагон и не стрелять, либо не двигаться и стрелять.
- Любая конная артиллерия, получившая приказ, может подвигаться на 1 гексагон и стрелять, либо подвигаться на 2 гексагона и не стрелять.

Движение полководцев

- Полководец может получить приказ движения только один раз за ход.
- Полководец, получивший приказ (будучи отдельным или в процессе открепления от боевой части) может подвигаться на расстояние до трёх гексагонов, но не обязан двигаться.
- Отдельный полководец может двигаться через гексагоны со своими частями, с частями и прикрепленным полководцем и отдельным полководцем, но не может заканчивать своё движение в гексагоне с другим своим полководцем (отдельным или прикрепленным).
- Полководец, проходящий через гексагон со своей боевой частью без прикрепленного полководца, может закончить движение в данном гексагоне и прикрепиться к части.
- Полководец не может войти в гексагон с вражескими частями или полководцами, если только не проводит попытку бегства через вражеский гексагон.

ПРИКРЕПЛЁННЫЕ ПОЛКОВОДЦЫ:

Полководцы, находящиеся в одном гексагоне со своей частью, считаются прикрепленными к части и должны двигаться вместе с частью, если только не используют приказ для того, чтобы открепиться. Примечание: для движения части с прикрепленным полководцем нужно потратить только один приказ.

Когда сыграна секционная карточка Командования, карточка Leadership или La Grande Manoeuvre, либо выпал флаг при сыгранной карточке Elan, полководец, находящийся в одном гексагоне с боевой частью, может получить приказ, чтобы открепиться от части и двигаться отдельно. В этом случае необходимо потратить один приказ на прикрепленного полководца, чтобы открепить его и провести движение. Для того, чтобы подвигать часть, к которой был прикреплен полководец, необходимо потратить еще один приказ.

Боевой части и прикрепленному к ней полководцу можно отдать приказы одновременно, потратив два приказа. Во время фазы движения, игрок сам выбирает в какой последовательности будут двигаться часть и полководец.

Прикрепление полководца к части не даёт возможности просто так подвигать часть, к которой полководец только что прикрепился или от которой открепился.

Полководец может открепиться от одной части, подвигаться и прикрепиться к другой, но не может двигаться вместе с частью, к которой только что прикрепился. Часть может подвигаться до того, как к ней прикрепился полководец, но как только он прикрепился, часть не может двигаться в данном ходу.

Полководец, прикрепленный к пехотной части, построившейся в каре, не может открепиться от неё. Когда часть получит приказ выйти из каре, полководцу можно будет отдать приказ открепиться одновременно с выходом части из каре, потратив приказ.

Примечание: Выбор подходящего момента важен при откреплении и прикреплении полководцев. Как только движущийся полководец прикрепляется к новой части, тоже получившей приказ, часть не может двигаться, но может сражаться с места.

К примеру, игрок сыграл секционную карточку Командования «Три по центру», и отдал приказы гренадерам, прикрепленному к ним полководцу и тяжелой кавалерии в центральной секции.

Поскольку гренадёры и полководец получили отдельные приказы, игрок может одним приказом открепить полководца, а вторым подвигать гренадёров и вступить ими в бой. Есть два возможных исхода:

Первый – тяжёлая кавалерия ходит первой и подходит в соседний гексагон к вражеской части. Открепленный полководец двигается и присоединяется к кавалерийской части. Теперь кавалерия и полководец будут сражаться вместе. Гренадёры, получившие приказ, также могут двигаться и сражаться.

Второй – игрок решил сначала подвигаться гренадерами (т.к. можно выбирать порядок, в котором двигаются открепленный полководец и часть). Если бы игрок не отдавал отдельного приказа полководцу, то он был бы обязан двигаться вместе с гренадерами и не мог бы открепиться. Теперь двигается открепленный полководец и присоединяется к тяжелой кавалерии. Полководец не может двигаться дальше, если прикрепляется к части, также, как и часть, к которой прикрепился полководец, не может двигаться (но может сражаться с места).

Фаза 4. Бой

Термин «бой» используется как для дистанционного боя (стрельба), так и для ближнего боя. Чтобы вести стрельбу, часть должна быть в пределах дистанции стрельбы и иметь линию видимости до цели. Чтобы вести ближний бой, часть должна быть в соседнем гексагоне с целью. Часть, получившая приказ, может применять только один вид боя в каждом ходу, даже если способна и стрелять, и сражаться в ближнем бою.

Бой проводится отдельно для каждой части, получившей приказ, в любой последовательности по выбору активного игрока. Для каждой части необходимо объявлять, какой тип боя она использует. Перед тем как перейти к следующей части, все действия, связанные с боем предыдущей части должны быть закончены.

- Часть, получившая приказ, не обязана сражаться, даже если находится в соседнем гексагоне с вражеской частью.
- Часть не может разделить свои боевые кубики между несколькими вражескими целями.
- Часть может сражаться только один раз за ход. Исключение: в некоторых случаях, кавалерийские части могут провести одну дополнительную атаку в ближнем бою. См. ниже «Кавалерийский прорыв».
- Обычно, базовое количество бросаемых боевых кубиков равняется количеству блоков в сражающейся части. Таким образом, количество боевых потерь (уничтоженных блоков) влияет на базовое количество бросаемых в бою боевых кубиков.
- Отдельный полководец не может сражаться.

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ (СТРЕЛЬБА)

Только пехота и артиллерия могут вступать в дистанционный бой. Кавалерийские части и полководцы не могут вступать в дистанционный бой.

Говорится, что часть, вооруженная средствами дистанционного боя, стреляет по вражеской цели, находящейся на расстоянии более одного гексагона. В дистанционном бою, вражеская цель должна находиться на расстоянии, не превышающем дистанцию стрельбы и до неё должна быть незаблокированная линия видимости.

- Нельзя стрелять по частям, находящимся в соседнем гексагоне.

- Часть, находящаяся в соседнем гексагоне с вражеской частью, не может стрелять по другой, более удалённой вражеской части. Если часть решила сражаться, то она должна вступить в ближний бой с вражеской частью, находящейся в соседнем гексагоне.
- Целевая часть не отвечает на стрельбу.
- Целевая кавалерийская часть не может отойти и перестроиться перед стрельбой.

Процедура стрельбы

1. Объявите стреляющую часть
2. Проверьте дистанцию стрельбы
3. Проверьте линию видимости
4. Определите силу атаки
5. Добавьте бонусы от карточки Командования, если они есть
6. Примените штрафы из-за влияния местности, если они есть
7. Проведите бой
8. Нанесите потери
9. Проведите отступления

1. Объявите стреляющую часть: Объявите стрельбу частью, получившей приказ, а также целевую вражескую часть. Каждая дистанционная атака объявляется отдельно и проводится по очереди в любом порядке по выбору активного игрока. Перед тем как переходить к следующему бою, необходимо полностью закончить проведение предыдущего. Каждый дистанционный бой – это стрельба одной соответствующей боевой части, получившей приказ, по одной вражеской цели, независимо от того, сколько вражеских целей находятся на дистанции стрельбы. Стрельба нескольких своих частей по одной вражеской цели должна проводиться последовательно, по одной – объединять атаки нельзя.

2. Проверьте дистанцию стрельбы: Убедитесь, что цель находится в пределах дистанции стрельбы. Дистанция стрельбы – это расстояние между стреляющей и целевой частями, измеряемое в гексагонах. При измерении дистанции, учитывайте гексагон целевой части и не учитывайте гексагон стреляющей части.

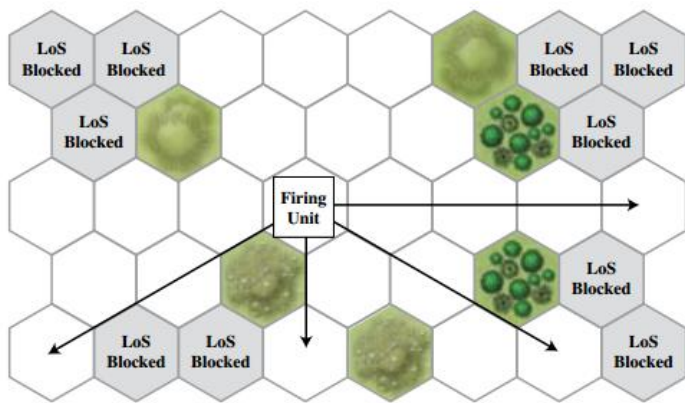
ДИСТАНЦИЯ СТРЕЛЬБЫ

В игре присутствует четыре вида дистанционного вооружения:

- Дистанция стрельбы всех пехотных частей, за исключением Rifle Light Infantry, равна двум гексагонам.
- Дистанция стрельбы Rifle Light Infantry равна трём гексагонам.
- Максимальная дистанция стрельбы пешей артиллерии равна пяти гексагонам.
- Максимальная дистанция стрельбы конной артиллерии равна четырём гексагонам.

3. Проверьте линию видимости: Убедитесь, что до вашей цели можно провести линию видимости – боевая часть должна видеть свою цель.

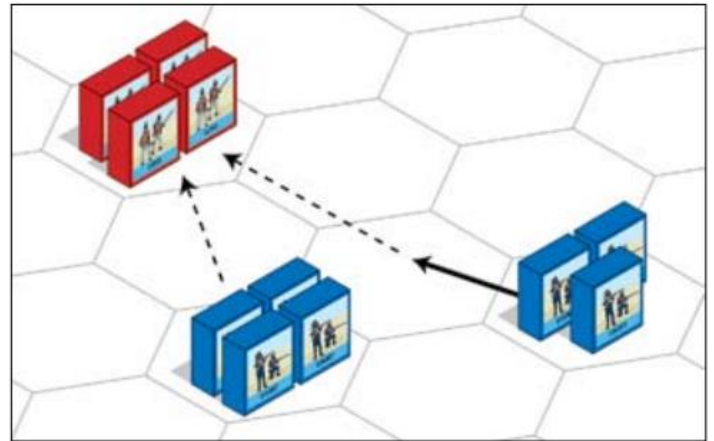
Представьте линию, проходящую из центра гексагона стреляющей части до центра гексагона целевой части. Линия видимости считается заблокированной только если в гексагонах, находящихся между стреляющей и целевой частями, находится препятствие. Препятствием является боевая часть или полководец (независимо от принадлежности к стороне), определённые виды местности, а также боковые края поля боя. Местность в целевом гексагоне не блокирует линию видимости. Если воображаемая линия проходит через сторону гексагона, содержащего препятствие, то линия видимости считается заблокированной только в том случае, если препятствие находится с обеих сторон линии.



4. Определите силу атаки:

Пехота – пехотная часть, получившая приказ, может стрелять по вражеской части, находящейся в двух гексагонах (в трёх, если стреляет Rifle Light), в любом направлении, при наличии линии видимости. Базовое количество бросаемых боевых кубиков недвигавшейся пехотной части равняется числу блоков этой части. Если пехотная часть двигалась на один гексагон, то базовое количество бросаемых боевых кубиков равняется половине числа блоков этой части, с округлением дробной

части вверх у французов и британцев, и округлением дробной части вниз у португальцев.

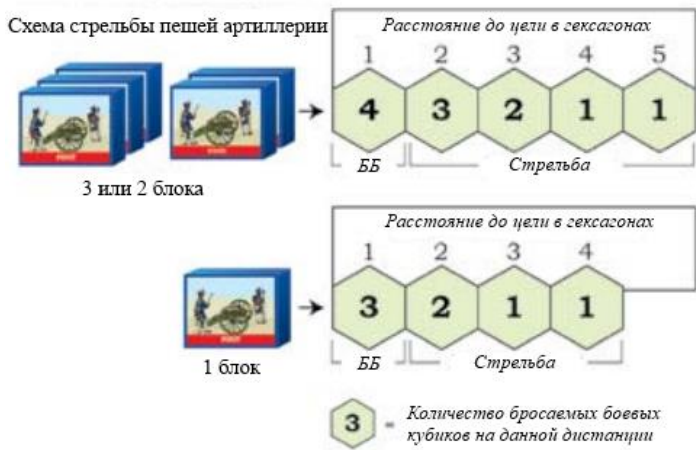


Пример: Французская лёгкая пехота из четырёх блоков не двигается и стреляет по британской линейной пехоте. Французская пехотная часть бросает 5 боевых кубиков (4 за блоки и 1 за класс лёгкой пехоты). Французская лёгкая пехота, состоящая из трёх блоков, двигается на один гексагон и стреляет по британской части. Эта французская часть бросает 3 кубика (при движении, базовое количество кубиков равняется половине блоков с округлением вверх у французов. После округления, один кубик прибавляется за класс лёгкой пехоты).

- Части Light, Young Guard и Rifle Light, которые двигались на два гексагона, не могут стрелять.
- Части Light, Rifle Light, Grenadier и любая Guard часть получают дополнительный кубик при стрельбе.

Пешая артиллерия – недвигавшаяся пешая артиллерийская часть, получившая приказ, может стрелять по вражеской части, находящейся на расстоянии до 5 гексагонов, в любом направлении, при наличии линии видимости. Количество бросаемых боевых кубиков определяется числом блоков в артиллерийской части и расстоянием до цели (см. диаграмму ниже).

- Двигавшаяся артиллерийская часть не может стрелять.



Конная артиллерия – недвижимая конная артиллерийская часть, получившая приказ, может стрелять по вражеской части, находящейся на расстоянии до 4 гексагонов, в любом направлении, при наличии линии видимости. Количество бросаемых боевых кубиков определяется числом блоков в артиллерийской части и расстоянием до цели (см. диаграмму ниже).

- Конная артиллерийская часть, двигающаяся на 1 гексагон, может стрелять, но только не на расстоянии 4 гексагона.
- Конная артиллерийская часть, двигающаяся на 2 или более гексагонов, не может сражаться.
- Конная артиллерийская часть, в которой остался всего один блок, не может и двигаться, и сражаться.



5. Добавьте бонусы от карточки Командования (если они есть): Некоторые карточки Командования увеличивают количество боевых кубиков, бросаемых при стрельбе.

6. Примените штрафы из-за влияния местности (если они есть): Местность, в которой находится цель, а иногда и местность, в которой находится атакующая часть,

могут уменьшать количество бросаемых боевых кубиков при стрельбе. Уменьшите количество бросаемых боевых кубиков соответствующим образом, согласно правилам местности.

7. Проведите бой: Бросьте полученное количество боевых кубиков. Сначала наносятся потери, затем проводятся отступления.

8. Нанесите потери: При стрельбе, атакующий наносит одну потерю за каждый выпавший на боевых кубиках символ, совпадающий с типом целевой части. Остальные символы не наносят потери.

Бросок кубиков при стрельбе



Наносит 1 потерю пехотной части



Наносит 1 потерю кавалерийской части



Наносит 1 потерю артиллерийской части



Не наносит потери при стрельбе



Флаг не наносит потери, но может заставить целевую часть отступить

За каждую нанесённую потерю, из целевой части убирается один блок. Как только из части убирается последний блок, вы получаете победное знамя. Если в результате броска, потерь нанесено больше, чем блоков в целевой части, то лишние потери сгорают.

Попадание по полководцу: Когда вражеская часть с прикрепленным полководцем несёт потери в результате стрельбы, прикрепленный полководец должен пройти проверку на потерю. Открепленный полководец (отдельный) не может стать целью стрельбы (только сабли могут нанести потерю полководцу, а при стрельбе сабли считаются промахом). См. раздел «Проверка полководца на потерю».

Примечание: Несмотря на то, что множество командиров погибло, ведя свои войска в бой, в то время считалось неблагородным делом стрелять по отдельным командирам.

9. Проведите отступления: Флаг не наносит потери, но может заставить целевую часть отступить. См. раздел Отступление. Часть, которая не может отступить по какой-либо причине, теряет блок за каждое невыполненное отступление и заставляет прикрепленного полководца пройти проверку на потерю.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Все части могут вступать в ближний бой. Открепленный полководец не может вступать в ближний бой. Говорится, что часть, атакующая вражескую часть в соседнем гексагоне, вступает в ближний бой. Цели, атакованные в ближнем бою, всегда считаются в досягаемости и видимости атакующей части.

Часть, находящаяся в соседнем гексагоне с вражеской частью, не может стрелять (вступать в дистанционный бой) ни в соседнюю вражескую часть, ни в другую часть, находящуюся в пределах дистанции стрельбы. Часть должна атаковать соседнюю вражескую часть в ближнем бою.

Процедура ближнего боя

1. Объявите ближний бой
2. Обороняющаяся кавалерия может отойти и перестроиться
3. Обороняющаяся пехота может построиться в каре
4. Определите силу атаки
5. Добавьте бонусы от карточки Командования, если они есть
6. Примените штрафы из-за влияния местности, если они есть
7. Проведите бой
8. Нанесите потери
9. Проведите отступления
10. Дополнительные действия: Продвижение, кавалерийский прорыв, дополнительная атака в ближнем бою
11. Ответный удар (обороняющаяся часть проводит ответный удар, наносит потери и может заставить атакующую часть отступить).

1. Объявите ближний бой: Объявите ближний бой частью, получившей приказ, а также целевую вражескую часть. Атакующая часть должна находиться в соседнем

гексагоне. Каждый ближний бой объявляется отдельно и проводится по очереди в любом порядке по выбору активного игрока. Перед тем как переходить к следующему бою, необходимо полностью закончить проведение предыдущего, включая возможные дополнительные действия: продвижение, кавалерийский прорыв, дополнительная атака.

Если у обороняющегося игрока есть карточка *First Strike*, он должен сыграть её сразу после объявления ближнего боя, до того, как атакующий бросил свои боевые кубики.

Ближний бой несколькими своими частями по одной вражеской цели должен проводиться последовательно, по одному – объединять атаки нельзя. (Исключение: Атака при взаимодействии родов войск).

2. Обороняющаяся кавалерия может отойти и перестроиться: Кавалерийская часть, атакованная в ближнем бою пехотной частью, может решить отойти и перестроиться, вместо того, чтобы сражаться в ближнем бою. См. раздел «Кавалерийский отход и перестроение».

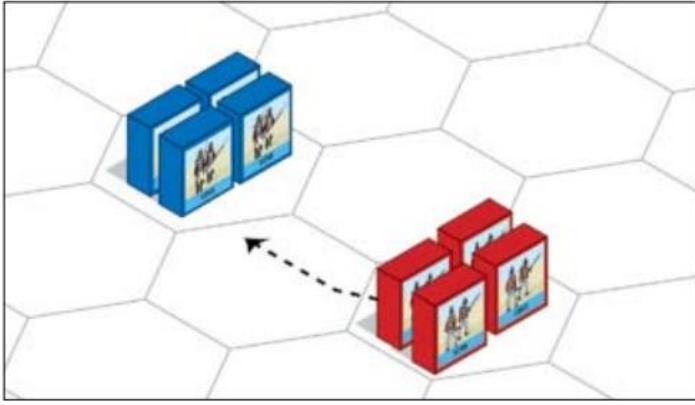
3. Обороняющаяся пехота может построиться в каре: Пехотное каре – это оборонительное построение, используемое пехотой для отражения кавалерийских атак. Пехотная часть может построиться в каре на ход оппонента, когда кавалерийская часть объявляет против неё ближний бой. См. раздел «Пехотное каре».

4. Определите силу атаки:

Пехота – пехотная часть, получившая приказ, может остаться на месте или подвигаться на один гексагон и вступить в ближний бой с вражеской частью в соседнем гексагоне. Базовое количество бросаемых боевых кубиков пехотной части в ближнем бою равняется числу блоков этой части, даже если часть двигалась перед боем.

- Части Light, Young Guard и Rifle Light, которые двигались на два гексагона, не могут вступать в ближний бой.
- Французская часть Old Guard получает два дополнительных боевых кубика в ближнем бою. Любая другая гвардейская (guard) или гренадёрская (grenadier) получает один дополнительный боевой кубик в ближнем бою.

- Части Rifle Light и Militia не наносят потери в ближнем бою, при выпадении сабель.



Пример: Британская линейная пехотная часть, состоящая из четырёх блоков, двигается на один гексагон и вступает в ближний бой против французской линейной пехоты. Британская линейная пехота бросает 4 боевых кубика.

Кавалерия – лёгкая кавалерийская часть, получившая приказ, может остаться на месте или пройти до трёх гексагонов и вступить в ближний бой с вражеской частью в соседнем гексагоне. Тяжелая кавалерийская часть, получившая приказ, может остаться на месте или пройти до двух гексагонов и вступить в ближний бой с вражеской частью в соседнем гексагоне. Базовое количество бросаемых боевых кубиков кавалерийской части в ближнем бою равняется числу блоков этой части, даже если часть двигалась перед боем.

- Кавалерийские части Heavy, Cuirassier Heavy и Guard Heavy получают один дополнительный боевой кубик в ближнем бою.

Пешая артиллерия – недвигавшаяся пешая артиллерийская часть, получившая приказ, может вступить в ближний бой с вражеской частью в соседнем гексагоне. Двигавшаяся пешая артиллерийская часть не может вступить в ближний бой.

- Пешая артиллерийская часть, состоящая из двух или трёх блоков, бросает четыре боевых кубика в ближнем бою.
- Пешая артиллерийская часть, состоящая из одного блока, бросает три боевых кубика в ближнем бою.
- Гвардейская (guard) пешая артиллерийская часть получает один дополнительный кубик в ближнем бою, независимо от количества блоков.

Конная артиллерия – конная артиллерийская часть, получившая приказ, может вступить в ближний бой с вражеской частью в соседнем гексагоне.

- Конная артиллерийская часть, состоящая из двух или трёх блоков, бросает три боевых кубика в ближнем бою, если не двигалась или двигалась на один гексагон.
- Конная артиллерийская часть, состоящая из двух или трёх блоков, не может вступать в ближний бой, если двигалась на два гексагона.
- Недвигавшаяся конная артиллерийская часть, состоящая из одного блока, бросает два боевых кубика в ближнем бою.
- Конная артиллерийская часть, состоящая из одного блока, не может двигаться и сражаться.

5. Добавьте бонусы от карточки Командования (если они есть): Некоторые карточки Командования увеличивают количество боевых кубиков, бросаемых в ближнем бою.

6. Примените штрафы из-за влияния местности (если они есть): Местность, в которой находится цель, а иногда и местность, в которой находится атакующая часть, могут уменьшать количество бросаемых боевых кубиков в ближнем бою. Уменьшите количество бросаемых боевых кубиков соответствующим образом, согласно правилам местности.

7. Проведите бой: Бросьте полученное количество боевых кубиков. Сначала наносятся потери, затем проводятся отступления.

8. Нанесите потери: В ближнем бою, атакующий наносит одну потерю за каждый выпавший на боевых кубиках символ, совпадающий с типом целевой части, а также за каждые выпавшие сабли. Сабли наносят потери, независимо от типа целевой части. Остальные символы не наносят потери.

Бросок кубиков в ближнем бою



Наносит 1 потерю пехотной части



Наносит 1 потерю кавалерийской части



Наносит 1 потерю артиллерийской части



Наносит 1 потерю любой части или открепленному (отдельному) полководцу. Части Militia и Rifle Light – исключение. Сабли, выброшенные частями Militia и Rifle Light, не наносят потери вражеским частям в ближнем бою, но могут уничтожить открепленного вражеского полководца.



Флаг не наносит потери, но может заставить целевую часть отступить

За каждую нанесённую потерю, из целевой части убирается один блок. Как только из части убирается последний блок, вы получаете победное знамя. Если в результате броска, потерь нанесено больше, чем блоков в целевой части, то лишние потери сгорают.

Попадание по полководцу: Когда вражеская часть с прикрепленным полководцем несёт потери в результате ближнего боя, прикрепленный полководец должен пройти проверку на потерю. Неприкрепленный полководец (отдельный) может стать целью ближнего боя. См. раздел «Проверка полководца на потерю».

9. Проведите отступления: Флаг не наносит потери, но может заставить целевую часть отступить. См. раздел Отступление. Часть, которая не может отступить по какой-либо причине, теряет блок за каждое невыполненное отступление и заставляет прикрепленного полководца пройти проверку на потерю.

10. Дополнительные действия: см. разделы «Продвижение», «Кавалерийский прорыв», «Дополнительная атака в ближнем бою».

11. Ответный удар: Обороняющаяся вражеская часть может нанести ответный удар атакующей части, если хотя бы один блок обороняющейся части уцелел после ближнего боя и не отступил из своего гексагона. В момент ответного удара, атакующая часть, осуществлявшая первоначальную атаку, считается обороняющейся.

Для нанесения ответного удара, часть рассчитывает свою силу, применяет штрафы за местность, бросает боевые кубики, определяет потери и отступления и применяет их таким же образом, как и атакующий.

После того, как обороняющийся наносит ответный удар, ближний бой заканчивается – нельзя нанести ответный удар на ответный удар.

- Если обороняющаяся часть вынуждена отступить из своего гексагона, она не может нанести ответный удар, даже если отступление помещает её в соседний гексагон с атакующей частью.
- Если обороняющаяся часть не смогла отступить, она может нанести ответный удар, если у неё остался хотя бы один блок после несения потерь, связанных с невозможностью отступить.
- Обороняющаяся часть, наносящая ответный удар, не может продвигаться, применять кавалерийский прорыв или дополнительную атаку в ближнем бою.
- Карточку *First Strike* нельзя сыграть против части, наносящей ответный удар.
- Обороняющаяся часть может наносить ответные удары любому числу атакующих частей, если не отступила и не была уничтожена.

Проверка на потерю полководца

Кубики за проверку на потерю полководца всегда кидает оппонент. Если вражеский полководец понёс потерю, снимите его с поля и получите победное знамя.



Прикрепленный полководец: Когда часть с прикрепленным полководцем теряет хотя бы один блок, но не уничтожена, существует вероятность потери полководца. Проведите проверку на потерю полководца, бросив два боевых кубика. При выпадении двух символов сабель, полководец уничтожен.

Проверку на потерю полководца необходимо проходить, когда часть теряет блок из-за:

- Стрельбы
- Ближнего боя
- Невозможности отступить

В каждом бою может проводиться только одна проверка полководца на потерю, независимо от того, сколько блоков потеряла часть. Если часть понесла по-

тери в бою, была вынуждена отступить, но не смогла отступить и обязана понести за это потери, она теряет дополнительные блоки, но вторая проверка на потерю полководца не проводится.



Часть, к которой был прикреплен полководец, уничтожена: Если часть, к которой был прикреплен полководец, уничтожена, и полководец остался один в гексагоне, то проверка на потерю полководца проводится одним кубиком. При выпадении символа сабель, полководец уничтожен. Если полководец не уничтожен, он обязан отступить на 1, 2 или 3 гексагона. Если полководец находится на своём краю поля боя, он обязан покинуть поле боя. Полководец, сбжавший с поля боя, не даёт оппоненту победное знамя.

Если полководец прикреплен к части, которая была уничтожена вследствие невозможности проведения отступления, полководец должен отступить из гексагона, в котором был снят последний блок данной части.

Если часть потеряла свой последний блок потому что вражеские части заняли единственно возможный путь отступления, полководец должен использовать правила «Бегства», чтобы проскользнуть через вражеские части, и оказаться в невраждебном гексагоне.

Когда часть теряет свой последний блок у края поля, поскольку не может отступить дальше, полководец должен отступить за край поля и покинуть игру. Полководец, покинувший поле через его край, не даёт оппоненту победного знамени.

Когда часть теряет последний блок из-за того, что путь отступления заблокирован непроходимой местностью, прикрепленный полководец также уничтожается, если местность непроходима и для него. В этом случае, оппонент получает победное знамя за уничтоженного полководца.

Если часть уничтожена, то выброшенные флаги никак не влияют на полководца – он должен пройти проверку на потерю и отступить на 1, 2 или 3 гексагона, в случае выживания.

Если часть уничтожена в ближнем бою, атакующая часть может продвинуться или совершить кавалерийский прорыв в освободившийся гексагон после того, как полководец отступит из гексагона.

Открепленный полководец: Нельзя стрелять в полководца, стоящего отдельно в гексагоне без боевой части, но его можно атаковать в ближнем бою. В ближнем бою атакующая часть бросает своё обычное количество боевых кубиков, любой выпавший символ сабель уничтожает полководца. Если полководец не был уничтожен, то он должен отступить на 1, 2 или 3 гексагона. Выброшенные флаги никак не воздействуют на открепленного полководца. Атакующая часть может продвинуться или совершить кавалерийский прорыв в освободившийся гексагон после того, как полководец отступит из гексагона.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Отступления проводятся после процедуры нанесения потерь и снятия блоков. За каждый выброшенный флаг на боевых кубиках, целевая часть обязана отступить на один гексагон в сторону своего края поля. Два флага вынудят часть отступить на два гексагона и т.п. (Исключение: Militia отступает на 3 гексагона за каждый флаг). Путь отступления выбирает игрок, контролирующей отступающую часть, руководствуясь следующими правилами:

- Часть всегда обязана отступить в сторону своего края поля, независимо от того, с какого направления она была атакована. Часть не может отступить в сторону чужого края поля или вбок.
- Местность, не являющаяся непроходимой, никак не влияет на отступление. То есть отступающая часть может отступить через лес и речной брод, не останавливаясь в них. Непроходимая местность остаётся непроходимой и не позволит части отступить, что может привести к потере блоков, возможному уничтожению и проверке на потерю полководца.
- Часть не может отступить через гексагон, в котором находится какая-либо часть (своя или чужая) или полководец.
- Прикрепленный полководец обязан отступить вместе с частью, к которой он прикреплен.
- Полководец останавливает отступление: Часть без прикрепленного полководца может отступить в гексагон с открепленным (отдельным) полководцем. Полководец немедленно прикрепляется к части и останавливает отступление части в своём гексагоне. Отступающая часть игнорирует все оставшиеся нереализованные гексагоны отступления.

- Части Militia должны отступать на три гексагона в сторону своего края поля за каждый выпавший флаг.

Укрепление боевого духа

Некоторые ситуации позволяют части игнорировать один или более выпавших флагов. Игнорирование флага – добровольное решение, игрок всегда может решить не игнорировать флаги. Если ситуация позволяет игнорировать несколько флагов, игрок может решить, сколько именно флагов он хочет игнорировать. Часть может игнорировать флаги в каждой атаке против неё, если выполняются условия для игнорирования. Все нижеописанные ситуации можно применять вместе, то есть их эффект складывается, позволяя игнорировать больше флагов.

- Часть может игнорировать один флаг, если к ней прикреплен полководец. Если часть несла потери, то полководец должен выжить после проверки на потерю, чтобы позволить части игнорировать флаг.
- Часть может игнорировать один флаг, если её поддерживают две или более части. Поддерживающими частями являются любые свои части в соседних гексагонах.
- Открепленный (отдельный) полководец может действовать в роли поддерживающей части.
- Каре может поддерживать части, не построенные в каре. Каре не может получать поддержку от своих соседних частей и полководцев.
- Некоторые типы местности позволяют игнорировать флаги. См. правила местности.
- Гренадёры (Grenadier) могут игнорировать один флаг.
- Тяжелые кирасиры (Heavy Cuirassier Cavalry) могут игнорировать один флаг.
- Гвардейские (Guard) части могут игнорировать 1 или 2 флага (на усмотрение владельца).
- Кавалерийская часть не может игнорировать отскок от пехотного каре, независимо от того, сколько флагов она могла бы игнорировать в любом другом случае.

Отступление полководца

Полководцы отступают не так, как боевые части. Полководец отступает на 1, 2 или 3 гексагона (по выбору владельца) в сторону своего края поля.

- Полководец, прикрепленный к отступающей части, отступает вместе с этой частью по правилам отступления части.
- Когда часть, к которой прикреплен полководец, уничтожается вследствие боя или невозможности отступления, полководец проходит проверку на потерю. Если он выжил, то должен отступить на 1, 2 или 3 гексагона.
- Если открепленный полководец, атакованный в ближнем бою, не был уничтожен, он должен отступить на 1, 2 или 3 гексагона.

Полководец может покинуть поле боя во время отступления, отступив через свой край поля. Такое отступление позволяет не дать противнику победное знамя за полководца, но лишает игрока полезной фигуры на поле боя.

При отступлении полководец должен руководствоваться следующими правилами:

- Полководец отступает на 1, 2 или 3 гексагона в сторону своего края поля. Владелец сам выбирает количество гексагонов и путь отступления.
- Местность, не являющаяся непроходимой, никак не влияет на отступление. То есть отступающий полководец может отступить через лес и речной брод, не останавливаясь в них. Непроходимая местность остаётся непроходимой и не позволит полководцу отступить, что может привести к уничтожению полководца, если у него нет альтернативного пути отступления. Оппонент получает победное знамя за уничтожение полководца.
- Полководец не может закончить отступление в гексагоне с другим своим полководцем, вражеским полководцем или вражеской частью.
- Полководец может отступить через гексагон со своей частью, либо может остаться в гексагоне с частью без прикрепленного полководца, прикрепившись к ней.
- Полководец может отступить через гексагон с своим полководцем или своей частью с прикрепленным полководцем.
- Полководец, отступающий через часть, никак не влияет на эту часть.
- Отступающий полководец может отступить через гексагон с вражеской частью, но проводит попытку бегства полководца.

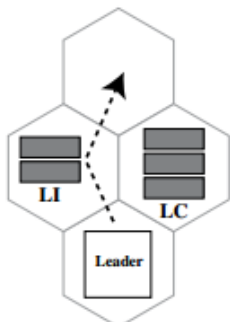
Бегство полководца

Если полководец отступает через гексагон с вражеской частью, он должен провести попытку бегства в гексагоне с вражеской частью.

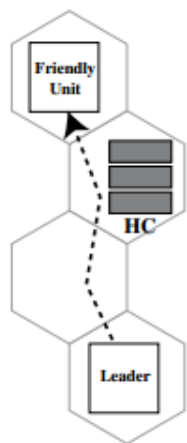
Процедура бегства полководца: Переместите полководца в гексагон с вражеской частью, и дайте возможность вражеской части провести ближний бой против полководца. Атакующая часть бросает обычное количество боевых кубиков. Полководец не получает преимуществ местности в гексагоне. Любой выпавший символ сабель уничтожает полководца, даже если часть обычно не наносит потери при выпадении сабель. Оппонент получает победное знамя за уничтоженного полководца.

Если полководец не уничтожен, он успешно сбежал и продолжает отступать. Если он еще раз отступает через гексагон с вражеской частью, то должен снова проходить процедуру бегства. Если третий гексагон отступления также занят вражеской частью, что полководец уничтожается, а оппонент получает победное знамя.

Примеры бегства полководца

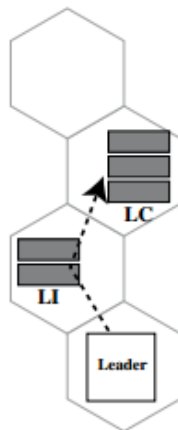


1) Два возможных гексагона отступления полководца заняты вражескими частями. Второй гексагон отступления свободен. Полководец отступает через гексагон с вражеской линейной пехотой, поскольку оппонент будет бросать всего два кубика (при отступлении через кавалерию бросал бы три). Оппонент бросает два боевых кубика, на которых выпадает пехотный и артиллерийский символы. Поскольку, сабли не выпали, полководец успешно сбежал и может продолжить отступление.



2) Первый гексагон на пути отступления полководца пустой, во втором стоит вражеская кавалерия, а в третьем – своя часть. Полководец может отступить на один гексагон в пустой гексагон, либо попытаться отступить на три гексагона, проходя процедуру бегства во втором гексагоне, занятом вражеской частью. Вражеская тяжелая кавалерия бросает 4 боевых кубика, на которых выпало два флага и два значка пехоты.

Поскольку, сабли не выпали, полководец успешно сбежал и может продолжить отступление в третий гексагон, в котором он прикрепляется к части.



3) Единственно доступный путь отступления полководца проходит через два гексагона с вражескими частями. Полководец отступает в гексагон с линейной пехотой и останавливается, чтобы пройти процедуру бегства. Оппонент бросает два боевых кубика, на которых выпало два символа кавалерии. Бегство удалось, и полководец продолжает отступление в гексагон с вражеской кавалерийской частью, где останавливается,

чтобы снова пройти процедуру бегства. Оппонент бросает три боевых кубика, на которых выпал флаг, символ пехоты и сабли. Поскольку выпал символ сабель, полководец уничтожается, и оппонент получает победное знамя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В некоторых случаях после ближнего боя, атакующая часть может получить возможность выполнить дополнительные действия.

Продвижение пехоты

Если пехотная часть активного игрока уничтожила или заставила отступить вражескую часть или полководца в ближнем бою, считается, что она победила в ближнем бою. Победившая пехотная часть активного игрока может продвинуться в освобожденный гексагон. Это дополнительное действие называется продвижением.

- Продвигаться необязательно – продвижение выполняется на усмотрение игрока.
- Продвижение осуществляется в рамках обычных ограничений, накладываемых местностью на движение.
- Пехотная часть, атаковавшая кавалерию, может продвинуться, если кавалерия отошла и перестроилась.
- Пехотная часть, атаковавшая открепленного (отдельного) полководца, может продвинуться, если полководец был уничтожен или отступил.
- Пехотная часть, построившаяся в каре, не может продвигаться после победы в ближнем бою.

Продвижение артиллерии

Артиллерия не может продвигаться после победы в ближнем бою.

Кавалерийский прорыв

Если кавалерийская часть активного игрока уничтожила или заставила отступить вражескую часть или полководца в ближнем бою, считается, что она победила в ближнем бою. Победившая кавалерийская часть активного игрока может продвинуться в освобождённый гексагон, а затем пройти еще один, дополнительный гексагон. Это дополнительное действие называется кавалерийским прорывом.

- Кавалерийский прорыв делать необязательно – он выполняется на усмотрение игрока.
- После продвижения в освобождённый гексагон, двигаться на один дополнительный гексагон не обязательно. Кавалерийская часть, продвинувшись только на один гексагон, всё равно считается совершившей прорыв.
- Кавалерийская часть, продвинувшаяся в освобождённый гексагон, а затем вернувшаяся в свой первоначальный гексагон, всё равно считается совершившей прорыв.
- Кавалерийский прорыв осуществляется в рамках обычных ограничений, накладываемых местностью на движение.
- Кавалерийская часть, атаковавшая открепленного (отдельного) полководца, может совершить кавалерийский прорыв, если полководец был уничтожен или отступил.

Ограничения на продвижение и кавалерийский прорыв

В следующих ситуациях продвижение и кавалерийский прорыв невозможен:

- Стрельба никогда не даёт возможности продвинуться.
- Артиллерийская часть, победившая в ближнем бою, не может продвинуться.
- Обороняющаяся часть не может продвинуться или совершить кавалерийский прорыв после успешного ответного удара.
- Обороняющаяся часть, использовавшая карточку First Strike, не может продвинуться или совершить кавалерийский прорыв.

Дополнительная кавалерийская атака

Кавалерийская часть, победившая в ближнем бою, может совершить кавалерийский прорыв и вступить в ближний бой еще раз. Второй ближний бой называется дополнительной атакой.

- Только кавалерийские части могут получить дополнительную атаку, в случае успешного ближнего боя. Пехота и артиллерия не могут получить дополнительную атаку.
- Если кавалерийская часть не продвигается в освобождённый гексагон, то она теряет возможность провести дополнительную атаку, даже если в соседнем гексагоне находится вражеская часть.
- Дополнительную атаку проводить не обязательно. В случае победы в ближнем бою, кавалерийская часть не обязана выполнять кавалерийский прорыв и проводить дополнительную атаку.
- Целью дополнительной атаки может быть любая вражеская часть (или полководец), оказавшаяся в соседнем гексагоне с кавалерийской частью, выполнявшей кавалерийский прорыв.
- Ограничения местности, накладываемые на движение и бой, действуют на дополнительную атаку также, как и на обычный ближний бой.
- Кавалерийская часть может проводить только одну дополнительную атаку в ход.
- Атакующая кавалерийская часть, уничтожившая или заставившая отступить вражескую часть в результате дополнительной атаки, можно продвинуться в освобождённый гексагон. Она не может пройти дополнительный гексагон и не может получить еще одну дополнительную атаку.
- Необходимо полностью закончить ближний бой, кавалерийский прорыв и дополнительную атаку кавалерийской части, перед тем, как переходить к следующему бою.
- Атака при взаимодействии родов войск может быть объявлена во время дополнительной атаки кавалерийской части.

Ответный удар обороняющейся части

Обороняющаяся часть может нанести ответный удар атакующей в ближнем бою части, если хотя бы один блок обороняющейся части выжил, и часть не отступила из своего гексагона.

При нанесении ответного удара, часть рассчитывает свою силу, применяет штрафы за местность, бросает боевые кубики, наносит потери и может заставить отступить таким же образом, как это делает атакующая часть.

После нанесения ответного удара, ближний бой прекращается – нельзя нанести ответный удар на ответный удар.

- Если обороняющаяся часть вынуждена отступить из своего гексагона, она не может наносить ответный удар, даже если после отступления остаётся в соседнем гексагоне с атакующей её частью.
- Если обороняющаяся часть не могла отступить, она может нанести ответный удар, если в ней остался хотя бы один блок после несения потерь за невозможность отступления.
- Обороняющаяся часть, наносящая ответный удар, не может продвигаться, выполнять кавалерийский прорыв и получать дополнительную атаку.
- Нельзя сыграть карточку *First Strike* против части, наносящей ответный удар.

Фаза 5.

Конец хода и конец игры

По завершении движения, проведения боёв, отступлений и дополнительных действий всеми частями, получившими приказ, сбросьте сыгранную карточку Командования и потяните новую из колоды. Ваш ход закончен.

Если неактивный игрок использовал карточку *First Strike* во время хода активного игрока, он добывает новую карточку Командования в конце хода перед активным игроком.

Если колода карточек Командования закончилась, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. Новая колода также формируется после того, как была сыграна карточка *Elan*. Чтобы сформировать колоду, замешайте стопку сброса с оставшейся частью колоды.

Конец игры и победные условия

Игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из игроков не наберёт требуемое количество победных знамён, указанное в победных условиях сценария.

Победное знамя даётся за каждую полностью уничтоженную вражескую часть или полководца. Когда с поля снимается последний блок вражеской части или полководец, возьмите маркер победного знамени. В некоторых сценариях победные знамёна может принести захват определённых гексагонов на поле или выполнение каких-то особо оговоренных боевых задач.

Победа присуждается сразу, в тот момент, когда игрок получил последнее требуемое победное знамя, независимо от того, в какой момент хода это произошло. Игра может закончиться даже после нанесения ответного удара.

6. Наполеоновская тактика

КАВАЛЕРИЙСКИЙ ОТХОД И ПЕРЕСТРОЕНИЕ

Кавалерийская часть, атакованная пехотой в ближнем бою (включая атаку при взаимодействии родов войск), может отойти и перестроиться вместо того, чтобы принять бой.

Перед проведением ближнего боя пехотой против кавалерии, атакующий игрок должен спросить у оппонента, будет ли кавалерия отходить и перестраиваться. Обороняющийся игрок принимает решение до того, как будут брошены боевые кубики.

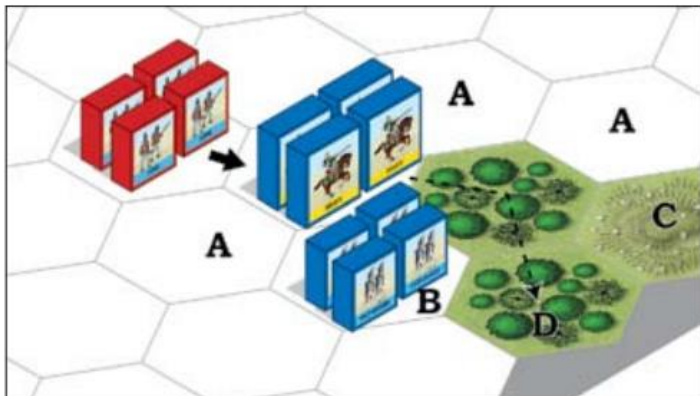
Кавалерийская часть не может воспользоваться отходом и перестроением, если неспособна отступить на 2 гексагона в сторону своего края поля. Отступлению на 2 гексагона может помешать непроходимая местность, занятые гексагоны и край поля.

Если кавалерийская часть не хочет или не может отойти и перестроиться, ближний бой проходит обычным образом.



Перед тем, как кавалерийская часть проводит отход и перестроение, атакующая пехота рассчитывает количество бросаемых боевых кубиков обычным образом, и бросает их против отступающей кавалерии. Артиллерийские боевые кубики, полученные благодаря взаимодействию родов войск, бросаются вместе с кубиками за пехотную часть. Потери отходящей и перестраивающейся кавалерии наносятся только на символ кавалерии. Остальные символы,

включая сабли и флаг, считаются промахом. Если кавалерийская часть с прикрепленным полководцем несёт потери, то полководец должен пройти проверку на потерю. Отходящая и перестраивающаяся кавалерийская часть отступает на два гексагона в сторону своего края поля после того, как вражеская пехота бросила боевые кубики.



Пример: Британская линейная пехота атакует французскую кавалерийскую часть. Французская кавалерия объявляет отход и перестроение. Британский игрок бросает четыре боевых кубика (за 4 своих блока). Потери будут наноситься только при выпадении символа кавалерии. Если французская кавалерия переживёт эту атаку, она обязана отступить на два гексагона в сторону своего края поля. Нельзя двигаться через гексагоны, отмеченные буквой «А», поскольку каждый пройденный гексагон должен приближать часть к своему краю поля. Нельзя двигаться через гексагоны «В» и «С», поскольку в «В» стоит часть, а в «С» непроходимая местность. Единственный возможный путь – через лес в гексагон «D».

- Атакующая пехота может продвинуться в освободившийся гексагон.
- Отходящая и перестраивающаяся кавалерийская часть не наносит ответный удар, даже если отступает в соседний гексагон с атакующей частью.
- Кавалерийская часть не может отойти и перестроиться перед ответным ударом вражеской пехоты.
- Атакующая кавалерийская часть не может отойти и перестроиться, если обороняющаяся пехотная часть сыграла карточку *First Strike*.

ПЕХОТНОЕ КАРЕ



Пехотное каре – это оборонительное построение, используемое пехотными частями для отражения кавалерийской атаки.

Пехота, построившаяся в каре, не может двигаться, но

может сражаться, если получит приказ. Пехотное каре всегда бросает не более одного боевого кубика (в ближнем бою, и при стрельбе). Единственное что может увеличить количество боевых кубиков, бросаемых пехотным каре, это атака при взаимодействии родов войск. Штрафы за местность могут привести к тому, что пехотное каре вообще не бросает боевых кубиков.

Построение в каре и бой

Пехотная часть с любым количеством блоков может построиться в каре сразу после того, как вражеская кавалерийская часть объявила против неё ближний бой. Атакующий игрок должен спросить, будет ли пехота строиться в каре. Обороняющийся игрок выбирает, либо построиться в каре, либо в полной мере ощутить последствия кавалерийской атаки.

Ваша пехотная часть не может построиться в каре в следующих случаях:

- Если у вас на руках не более двух карточек Командования.
- Если пехотная часть находится в определённой местности (см. правила местности).
- Если кавалерийская часть наносит ответный удар.
- Если пехотная часть атакует кавалерию в ближнем бою, а кавалерийская часть играет карточку *First Strike*.
- Если все места на планшете пехотного каре заполнены карточками Командования.

Если пехотная часть решила не строиться в каре, атака кавалерии проводится обычным образом.

Если пехотная часть решила построиться в каре, атакующий игрок выбирает случайную карточку Командования из руки обороняющегося. Атакующий игрок не может посмотреть, что за карточку он выбрал. Карточка помещается на планшет пехотного каре обороняющегося игрока лицом вниз, а соответствующий маркер каре помещается в гексагон пехотной части, построившейся в каре. Владелец планшета пехотного каре может смотреть на карточки, лежащие на планшете, в любой момент, но не может менять их местами.

Примечание: Маркер каре не считается блоком, её нельзя снимать в счёт нанесённых потерь.



Пример: Британская пехота решила построиться в каре. Французский игрок тянет одну карточку из руки британского игрока и помещает на британский планшет пехотного каре лицом вниз. Соответствующий маркер каре помещается в гексагон с британской пехотой.

Если пехотная часть построилась в каре, то она бросает свой боевой кубик первой, несмотря на то, что активным игроком является оппонент (исключение из обычной последовательности боя).

Пехотное каре всегда бросает не более одного боевого кубика (в ближнем бою, и при стрельбе) – карточки Командования и тип части не увеличивают количество бросаемых боевых кубиков. Единственное что может увеличить количество боевых кубиков, бросаемых пехотным каре, это атака при взаимодействии родов войск. Штрафы за местность могут привести к тому, что пехотное каре вообще не бросает боевых кубиков.



Отскок: Если пехотная часть, построившаяся в каре, выбросила флаг против кавалерийской части в соседнем гексагоне, то кавалерийская часть обязана отскочить от каре (отступить на один гексагон). Кавалерийская часть не может игнорировать флаг, выброшенный пехотой, построившейся в каре, ни при каких условиях. Если кавалерийская часть не может отступить, то она теряет 1 блок, за каждый нереализованный гексагон отступления.

Примечание: Все флаги, выброшенные пехотным каре в атаке при взаимодействии родов войск, считаются отскоками.

Если кавалерийская часть не была уничтожена и не отступила из своего гексагона после атаки пехотного каре, то она может атаковать каре максимум одним боевым

кубиком – карточки Командования и тип части не увеличивают количество бросаемых боевых кубиков. Единственное что может увеличить количество боевых кубиков, бросаемых кавалерией против каре, это атака при взаимодействии родов войск. Штрафы за местность могут привести к тому, что кавалерия вообще не бросает боевых кубиков против каре.

Кавалерия, атакованная вражеским пехотным каре в ближнем бою, может сыграть карточку *First Strike*, но всё равно будет бросать максимум 1 боевой кубик.

Пехотное каре против пехоты и артиллерии: Пехота и артиллерия может стрелять по вражескому пехотному каре обычным образом. Пехотная артиллерийская часть также может вступить в ближний бой с вражеским пехотным каре обычным образом, кидая боевые кубики первыми. Если каре не было уничтожено, оно может нанести ответный удар одним боевым кубиком. Пехотная часть может также атаковать вражеское каре при взаимодействии родов войск.

Пехотное каре и отступления: Пехотное каре не может двигаться и отступать, поэтому будет терять 1 блок за каждый нереализованный гексагон отступления. Если пехотное каре должно отступать на несколько гексагонов, то оно потеряет несколько блоков. Пехотное каре может игнорировать флаги, если к нему прикреплен полководец, или тип части позволяет игнорировать флаги.

Поддержка: Пехотное каре может поддерживать соседние части, не построенные в каре, но не может получать поддержку от соседних частей и полководцев.

Пехотное каре и прикрепленный полководец: Полководец, прикрепленный к пехотному каре, не может получить приказ открепиться. Однако если части был дан приказ выйти из каре, полководцу можно отдать отдельный приказ открепиться в этом же ходу.

Пехотное каре в атаке: Пехотному каре можно отдать приказ атаковать. Пехотное каре может стрелять, если в соседних гексагонах нет вражеских частей, либо атаковать соседние вражеские части в ближнем бою. Пехотное каре всегда бросает не более одного боевого кубика (в ближнем бою, и при стрельбе). Пехотное каре не может продвигаться после успешного ближнего боя. Пехотное каре может участвовать в атаке при взаимодействии родов войск, в этом случае она добавляет

свой боевой кубик к артиллерийским боевым кубикам (см. раздел Взаимодействие родов войск).

Выход из каре

Важно помнить, что пехотная часть может построиться в каре только во время фазы боя оппонента, а получить приказ выйти из каре на свою фазу приказов.

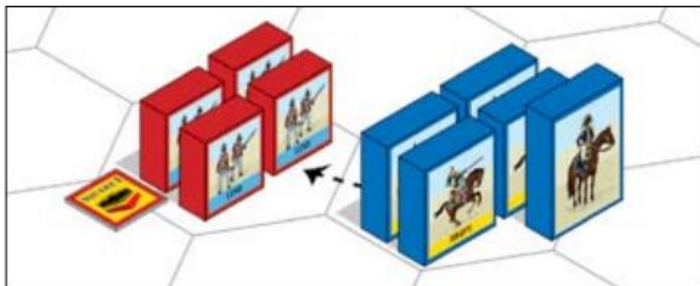
Пехотная часть не может получить приказ выйти из каре, если в соседнем гексагоне находится вражеская кавалерийская часть. Кавалерийская часть препятствует выходу из каре.

Если в соседних гексагонах нет вражеских кавалерийских частей, то пехотное каре может получить приказ выйти из каре. В этом случае, маркер каре возвращается на своё место на планшете пехотного каре, а соответствующая карточка Командования возвращается с планшета в руку игрока.

Пехотная часть, выходящая из каре, не получает каких-либо штрафов к движению или бою – она может двигаться и сражаться обычным образом.

Если последний блок пехотного каре был уничтожен, то маркер каре возвращается на своё место на планшете пехотного каре, а соответствующая карточка Командования возвращается с планшета в руку игрока.

Расширенный пример пехотного каре



Ход французского игрока

1. Французская кавалерийская часть получила приказ атаковать британскую пехотную часть. Британская пехота решила построиться в каре.
2. Французский игрок выбирает случайную карточку из руки британского игрока и, не глядя на неё, помещает её на британский планшет пехотного каре. Соответствующий маркер каре с планшета помещается в гексагон с британской пехотой.

3. Британская пехотная часть первой кидает свой 1 боевой кубик. Если выпадет флаг, то французская кавалерия будет обязана отскочить. Прикреплённый к кавалерийской части полководец не может воспрепятствовать отскоку.

4. Если французская кавалерийская часть не отступила и не была уничтожена, то она кидает один боевой кубик против британского пехотного каре.

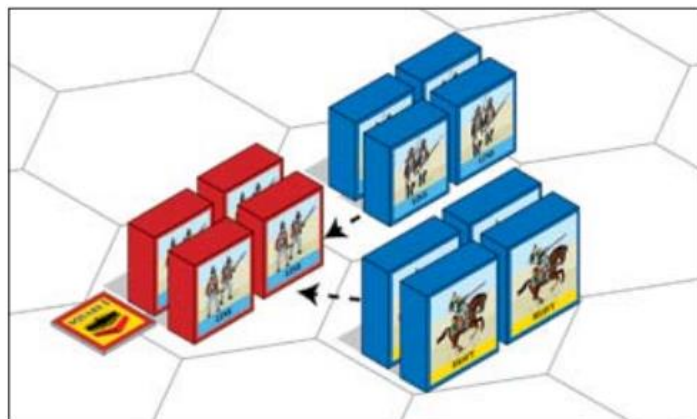
Ход британского игрока

1. Британский игрок отдаёт приказ своему пехотному каре атаковать французскую кавалерию.

2. Французская кавалерийская часть может отойти и перестроиться, но решает этого не делать.

3. Британское пехотное каре бросает 1 боевой кубик. При выпадении флага, французская кавалерия будет обязана отскочить.

4. Если французская кавалерийская часть не отступила и не была уничтожена, то она кидает один боевой кубик против британского пехотного каре.



Ход французского игрока

1. Французская пехотная часть получила приказ подойти и атаковать британское каре в ближнем бою. Французская кавалерия также получила приказ атаковать британское пехотное каре.
2. Французская пехота бросает своё обычное количество боевых кубиков по британской части.
3. Если британская часть не уничтожена, то она может нанести ответный удар одним боевым кубиком.
4. Французская кавалерия объявляет ближний бой против британского пехотного каре.

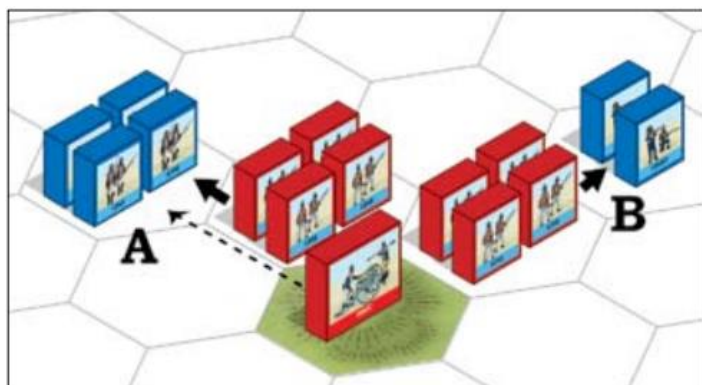
5. Сначала британское пехотное каре бросает один боевой кубик. При выпадении флага, французская кавалерия будет обязана отскочить.

6. Если французская кавалерийская часть не отступила и не была уничтожена, то она кидает один боевой кубик против британского пехотного каре.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ РОДОВ ВОЙСК

Когда пехотная или кавалерийская часть, получившая приказ, собирается атаковать вражескую часть в ближнем бою, она может объединить свои боевые кубики с боевыми кубиками любого количества артиллерийских частей, также получивших приказ. Атака при взаимодействии родов войск должна быть объявлена до того, как будут брошены боевые кубики.

Все артиллерийские части, получившие приказ, должны находиться в пределах дистанции стрельбы и иметь незаблокированную линию видимости до вражеской целевой части. Артиллерийская часть, стоящая на холме, не может участвовать в атаке, если будет стрелять по верх своей части, находящейся в соседнем гексагоне ниже уровнем.



Пример: Артиллерийская часть на холме может участвовать в атаке при взаимодействии родов войск против вражеской части «А», поскольку её линия видимости не заблокирована местностью и частями. Она не может участвовать в атаке при взаимодействии родов войск против вражеской части «В», поскольку не может стрелять по верх своей части, атакующей в ближнем бою.

Процедура боя при взаимодействии родов войск

Пехотная или кавалерийская часть определяет количество боевых кубиков, бросаемых в ближнем бою, с учетом возможных штрафов местности. Артиллерийская

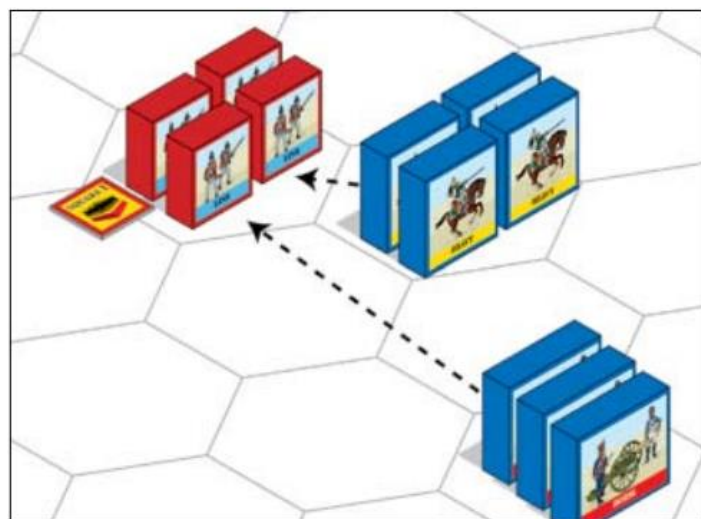
часть определяет количество бросаемых боевых кубиков, с учетом возможных штрафов местности. Артиллерийские боевые кубики добавляются к боевым кубикам части, атакующей в ближнем бою. Может сложиться ситуация, при которой атакующая пехотная или кавалерийская часть бросает 0 кубиков. Артиллерийские кубики атаки при взаимодействии родов войск прибавляются в любом случае.

Во время атаки при взаимодействии родов войск, каждый выпавший символ сабель наносит потери, даже если артиллерия атакует не из соседнего гексагона, а с расстояния. Однако если артиллерия взаимодействует с частью, которая не наносит потери при выпадении сабель (Rifle Light, Militia), то и артиллерийские кубики не наносят потери при выпадении сабель.

Если артиллерийская часть, также, как и атакующая пехотная/кавалерийская часть, находится в соседнем гексагоне с атакуемой вражеской частью, то вражеская часть не может наносить ответный удар артиллерии.

Артиллерийские кубики от атаки при взаимодействии родов войск могут сгореть, если атакующая кавалерийская часть отскочила от пехотного каре.

Если обороняющаяся часть сыграла карточку First Strike и уничтожила или заставила отступить атакующую часть, объявившую атаку при взаимодействии родов войск, боевые кубики также сгорают.



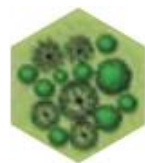
Пример: Французская кавалерийская часть атакует британское пехотное каре, объявив атаку при взаимодействии родов войск с артиллерийской частью, получившей приказ. Британское пехотное каре бросает 1 боевой кубик и выбрасывает флаг, заставляя

кавалерию отскочить. Бонус от взаимодействия родов войск сгорел.

Если бы британская пехота не выбросила флаг, то французский игрок бросал бы 1 боевой кубик за свою кавалерию и 1 боевой кубик за конную артиллерию (три блока стреляют на дистанцию три гексагона).

7. Местность

Гексагоны местности помещаются на игровое поле во время подготовки к игре, и остаются на нём до конца игры, если только в сценарии не указаны условия, при которых гексагоны местности удаляются.



ЛЕС

Движение: Часть или полководец, зашедшие в лесной гексагон, обязаны остановиться и больше не могут двигаться в данном ходу. Пехотная часть может строиться в каре в лесу.

Бой: Часть, вошедшая в лес, не может сражаться в данном ходу. Исключение: Части Young Guard и все пехотные части со словом Light. Такие части могут войти в лес и сражаться.

При атаке вражеского полководца или части, находящейся в лесу:

- Пехотная часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.
- Кавалерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 2.
- Артиллерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.

При атаке из леса:

- Пехотная часть не уменьшает количество бросаемых боевых кубиков.
- Кавалерийская часть, атакуя из леса, уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 2.
- Артиллерийская часть, атакуя из леса, уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.

Линия видимости: Гексагон леса блокирует линию видимости.



ХОЛМ

Движение: Нет ограничений на движение. Пехотная часть может строиться в каре на холме.

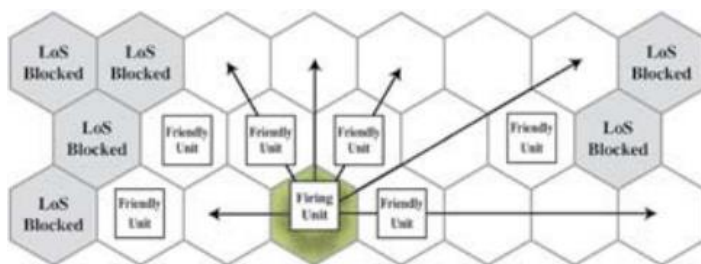
Бой: При атаке вражеского полководца или части, находящейся на вершине холма:

- Пехотная часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.
- Кавалерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.
- Артиллерийская часть не уменьшает количество бросаемых боевых кубиков.

При атаке с вершины холма вражеского полководца или части, находящейся у подножия холма:

- Пехотная часть не уменьшает количество бросаемых боевых кубиков.
- Кавалерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.
- Артиллерийская часть не уменьшает количество бросаемых боевых кубиков.

Артиллерийская часть, находящаяся на холме, может стрелять вверх своей части или полководца, находящегося в соседнем гексагоне ниже уровнем, если местность, в которой он находится, не блокирует линию видимости. Однако артиллерийская часть, стоящая на холме, не может участвовать в атаке при взаимодействии родов войск, если будет стрелять вверх своей части, находящейся в соседнем гексагоне ниже уровнем.



При атаке с холма на холм:

- Пехотная часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков при стрельбе на 1, но не уменьшает в ближнем бою.
- Кавалерийская часть не уменьшает количество бросаемых боевых кубиков.
- Артиллерийская часть не уменьшает количество бросаемых боевых кубиков.

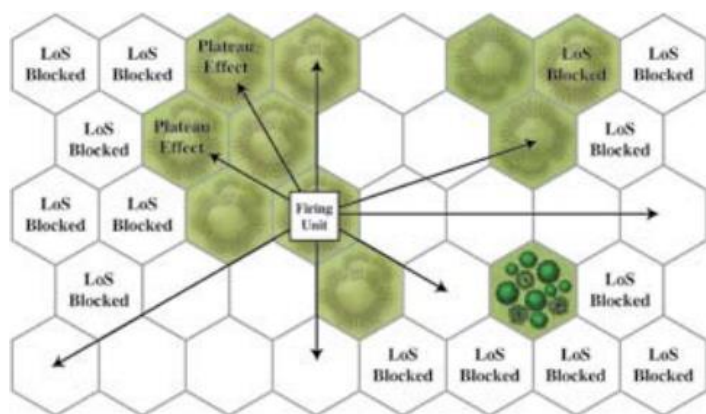
Линия видимости: Гексагон холма блокирует линию видимости до частей, находящихся за холмом.

Часть, находящаяся на нижнем уровне, имеет линию видимости до крайнего гексагона холма и наоборот.

Часть, находящаяся на нижнем уровне, не имеет линии видимости до гексагона холма, если линия по пути проходит через другой гексагон холма, и наоборот.

Линия видимости между частями, находящимися на одном плато (нескольких соединённых гексагонах холма), не блокируется.

Линия видимости между частями, находящимися на разных холмах, не заблокирована, если только не пересекает какой-либо другой блокирующий тип местности (см. примеры).



ХОЛМ С ПЕРЕСЕЧЁННОЙ МЕСТНОСТЬЮ

местностью

Движение: Запрещено. Никто не может войти в гексагон холма с пересечённой

Бой: Запрещён.

Линия видимости: Гексагон холма с пересечённой местностью блокирует линию видимости до частей, находящихся за холмом.



ГОРОД ИЛИ МЕЛЬНИЦА (Строения)

Движение: Часть или полководец, зашедшие в гексагон города или мельницы, обязаны остановиться и больше не могут двигаться в данном ходу. Пехотная часть не может строиться в каре в гексагоне города/мельницы.

Бой: Часть, вошедшая в гексагон с городом/мельницей, не может сражаться в данном ходу.

При атаке вражеского полководца или части, находящейся в городе/мельнице:

- Пехотная часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 2.
- Кавалерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 3. Кавалерийская часть, получившая приказ карточкой *Cavalry Charge*, не получает дополнительный кубик.
- Артиллерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.

При атаке из города/мельницы:

- Пехотная часть не уменьшает количество бросаемых боевых кубиков.
- Кавалерийская часть, атакуя из города/мельницы, уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 3. Кавалерийская часть, получившая приказ карточкой *Cavalry Charge*, не получает дополнительный кубик.
- Артиллерийская часть, атакуя из города/мельницы, уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.

Линия видимости: Гексагон города/мельницы блокирует линию видимости.



ПОЛЕВЫЕ ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Движение: Часть или полководец, прошедшие через сторону гексагона с полевыми оборонительными сооружениями, обязаны остановиться и больше не могут двигаться в данном ходу. Пехотная часть не может строиться в каре в гексагоне с полевыми оборонительными сооружениями.

Бой: Полевые оборонительные сооружения обеспечивают защиту при обороне, если атака проводится через стороны гексагона с нарисованными сооружениями.

При атаке вражеского полководца или части, находящегося за полевыми оборонительными сооружениями:

- Пехотная часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.
- Кавалерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 2.

- Артиллерийская часть не уменьшает количество бросаемых боевых кубиков.

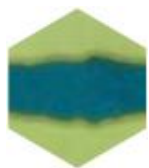
Полевые оборонительные сооружения на холме: При атаке через полевые оборонительные сооружения на холме, не учитывайте штрафы местности, накладываемые холмом – используйте только штрафы полевых сооружений.

Дополнительные эффекты полевых оборонительных сооружений: Пехотная или артиллерийская часть, атакованная через сторону гексагона с полевыми сооружениями, может игнорировать один флаг. Этот бонус не действует на кавалерию. Часть не получает защитные бонусы от полевых оборонительных сооружений, если враг атакует часть через пустую сторону гексагона.

При атаке из гексагона с полевыми оборонительными сооружениями:

- Пехота и артиллерия не уменьшают количество бросаемых боевых кубиков.
- Кавалерийская часть, атакуя из гексагона с полевыми оборонительными сооружениями, уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 2, если атакует через сторону гексагона с нарисованными сооружениями.
- Артиллерийская часть, атакуя из леса, уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.

Линия видимости: Гексагон с полевыми оборонительными сооружениями не блокирует линию видимости.

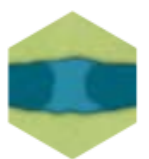


РЕКА

Движение: Как правило, реки представляют собой непроходимую местность, и их можно пересекать только через мосты и броды.

Бой: Ближний бой невозможен.

Линия видимости: Река не блокирует линию видимости.



РЕКА, ПРЕОДОЛИМАЯ ВБРОД

Движение: Часть или полководец, зашедшие в гексагон реки, преодолимой вброд, обязаны остановиться и больше не могут двигаться в данном ходу. Пехотная часть не может строиться в каре в гексагоне реки, преодолимой вброд.

Бой: Часть может сражаться в том же ходу, когда вошла в гексагон с рекой, преодолимой вброд.

При атаке вражеского полководца или части, находящейся в гексагоне с рекой, преодолимой вброд, все части бросают на 1 боевой кубик меньше в ближнем бою. Количество боевых кубиков при стрельбе не уменьшается.

Часть, находящаяся в гексагоне с рекой, преодолимой вброд, бросает на 1 боевой кубик меньше, как в ближнем бою, так и при стрельбе.

Линия видимости: Река, преодолимая вброд, не блокирует линию видимости.



МОСТ

Движение: Движение через мост снимает ограничения на движение, накладываемые реками. Пехотная часть может строиться в каре в гексагоне с мостом.

Бой: Мост отменяет ограничения на бой, накладываемые реками.

Линия видимости: Мост не блокирует линию видимости.



ПЕСЧАНЫЙ КАРЬЕР

Движение: Часть или полководец, зашедшие в гексагон с песчаным карьером, обязаны остановиться и больше не могут двигаться в данном ходу. Песчаный карьер считается непроходимой местностью для артиллерийских частей. Пехотная часть может строиться в каре в лесу.

Бой: При атаке вражеского полководца или части, находящейся в песчаном карьере:

- Пехотная часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1 в ближнем бою. Количество боевых кубиков при стрельбе не уменьшается.
- Кавалерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 2.
- Артиллерийская часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1.

При атаке из песчаного карьера:

- Пехотная часть уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 1, как в ближнем бою, так и при стрельбе.

- Кавалерийская часть, атакуя из песчаного карьера, уменьшает количество бросаемых боевых кубиков на 2.
- Песчаный карьер непроходим для артиллерии.

Линия видимости: Гексагон песчаного карьера не блокирует линию видимости.

8. Карточки Командования

Секционные карточки (48)

Секционные карточки используются для отдачи приказов частям, находящимся в определённых секциях игрового поля. На карточках указано, в каких секциях вы можете отдавать приказы частям и полководцам, а также количество доступных приказов. Прикреплённый полководец может получить отдельный приказ, чтобы открепиться и двигаться отдельно от части. Некоторые карточки командования позволяют вам отдать приказы количеству частей, равному характеристике Управления. Характеристика Управления игрока равняется количеству карточек Командования в руке игрока, включая только что сыгранную, при этом, карточки, находящиеся на планшете пехотного каре, не считаются.



Треугольная шляпа означает, что прикреплённому полководцу можно отдать приказ открепиться, если только он не находится в пехотном каре.



Стрелка с числом указывает на количество частей/полководцев, которым можно отдать приказы в данном секторе.



Стрелка с карточками указывает на то, что количество частей/полководцев, которым можно отдать приказы в данном секторе, определяется по характеристике Управления.



Scout Left Flank – Отдайте приказ одной части или полководцу на левом фланге. При выполнении карт в руке,

потяните две карты, одну из них оставьте себе, а другую сбросьте. (2 карточки).

Scout Center – Отдайте приказ одной части или полководцу в центре. При выполнении карт в руке, потяните две карты, одну из них оставьте себе, а другую сбросьте. (2 карточки).

Scout Right Flank – Отдайте приказ одной части или полководцу на правом фланге. При выполнении карт в руке, потяните две карты, одну из них оставьте себе, а другую сбросьте. (2 карточки).



Probe Left Flank – Отдайте приказы двум частям или полководцам на левом фланге. (4 карточки).

Probe Center – Отдайте приказы двум частям или полководцам в центре. (6 карточек).

Probe Right Flank – Отдайте приказы двум частям или полководцам на правом фланге. (4 карточки).



Attack Left Flank – Отдайте приказы трём частям или полководцам на левом фланге. (4 карточки).

Attack Center – Отдайте приказы трём частям или полководцам в центре. (6 карточек).

Attack Right Flank – Отдайте приказы трём частям или полководцам на правом фланге. (4 карточки).



Assault Left Flank – Отдайте приказы количеству частей или полководцев, соответствующему вашей характеристике Управления, на правом фланге. (2 карточки).

Assault Center – Отдайте приказы количеству частей или полководцев, соответствующему вашей характеристике Управления, в центре. (2 карточки).

Assault Right Flank – Отдайте приказы количеству частей или полководцев, соответствующему вашей характеристике Управления, на правом фланге. (2 карточки).



Coordinated Advance – Отдайте приказы четырём частям или полководцам. Один приказ на левом фланге, два в центре и один на правом фланге. (2 карточки).

Flank Attack – Отдайте приказы двум частям или полководцам на каждом фланге. (2 карточки).

Forward – Отдайте приказы двум частям или полководцам в каждой секции. (2 карточки).

Recon in Force – Отдайте приказы одной части или полководцу в каждой секции. (2 карточки).

Тактические карточки (22)

Тактические карточки позволяют частям, получившим приказ, двигаться и сражаться способами, выходящими за рамки обычных правил. Когда текст карточки предлагает выйти за рамки обычных правил, ограничения местности на движение и бой всё равно применяются.



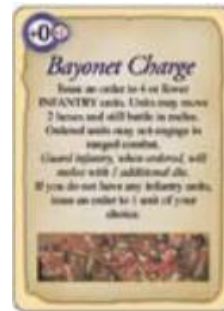
Треугольная шляпа означает, что прикрепленному полководцу можно отдать приказ открепиться, если только он не находится в пехотном каре.



Большой кружок напоминает о том, что все части, получившие приказ, сражаются с дополнительным количеством боевых кубиков, указанным в кружке.



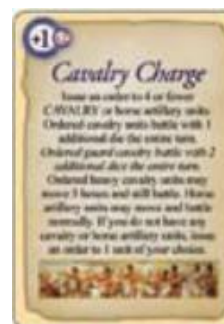
Большой и малый кружки напоминают о том, что негвардейские (большой кружок) и гвардейские (Guard, малый кружок) части, получившие приказ, сражаются с дополнительным количеством боевых кубиков, указанным в кружках.



Bayonet Charge – Отдайте приказы не более, чем четырём пехотным частям. Части, получившие приказ, могут пройти два гексагона и всё равно сражаться. Части, получившие приказ, не могут стрелять. Гвардейская пехота, получившая приказ, сражается с одним дополнительным боевым кубиком. Если у вас нет пехотных частей, отдайте приказ любой части по вашему выбору. (2 карточки).

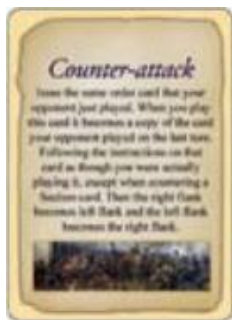


Bombard - Отдайте приказы не более, чем четырём артиллерийским частям. Части, получившие приказ, могут пройти три гексагона и не сражаться, либо могут не двигаться и сражаться с двумя дополнительными боевыми кубиками. Гвардейская артиллерия, получившая приказ, сражается с тремя дополнительными боевыми кубиками. Если у вас нет артиллерийских частей, отдайте приказ любой части по вашему выбору. (2 карточки).



Cavalry Charge - Отдайте приказы не более, чем четырём кавалерийским частям или конной артиллерии. Кавалерийские части, получившие приказ, сражаются с одним дополнительным боевым кубиком на протяжении всего хода. Гвардейские кавалерийские части, получившие приказ, сражаются с двумя дополнительными боевыми кубиками на протяжении всего хода. Тяжелая кавалерия, получившая приказ, может пройти три гексагона и всё равно сражаться. Конная артиллерия движется и сражается обычным образом. Если у вас

нет кавалерийских частей и конной артиллерии, отдайте приказ любой части по вашему выбору. (3 карточки).



Counter-Attack – Когда вы играете эту карточку, она становится копией карточки, которую оппонент сыграл на свой предыдущий ход. Следуйте инструкциям на той карточке, как будто вы сами её сыграли. Если вы скопировали секционную карточку, то фланги переворачиваются – правый фланг становится левым, а левый – правым. (2 карточки).



Elan – Бросьте количество боевых кубиков, соответствующее вашей характеристике Управления. За каждый выпавший символ части, отдайте приказ одной части соответствующего типа. За каждый флаг можно отдать приказ любой части или полководцу. Символ сабель не даёт возможности отдать кому-либо приказ. Части, получившие приказ, сражаются с одним дополнительным боевым кубиком на протяжении всего хода. Замешайте оставшуюся часть колоды карточек Командования вместе со стопкой сброса. (1 карточка).



Fire and Hold – Отдайте приказы не более, чем четырём пехотным или артиллерийским частям. Части, получившие приказ, будут стрелять с одним дополнительным боевым кубиком. Нельзя отдавать приказы частям, находящимся в соседних гексагонах с вражескими частями.

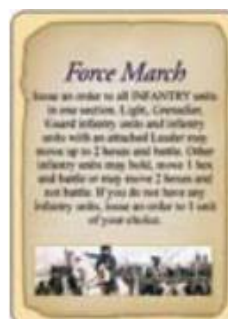
Части не могут двигаться до или после боя, но могут выходить из каре, если ситуация позволяет. Если у вас нет пехотных и артиллерийских частей, отдайте приказ любой части по вашему выбору. (2 карточки).

Примечание: Если вражеская часть отступит в соседний гексагон с частью, получившей приказ, но еще не стрелявшей, то не позволит части стрелять в данном ходу. Часть, получившая приказ Fire and Hold, не может сражаться в ближнем бою.



First Strike – Эту карточку можно сыграть сразу после того, как оппонент объявил ближний бой, но перед тем, как он бросил боевые кубики. Ваша обороняющаяся часть будет бросать боевые кубики первой. Если атакующая вражеская часть не была уничтожена и не отступила, то она бросает свои боевые кубики. В конце хода оппонента вы первым тянете карточку Командования взамен сыгранной. (2 карточки).

Примечание: Обороняющаяся часть, сыгравшая карточку First Strike, не может наносить ответный удар – считается, что она его уже нанесла, бросив кубики первой. Нельзя сыграть две карточки First Strike в один и тот же бой.



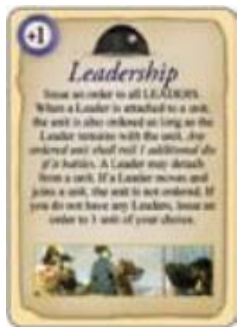
Force March – Отдайте приказы всем пехотным частям в одной секции. Пехотные части Light, Rifle Light, Grenadier, Guard, а также любые пехотные части с прикрепленным полководцем, могут пройти два гексагона и всё равно сражаться. Остальные пехотные части могут остаться на месте, пройти один гексагон и сражаться, либо пройти два гексагона и не сражаться. Если у вас нет пехотных частей, отдайте приказ любой части по вашему выбору. (2 карточки).



Give Them the Cold Steel – Отдайте приказы всем частям, находящимся в соседних гексагонах с вражескими частями. Части, получившие приказ, могут сражаться в ближнем бою с одним дополнительным боевым кубиком и не могут стрелять. Части не могут двигаться перед ближним боем. После успешного ближнего боя, пехота может продвигаться, а кавалерия совершать кавалерийский прорыв с дополнительной атакой, но уже без дополнительного боевого кубика. (1 карточка).

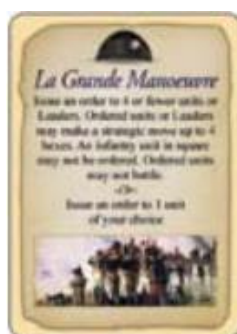
Примечание: Приказы отдаются всем частям, которые находятся в соседних гексагонах с вражескими частями на момент разыгрывания карточки. Поскольку отступления могут запутать обстановку, мы рекомендуем вам

сразу каким-либо образом отметить части, получившие приказ.



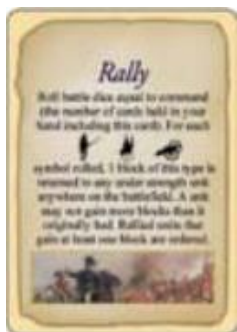
Leadership – Отдайте приказы всем полководцам. Если полководец прикреплен к части, то часть также получает приказ, только если полководец не будет открепляться и останется с частью. Все части, получившие приказ таким образом, будут сражаться с одним дополни-

тельным боевым кубиком. Полководец может открепиться от части. Если полководец прикрепляется к какой-либо части, то она не получает приказ. Если у вас нет полководцев, отдайте приказ любой части по вашему выбору. (2 карточки).



La Grande Manoeuvre – Отдайте приказы не более, чем четырём частям или полководцам. Части или полководцы, получившие приказ, могут выполнить стратегическое движение на расстояние до четырёх гексагонов. Нельзя отдавать приказы пехотным каре. Части, получившие приказ, не могут сражаться. Если не хотите использовать стратегическое движение, можете просто отдать приказ любой части по вашему выбору. (1 карточка).

пользовать стратегическое движение, можете просто отдать приказ любой части по вашему выбору. (1 карточка).



Rally - Бросьте количество боевых кубиков, соответствующее вашей характеристике Управления. За каждый выпавший символ пехоты, кавалерии или артиллерии, можете взять блок соответствующего типа, чтобы вернуть его в свою любую часть неполного состава. Часть не может иметь больше блоков, чем у неё было изначально. Части, восстановившие хотя бы один блок, получают приказы. (1 карточка).

получают приказы. (1 карточка).



Short Supply – Одна своя или вражеская часть (по выбору игрока, сыгравшего карточку) оказывается без снабжения. Поместите выбранную часть в любой гексагон её края поля в той же секции, в который она могла бы войти. Если в крайнем ряду той же секции нет гексагонов,

в которые она могла бы войти, поместите её на один ряд вперёд. Если к части был прикреплен полководец, он перемещается вместе с частью. Выбранная часть не может сражаться в данном ходу. Нельзя объявить без снабжения часть, построившуюся в каре. (1 карточка).

Примечание: Открепленный (отдельный) полководец не может быть объявлен без снабжения.