

# Wing Leader

Game Design by Lee Brimmicombe-Wood  
Translation by Dmitry Klyuykov



# 1.0 Введение

Игра Wing Leader посвящена воздушным боям Второй Мировой Войны, в которых истребители пытаются перехватить самолёты, совершающие налёт.

Базовыми боевыми частями в игре являются эскадрильи и звенья. Игроки видят ситуацию сбоку, а не сверху, как во многих других играх.

## 1.0.1 Книга правил

Данная книга правил описывает правила игры. Правила пронумерованы. Ссылки на определённые правила приводятся в [квадратных скобках]. Вставки объясняют суть принятых правил, а также содержат иллюстрации и примеры.

Продвинутые правила, правила надводных (и наземных) частей и бомбардировок [13.0-15.0] рекомендуется использовать после того, как игроки сыграют несколько ранних сценариев и поймут основные принципы игры.

## 1.0.2 Книга сценариев

В книге сценариев перечислены различные исторические ситуации, в которых игроки могут примерить на себя роль командира.

## 1.0.3 Версии правил

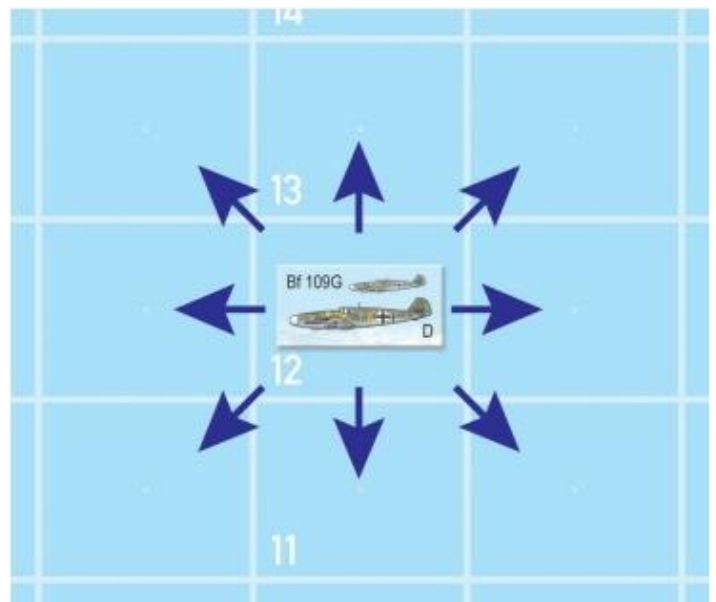
Вся серия игр Wing Leader использует общий набор правил. Данная версия правил содержит все исправления и заменяет предыдущие версии правил.

## 1.1 Глоссарий

Ниже перечислены важные игровые термины, используемые в игре.

**Adjacent (Соседний).** Соседней клеткой на карте считается одна из восьми клеток, прилегающих к клетке, занимаемой эскадрильей. Клетка может быть соседней по горизонтали, по вертикали и по диагонали.

На иллюстрации ниже стрелки указывают на восемь клеток соседних для эскадрильи Bf 109G. Эскадрилья находится в горизонтальном полёте (см. глоссарий).



**Altitude/Height (Высота).** Высота – это количество клеток, выше которых находится эскадрилья, относительно поверхности. Уровни высоты находятся в диапазоне от 0 до 19 и напечатаны на карте. Термины «выше», «ниже», «над» и «под» используются для определения высоты объектов друг относительно друга. Эскадрилья, летящий на 7-й высоте, находится выше эскадрильи, летящей на 6-й высоте, и ниже эскадрильи, летящей на 8-й высоте.

**Alert (Предупреждённый).** Предупреждённая эскадрилья истребителей осведомлена о присутствии врага. Эскадрильи, неосведомлённые о присутствии врага являются Непредупреждёнными.

**Available (Доступный).** Доступной эскадрильей истребителей считается неразбитая эскадрилья, НЕ находящаяся в одной клетке с преследующей её вражеской эскадрильей. Разбитая эскадрилья истребителей, либо эскадрилья, находящаяся в одной клетке с преследующей её вражеской эскадрильей, считается Недоступной.

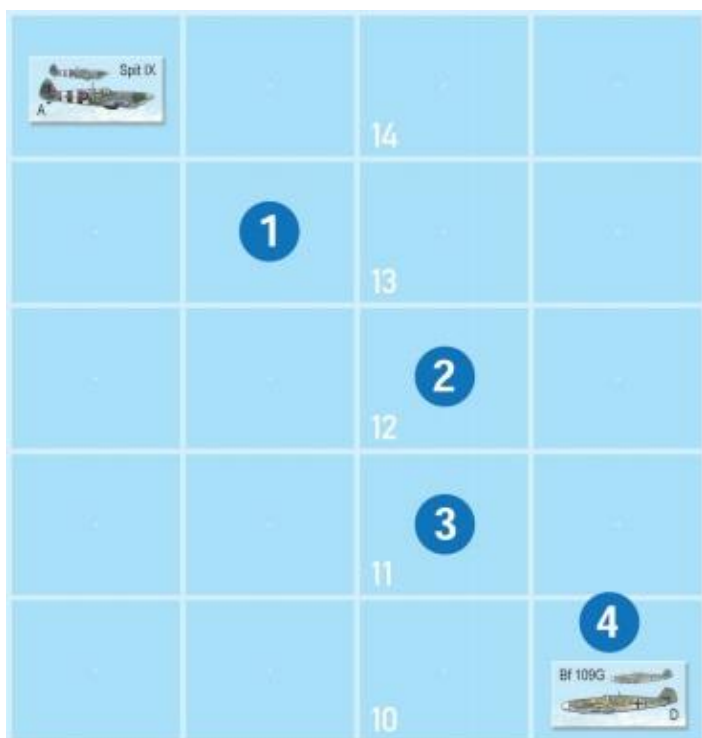
**Basic Speed and Turn (Базовые Скорость и Разворот).** Параметры скорости/разворота, указанные на Карточке параметров самолёта, модифицированные оружейной нагрузкой и подъёмом/снижением. См. также Боевые Скорость и Разворот.

**Climb (Подъём).** Эскадрилья увеличивает высоту.

**Combat Speed and Turn (Боевые Скорость и Разворот).** Базовые скорость и разворот эскадрильи, модифицированные различными факторами, применимыми только во время боя.

**Disrupted (Расстроенный).** Расстроенная эскадрилья становится менее организованной. Некоторые самолёты вернулись на свои базы, так что оставшимся самолётам становится труднее осуществлять взаимную поддержку.

**Distance (Дистанция).** Дистанция измеряется посредством подсчета количества клеток от одной клетки до другой по кратчайшему пути. При подсчете, можно двигаться по диагонали. При подсчете, целевая клетка учитывается, а стартовая нет (см. иллюстрацию).



**Dive (Снижение).** Эскадрилья сбрасывает высоту.

**Enemy (Вражеский).** Все эскадрильи и надводные/наземные части, принадлежащие сопернику, называются вражескими. Обычно в сценарии указывается вражеский край карты. См. также Свой.

**Fighter (Истребитель).** Истребительными считаются эскадрильи, помеченные маркерами боевых задач: Сопровождения, Зачистки или Перехвата.

**Fighter-Bombers (Истребитель-бомбардировщик).** Истребителями-бомбардировщиками считаются такие истребительные эскадрильи, которые несут бомбовую нагрузку и помечены маркером боевой задачи Бомбардировка. Они начинают сценарий, как бомбардировщики, но по ходу сценария могут стать истребителями.

**Flight (Звено).** См. Эскадрилья.

**Formation (Боевой порядок).** Эскадрилья является частью Боевого порядка, если находится в той же или соседней клетке с другой своей эскадрильей **И** направлена в ту же сторону. Боевые порядки могут составлять длинные цепочки из соседних эскадрилий.



На фото эскадрилья Hawker Hurricane в плотном боевом порядке.

**Friendly (Свой).** Все эскадрильи и надводные/наземные части, принадлежащие игроку, считаются для него Своими. Обычно в сценарии указывается свой край карты. См. также Вражеский.

**Initiative Order (Порядок инициативы).** Порядок движения эскадрилий.

**Level Flight (Горизонтальный полёт).** Ситуация, когда эскадрилья, направлена строго в сторону левого или правого края карты, а не под углом (как при подъёме или снижении).

**Line of Sight (Линия видимости).** Непрерывная линия между двумя эскадрильями (или между эскадрильей и надводной/наземной частью) на карте, которая позволяет эскадрилье преследовать вражескую эскадрилью, а надводной/наземной части вести стрельбу прямой наводкой.

**Loss (Потеря).** Потеря – это сбитый самолёт. Боевые части в игре представлены эскадрильями, а потери измеряются отдельными самолётами.

**Modifier (Модификатор).** Броски кубиков в игре подвержены модификаторам. Прибавьте (или вычтите, в случае отрицательного модификатора), значение моди-

фикатора из броска кубика, чтобы получить окончательный результат. Модификаторы суммируются между собой.

**Squadron (Эскадрилья).** Эскадрилья – это боевая часть, состоящая из некоторого числа самолётов, летящих вместе. Звено – это боевая часть, соответствующая примерно половине эскадрильи.

Ради лаконичности, термин «эскадрилья» используется в данных правилах для обозначения, как эскадрилий, так и звеньев. Все правила, относящиеся к эскадрильям, также применяются и к звеньям, за исключением особо оговоренных случаев.

**Straggler (Отставший).** Отставшим называется самолёт, оказавшийся отделённым от своей эскадрильи, вследствие чего уязвимый для атаки.

**Sun (Солнце).** За вражескими эскадрильями, располагающимися со стороны Солнца, сложнее следить.

**Tally/Tallied (Преследовать/Преследуемый).** Преследование означает ситуацию, в которой эскадрилья установила визуальный контакт с врагом и вступает с ним в бой. В данном случае, вражеская эскадрилья будет считаться преследуемой.

**Unavailable (Недоступный).** См. Доступный.

**Unalert (Непредупреждённый).** См. Предупреждённый.

**Unbroken (Неразбитый).** См. Разбитый.

## 1.2 Дробная часть

Некоторые правила просят игроков умножать или делить числа. После деления, дробная часть округляется до ближайшего целого числа (ноль также считается целым числом, до него можно округлять). Дробная часть 0.5 всегда округляется вверх.

Если требуется делить числа несколько раз подряд, то проводите округление после каждой отдельной операции. То есть, если нужно дважды поделить пополам 5, делим первый раз, получаем 2.5, округляем до 3. Делим второй раз, получаем 1.5, округляем до 2.

## 2.0 Компоненты

Данный раздел рассматривает компоненты, используемые в игре.

### 2.1 Описание компонентов

**Книга сценариев.** В книге сценариев перечислены различные исторические ситуации, в которых игрокам предстоит примерить на себя роль командира, а также данные по расстановке и розыгрышу каждого сценария [5.1].

Дополнительные сценарии будут появляться в будущих расширениях, журналах, либо онлайн (<http://www.airbattle.co.uk/wingleader.html>).

**Карта.** Карта представляет собой решетку из 26 клеток в длину и 20 клеток в высоту. В центре каждой клетки нарисована точка для определения наличия линии видимости между клетками [4.6.1].

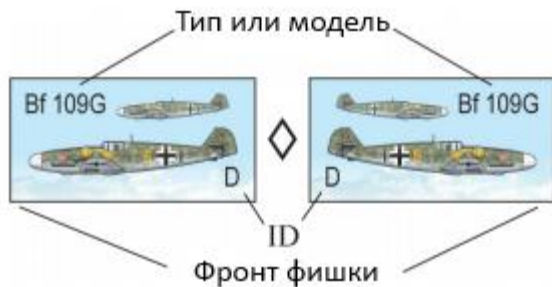
Нижний край карты называется «низ», по нему проходит земля. Противоположный край карты называется «верх».

Нижний горизонтальный ряд клеток представляет собой нулевую (0) высоту. Эскадрильи не могут летать ниже нулевой высоты и выше максимальной 19-й высоты.

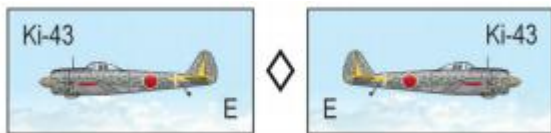
Каждая вертикальная колонка помечена буквой от A до Z. Таким образом, местоположение эскадрилий на карте можно однозначно идентифицировать на карте по номеру ряда и букве колонки: B5, G13 и т.д. В колонке A есть клетки, предназначенные для размещения маркера хода [6.0].

В некоторых сценариях, на карте отмечаются особенности местности и погода [4.0].

**Фишки эскадрилий.** На фишках изображены самолёты в профиль. По фишке можно определить размер боевой части. Фишки с двумя самолётами представляют эскадрильи.



Фишки с одним самолётом представляют собой звенья.



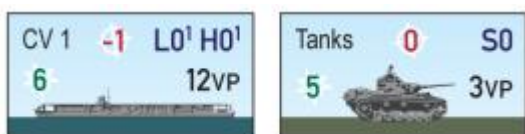
Общее правило: идентификационные буквы (ID) от А до S зарезервированы за истребителями, а буквы от Т до Z за бомбардировщиками (хотя некоторые бомбардировщики имеют ID в диапазоне от А до S).

Если у фишек одного и того же типа самолётов совпадает ID, то скорее всего представлены различные варианты окраса самолётов.

Край фишки, ближайший к носу самолёта, называется фронтом фишки и обозначает направление полёта.



Фишки самолётов двусторонние. Если фишка на карте вдруг оказалась вверх дном, просто переверните её, как указано на иллюстрации.



**Фишки надводных/наземных частей.** Фишки надводных/наземных частей подробно рассмотрены в разделе 14.0.

**Игровые маркеры.** В игре есть множество маркеров, предназначенных для обозначения статуса эскадрилий и окружающей среды.

Данные маркеры помещаются на карту:

- Маркер **Turn** отмечает текущий игровой ход.
- Маркер **Sun** отмечает местоположение Солнца.
- Маркер **Haze** отмечает максимальную высоту, до которой распространяется туман.
- Маркер **Contrail** отмечает минимальную высоту конденсационного следа самолётов.
- Маркер **Slow** отмечает взлетающую эскадрилью или эскадрилью, замедленную торпедной атакой.
- Маркер **Slow Climb** отмечает эскадрилью, которая осуществляет подъём, но пока не изменила высоту.
- Маркер **Dogfight** отмечает эскадрилью, завязавшую ближний бой.
- Маркер **Lufbery** отмечает эскадрилью, находящуюся в кольце Люфбери.
- Маркер **Climb** отмечает поднимающуюся эскадрилью. Маркер **Dive** отмечает снижающуюся эскадрилью.
- Маркер **Tally** отмечает преследуемых врагов. Буква на маркере соответствует ID преследующей эскадрильи. На обратной стороне находится маркер **Vector** с той же буквой.
- Маркер **Bombing** отмечает влияние зенитного огня на бомбардировку.
- Маркер **Battle** отмечает место на карте, где происходит сражение.
- Маркер **Barrage** отмечает зоны зенитного огня.
- Маркеры **Cloud** отмечают расположение облаков на карте. Облака бывают трёх типов: **Wispy** (дымка), **Broken** (разорванное облако) и **Dense** (густое облако).



Данные маркеры помещаются на планшет авиакрыла:

- Маркер **ID** помещается в круглую ячейку планшета авиакрыла, чтобы обозначить принадлежность соседней прямоугольной ячейки к определённой эскадрилье. Маркеры A-S также содержат информацию о том, является ли эскадрилья предупреждённой. Маркеры T-Z содержат только букву.
- Маркер **Loss** отмечает количество потерь в эскадрилье.
- Маркер **Straggler** отмечает наличие в эскадрилье отставшего самолёта.
- Маркеры **Disrupted** и **Broken** отмечают состояние эскадрильи.
- Маркер **Ammo** отмечает эскадрилью с низким, либо израсходованным состоянием боеприпасов.
- Маркер **Rocket** отмечает эскадрилью, у которой есть ракеты класса воздух-воздух.
- Маркеры **Gun Pod** и **AT Pod** отмечают эскадрилью, у которой есть пушечные контейнеры.
- Маркеры боевых задач **Bombing**, **Escort**, **Sweep** и **Intercept** отмечают боевую задачу эскадрильи.

- Маркеры **Green** и **Veteran** отмечают боевой опыт эскадрильи.
- Маркеры **Experte** отмечают наличие выдающихся пилотов в эскадрилье.
- Маркер **Wing Leader** отмечает присутствие командира авиакрыла.
- Маркер **Bomb Load** отмечает эскадрилью с бомбовой нагрузкой. Еще бывают аналогичные маркеры **Parafrag Load**, **Torpedo Load**, **ATGR Load**.
- Маркер **Drop Tank** отмечает эскадрилью со сбрасываемыми топливными баками.

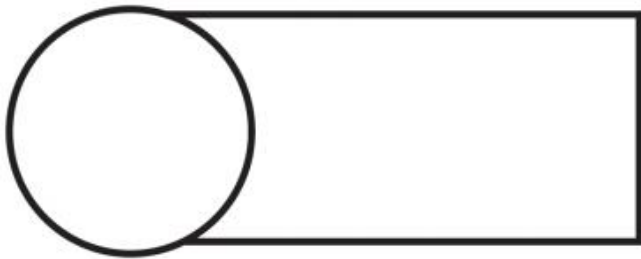


**Карточки параметров самолёта (КПС).** На карточках параметров самолёта (КПС) указаны характеристики различных моделей самолётов, присутствующих в игре.

**Подсказки игроков.** На подсказках игроков указаны различные справочные материалы, таблицы и модификаторы.

**Боевой планшет.** Если клетка перегружена маркерами и эскадрильями, её содержимое можно перенести на боевой планшет, чтобы разгрузить карту.

**Планшет авиакрыла.** У каждого игрока есть планшет авиакрыла, предназначенный для размещения информационных маркеров своих эскадрилий. Поместите маркер ID и маркер боевой задачи в круглую ячейку планшета, а маркеры потерь, боеприпасов, боевого опыта и т.п. в соседнюю прямоугольную ячейку.



**Кубики.** В некоторых игровых ситуациях, правила потребуют от игроков бросить один или два кубика. При броске двух кубиков, необходимо сложить два выпавших значения, чтобы получить результат.

## 3.0 Эскадрильи

Основной боевой частью в игре является эскадрилья. Эскадрилья – это группа самолётов, летящих вместе и выполняющих одну и ту же задачу.

### 3.1 Размер боевой части

В игре представлены боевые части двух размеров: эскадрилья и звенья. Все правила, относящиеся к эскадрильям, также применяются и к звеньям, за исключением особо оговоренных случаев.

Эскадрилья обычно представляют от 7 до 12 самолётов. Звенья – от 2 до 6 самолётов (а иногда даже отдельный самолёт, см. правило 13.6). Иногда эскадрилья может разделяться на два звена [9.3].

### 3.2 Классификация самолётов

Эскадрилья систематизированы по классу, типу и модели составляющих их самолётов.

Класс – это общая категория самолётов, определённая их ролью. В игре присутствует семь классов самолётов: Fighters (истребители), Light Bombers (лёгкие бомбардировщики), Dive Bombers (пикирующие бомбардировщики), Medium Bombers (средние бомбардировщики), Torpedo Bombers (бомбардировщики-торпедоносцы), Heavy Bombers (тяжелые бомбардировщики), Transports (транспортные самолёты). В игре, истребители относятся к классу «истребители», а все остальные самолёты, включая транспортные, к «бомбардировщикам».

Помимо классов, самолёты подразделяются по типам и моделям. В целом, классификация по типам самолётов никак не используется в игре.

У каждой модели самолёта есть собственные характеристики, указанные на карточке параметров самолёта

(КПС) [3.3]. На некоторых КПС указана информация для нескольких моделей (на обратной стороне карточки).

*Пример: Fw 190A – это тип самолёта. Fw 190A-4 и Fw 190A-8 – это разные модели Fw 190A.*

#### 3.2.1 Бомбардировщики и истребители

Истребители и бомбардировщики следуют разным правилам. Можно запутаться, когда бомбардировщики используются в качестве истребителей, а истребители участвуют в бомбардировочных налётах, поэтому мы будем определять «истребители» и «бомбардировщики» в зависимости от их боевой задачи:

**Бомбардировщики.** Эскадрилья с боевой задачей бомбардировки считаются бомбардировщиками [9.2.1].

**Истребители.** Эскадрилья с боевыми задачами сопровождения, зачистки или перехвата считаются истребителями [9.2.2, 9.2.3, 9.2.4].

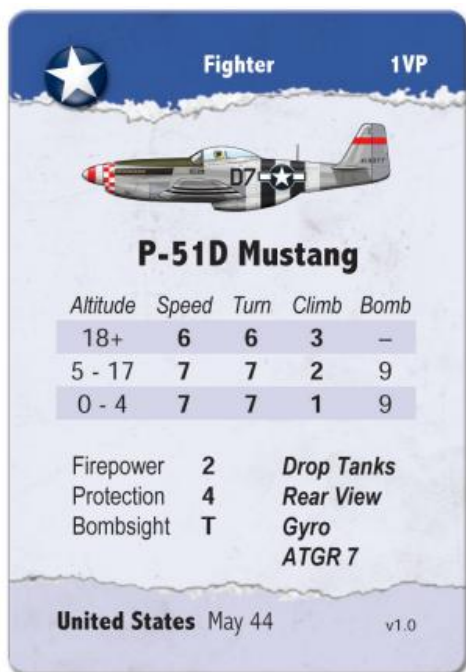
Сценарий может определить бомбардировщики истребителями, назначив им боевую задачу сопровождения, зачистки или перехвата. Такие самолёты не несут бомбовую нагрузку.

**Истребители-бомбардировщики.** Истребители, которым назначена боевая задача бомбардировки, несут бомбовую нагрузку. Пока они несут бомбовую нагрузку, они называются истребителями-бомбардировщиками. Истребители-бомбардировщики считаются бомбардировщиками с начала сценария и до тех пор, пока они не избавятся от бомбовой нагрузки, после чего они снова становятся истребителями и получают боевую задачу зачистки [15.2.4].

Истребители, которым назначена боевая задача разведки [15.2.1.2], считаются бомбардировщиками до конца сценария, и ни при каких условиях не возвращаются в состояние истребителей.

### 3.3 Характеристики самолётов

Характеристики эскадрилья зависят от модели самолётов, которые её составляют, и указаны на КПС. Самолёты обладают следующими характеристиками:



**Класс.** Класс самолёта указан в шапке КПС.

**ПО.** Победные очки, начисляемые за каждый сбитый самолёт [12.1].

**Национальность и дата.** Страна-производитель и дата ввода самолётов в строй указаны внизу КПС.

**Версия карточки.** У каждой КПС есть номер версии, на случай возможных обновлений. Номер указан в правом нижнем углу.

**Скорость (Speed).** Данная характеристика представляет эффективность эскадрильи в атаках типа «ударил-убежал» [10.5].

**Разворот (Turn).** Данная характеристика представляет эффективность эскадрильи в манёвренном бою [10.5].

**Набор высоты (Climb).** Стоимость первого подъёма на следующую высоту во время движения, выраженная в очках движения [8.3]. Если характеристика отмечена буквой «S», эскадрилья, эскадрилья обязана выполнять медленный подъём [8.5.1].

**Мощность бомбовой нагрузки (Bomb).** Данная характеристика представляет бомбовую нагрузку эскадрильи, в случае назначения боевой задачи бомбардировки [9.2.1]. Для звеньев данную характеристику необходимо поделить пополам. Бомбовая нагрузка может быть разной, в зависимости от того, на какой высоте эскадрилья начинает игру. Прочерк («—») означает отсутствие бомбовой нагрузки.

**Огневая мощь (Firepower).** Данная характеристика отображает силу оружейного огня эскадрильи и лежит в диапазон от 0 до 5.

Если характеристика отмечена буквой «U», то эскадрилья не имеет вооружения для воздушного боя [10.5.3] и не может атаковать с бреющего полёта [15.3.7].

Если указано два значения, разделённых наклонной чертой, то первое значение относится к эскадрилье, выступающей в роли истребителя, а второе к оборонительным функциям эскадрильи, выступающей в роли бомбардировщика.

**Защита (Protection).** Данная характеристика представляет способность эскадрильи выдерживать вражеский огонь. На некоторых самолётах указано два значения [10.6].

Некоторые модели бомбардировщиков особенно уязвимы к атакам в лоб, что отмечается буквой «h» рядом с характеристикой [10.3, 10.6].

**Бомбардировочный прицел (Bombsight).** Буква указывает на тип бомбардировочного прицела, установленного на самолёте [15.3.1, 15.4]. T – телескопический прицел, V – векторный прицел, G – гиросtabilизированный тахометрический прицел.

**Оборона (Defence).** Данная характеристика представляет наличие в самолёте орудий группового пользования. Значение является модификатором броска кубика [10.2, 10.5.1, 10.5.2].

**Возможности (Abilities).** Некоторые самолёты обладают дополнительными возможностями, которые перечислены в нижней правой части КПС:

- **AAR.** Возможность стрелять ракетами класса воздух-воздух.
- **ATGR (значение).** Возможность стрелять ракетами класса воздух-земля. В скобках указывается сила бомбардировочного эквивалента ракет.
- **AT Pod.** Эскадрилья может нести противотанковые пушечные контейнеры, предназначенные для усиления огневой мощи атак с бреющего полёта.
- **Dive Brakes.** Эскадрилья может проводить бомбардировку с пикирования.
- **Drop Tanks.** Эскадрилья может нести сбрасываемые топливные баки.



- **Gun Pods.** Эскадрилья может нести пушечные контейнеры.
- **Gyro.** Эскадрилья оснащена гиросtabilизированными стрелковыми прицелами, если сценарий разрешает их использование.
- **Heavy Gun (значение).** Эскадрилья оснащена тяжелыми пушками. В скобках указывается огневая мощь [13.5.2].
- **Jet.** Эскадрилья использует реактивное движение.
- **Low Drag.** Эскадрилья может сохранять высокую скорость, неся бомбовую нагрузку.
- **Rear View.** Эскадрилья имеет улучшенный обзор задней полусферы, который устраняет негативное влияние модификатора к броскам на преследование из-за того, что цель находится сзади.
- **Rocket.** Эскадрилья оснащена ракетными двигателями.
- **Speed Brakes.** Эскадрилья может вести бомбардировку под крутым углом (аналог Dive Brakes для больших самолётов).
- **Torpedo (значение).** Эскадрилья может осуществлять торпедные атаки. В скобках указывается модификатор к атаке. Некоторые торпеды указаны, как медленные (Slow), что означает необходимость отметить эскадрилью маркером Slow во время прицеливания.

**История (background).** На обратной стороне карточки приведена краткая справка о самолёте и его роли в войне.

**Разновидности (variants).** Перечислены разновидности модели и их отличия от оригинальной модели, приведённой на карточке. Если в сценарии используется разновидность базовой модели, используйте отличия, указанные на карточке.

### 3.3.1 Влияние высоты на лётно-технические характеристики

Значения Скорости, Разворота и Набора высоты меняются с высотой. На КПС указаны значения характеристик для разных высотных диапазонов. Используйте значение, которое соответствует текущему положению эскадрильи.

Все эскадрильи в игре могут подниматься до 19-й высоты.

### 3.3.2 Скорость и Разворот

Значения скорости и разворота меняются в зависимости от высоты и ситуации. Чтобы определить базовые значения скорости и разворота, возьмите значения с КПС и модифицируйте следующим образом:

- Значения скорости и разворота уменьшаются на 1, если эскадрилья несёт бомбовую нагрузку [9.2.1] (включая ракеты класса воздух-земля, торпеды, парашютные осколочные авиабомбы, сбрасываемые баки, пушечные контейнеры или ракеты). При наличии у эскадрильи Low Drag, не снижайте скорость за бомбовую нагрузку.
- Значения скорости и разворота равны 0, если эскадрилья помечена маркером Slow (в этом случае, отбросьте все остальные модификаторы).
- Скорость увеличивается на 1, если эскадрилья помечена маркером Dive.
- Скорость уменьшается на 1, если эскадрилья помечена маркером Climb или Slow Climb.

Базовые значения скорости и разворота используются во всех ситуациях, связанных с характеристиками скорости или разворота, включая инициативу [6.1.1], взаимную атаку [10.1.2], ближний бой [10.8] и уклонение [13.4.2].

Боевые значения скорости и разворота используются только в воздушном бою [10.5]. Чтобы определить боевые значения скорости и разворота, возьмите базовые значения и модифицируйте их согласно Таблице Воздушного Боя (Air Combat Table).

Значения скорости и разворота не могут стать ниже нуля вследствие модификации.

## 4.0 Окружающая среда

Карта не является чистым небом. В расчет необходимо принимать окружающую среду.

### 4.1 Земля

Нижний край карты представляет собой землю. Эскадрильи, летящие на нулевой высоте, не могут снижаться. Все надводные/наземные части находятся на поверхности воды/земли той клетки, которую они занимают [14.0].

По умолчанию, поверхность – это земля. Однако правила сценария могут определить поверхность, как

море. Корабли, как правило, расставляются на море, а торпедные атаки возможны только по морским целям [15.3.5].

## 4.2 Солнце

Направление Солнца определяется с помощью секторов, исходящих из каждой эскадрильи. На последней странице правил находится схема, демонстрирующая секторы. Сектора называются: левый горизонтальный, левый верхний, верхний, правый верхний, правый горизонтальный. Правила сценария указывают, в каком секторе находится Солнце.

Вражеская часть, занимающая клетку в солнечном секторе относительно эскадрильи игрока, находится «со стороны Солнца» [4.6.2].



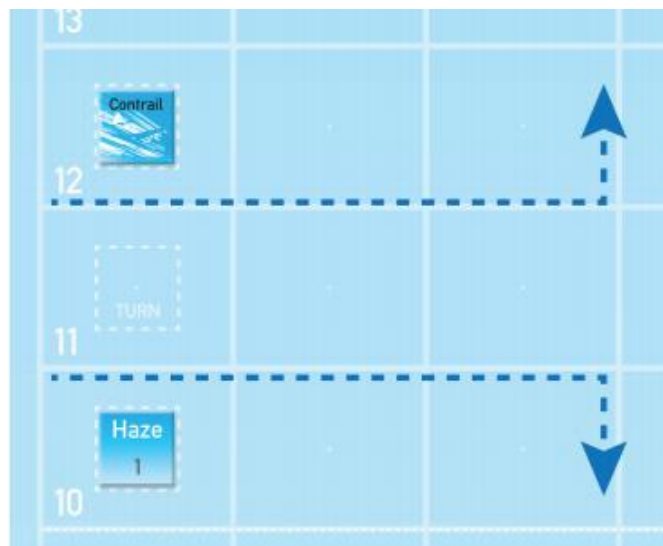
Индикатор Солнца напечатан в клетке D17. Чтобы обозначить солнечный сектор, поместите маркер Sun в соответствующую клетку, согласно правилам сценария.

## 4.3 Туман

Туман – это вид погодных условий, который присутствует только если это указано в сценарии. Поместите маркер Haze с краю карты на максимальной высоте тумана, определённой правилами сценария. Все клетки карты на высоте, не превышающей маркер Haze, подвержены воздействию тумана.

## 4.4 Конденсационный след самолётов

Конденсационный след самолётов присутствует только если это указано в сценарии. Поместите маркер Contrails с краю карты на минимальной высоте конденсационного следа, определённой правилами сценария. Все клетки карты, находящиеся на высоте не ниже маркера Contrails, подвержены воздействию конденсационного следа.

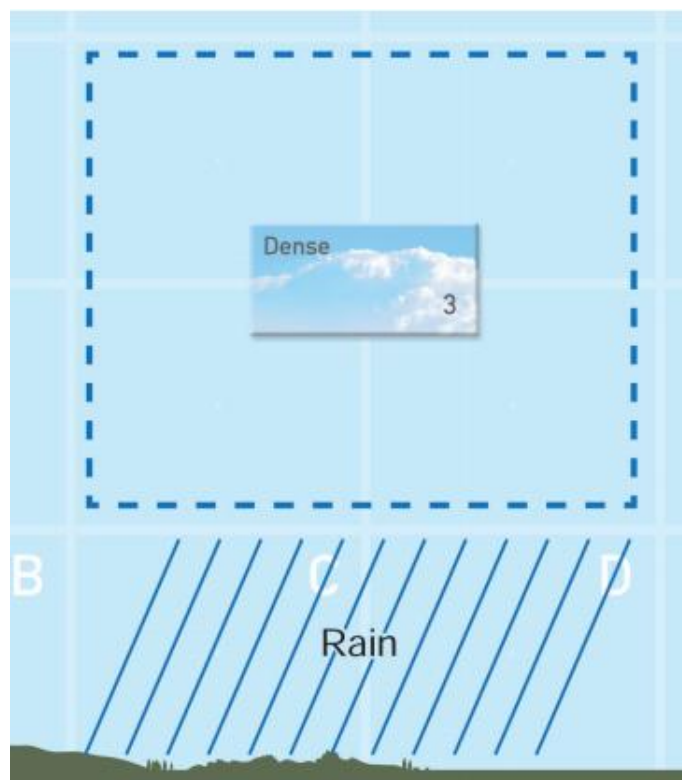


## 4.5 Облака

Облака – это вид погодных условий. Существует три типа облаков:

- **Wispy (дымка).** Тонкий слой облаков.
- **Broken (разорванное облако).** Слой облаков с промежутками.
- **Dense (густое облако).** Однородный слой облаков практически без промежутков.

В правилах сценария перечислены клетки, подверженные воздействию облаков. Если указано две клетки через тире, то облаками заполняются указанные клетки и все клетки, находящиеся между ними.



Чтобы заполнить клетку облаком, необходимо поместить в неё соответствующий маркер облака. Если маркеров недостаточно, можно размещать их на границах между клетками или на пересечении четырёх соседних клеток.

#### 4.5.1 Дождь

Если в сценарии есть густые облака, то сценарий может допустить наличие дождя. Если в сценарии указано, что идёт дождь, то все клетки, находящиеся под самым нижним слоем густых облаков, подвержены воздействию дождя. Эффекты дождя идентичны эффектам разорванного облака во всех смыслах.

### 4.6 Линия видимости

Линия видимости определяет наличие влияния окружающей среды на взаимодействие между своими и вражескими эскадрильями. Если линия видимости пересекает какие-либо погодные элементы на карте, то к броскам могут применяться погодные модификаторы. Если линия видимости до цели заблокирована, то определённые действия становятся невозможными.

Линия видимости обратима. Если эскадрилья может видеть определённую клетку, то она видима из этой клетки.

#### 4.6.1 Облако

Проведите прямую линию из центра клетки, в которой находится ваша часть, до центра клетки с вражеской частью. Если в какой-либо точке линия входит в клетку с облаком или покидает клетку с облаком, то линия видимости подвержена воздействию облака. Линия видимости, проходящая через угол клетки с облаком, не подвергается воздействию облака.

Эскадрилья, проводящая линию видимости до цели в своей же клетке, подвергается воздействию облака в этой клетке.

Если на пути линии видимости лежит густое облако, то линия видимости может войти в клетку с густым облаком, но становится заблокированной для всех клеток, лежащих за густым облаком.

Если на пути линии видимости лежит разорванное облако, то линия видимости может войти в две клетки с разорванными облаками, но становится заблокированной для всех клеток, лежащих за вторым разорванным облаком.



#### 4.6.2 Со стороны Солнца

При попытке преследования вражеской эскадрильи, необходимо определить, не находится ли она со стороны Солнца, т.к. это может дать модификатор к броску на преследование.

Если атакующая эскадрилья входит в клетку со своей целью для вступления в воздушный бой (или бомбардировки корабля [14.1.3]), то эскадрилья считается атакующей со стороны Солнца, если выполняются оба условия:

1. Она зашла в клетку с целью из клетки, находящейся со стороны Солнца.
2. Она потратила не менее двух очков движения в клетках со стороны Солнца перед тем, как войти в клетку с целью. Очки движения могут быть потрачены на движение, смену направления, пребывание в той же клетке, но должны быть потрачены в одной Фазе Движения.

Атака со стороны Солнца может считаться внезапной атакой [13.4.1].

Если цель находится со стороны Солнца, проведите до неё линию видимости и продлите линию до края карты. Если линия видимости оказывается заблокированной (например, верхним слоем облаков), то считается, что цель не находится со стороны Солнца. То же самое справедливо, если ваша эскадрилья атакует со стороны Солнца (необходимо проверить линию видимости от

цели через вашу эскадрилью до края карты на предмет блокировки).

## 4.7 Погодные модификаторы

Погодные модификаторы от облаков, тумана и дождя применяются к броскам кубиков следующим образом:

1 – дымка или туман

2 – разорванное облако или дождь

3 – густое облако

Погодные модификаторы не складываются. Если одновременно действует несколько погодных модификаторов, то необходимо использовать самый худший (максимальный).

**Бой и боевая целостность.** Вычитайте модификатор из бросков на воздушный бой [10.5.1] и боевую целостность [10.7], если бой происходит в клетке, на которую воздействует погода.

**Бомбардировка.** Вычитайте модификатор из бросков на бомбардировку [15.4], в зависимости от того, через какое наихудшее погодное условие пролетала эскадрилья во время прицеливания ИЛИ какое наихудшее погодное условие влияло на линию видимости в момент сброса бомб (всегда выбирается наихудший модификатор из двух).

**Преследование.** Вычитайте модификатор из бросков на преследование [7.2.1], если линия видимости до цели подвержена влиянию погоды.

**Реакция.** Вычитайте модификатор из бросков на реакцию [10.4], если линия видимости от самолёта сопровождения до целевого бомбардировщика подвержена влиянию погоды.

**Бегство.** Вычитайте модификатор из броска на бегство противника, если линия видимости от противостоящей до бегущей эскадрильи подвержена влиянию погоды [11.0].

**Зенитный огонь прямой наводкой.** Вычитайте модификатор из броска на зенитный огонь [14.2.5], если линия видимости от зенитной части до цели подвержена влиянию погоды.

## 5.0 Расстановка

Игроки выбирают стороны и расставляют игру следующим образом.

### 5.1 Сценарии

В книге сценариев содержится множество сценариев, которые можно разыграть. Выберите сценарий и ознакомьтесь с указанной в нём информацией.

**Название и номер сценария.** У сценария есть номер и название в целях идентификации.

**Историческая справка (Background).** Краткое описание исторической ситуации.

**Боевое расписание (Order of Battle).** Одна из сторон в каждом сценарии - обороняющаяся, а другая – налётчики. В сценарии указаны национальности каждой из сторон, а также порядок расстановки.

В сценарии указано количество эскадрилий и звеньев с каждой стороны, их модели, боевые задачи, начальное местоположение на карте и направление движения (влево или вправо).

Некоторые части начинают игру за пределами карты и появляются на карте в определённый ход [5.3.1].

Если несколько эскадрилий сгруппировано в цветном прямоугольнике, то они считаются авиакрылом и к одной из эскадрилий необходимо добавить фишку командира авиакрыла [5.2.1, 9.5.1].

**Максимальные потери (Max Losses).** Указывает максимальное количество потерь, которое может перенести эскадрилья [10.6]. Максимальные потери указаны отдельно для эскадрилий и звеньев.

**Предупрежденность (Alert).** В сценарии указано, какие из эскадрилий начинают игру предупреждёнными. Все остальные эскадрильи начинают игру непредупреждёнными [7.1].

**Боевой опыт (Quality).** Указывает количество маркеров Veteran, Green и Experte, которое необходимо распределить по эскадрильям и звеньям на планшете авиакрыла.

**Края карты (Map Edges).** Сценарий определяет, какой из сторон принадлежит каждый край карты.

**Доктрина (Doctrine).** Доктрина используется только истребителями и бывает либо свободной (Loose), либо жесткой (Rigid). Доктрина применяется ко всем истребительным эскадрильям указанной стороны, если не оговорено иначе. Если рядом с доктриной не указано число, то она, по умолчанию, свободная. Жесткая доктрина может модифицировать боевую скорость и разворот.

**Наземное управление перехватом (GCI Control).** В сценарии может быть указано наличие возможности перехвата, наводимого с земли и его характеристика [9.2.4].

**Радио (Radio).** По умолчанию, у всех эскадрилий есть радио, если не оговорено обратного.

**Радиосети (Radio Nets).** В сценарии могут быть перечислены радиосети и принадлежность к ним определённых эскадрилий. Если в сценарии присутствует управление перехватом, наводимого с земли, то указывается его принадлежность к радиосетям. Все эскадрильи, принадлежащие к той же радиосети, что и управление перехватом, подконтрольны данному управлению.

**Положение Солнца (Sun Position).** В сценарии указывается, в какой сектор необходимо поместить маркер Sun.

**Облака (Clouds).** В сценарии указывается расположение маркеров облаков на карте.

**Туман (Haze).** В сценарии указывается максимальная высота тумана. Поместите маркер Haze с края карты на указанной высоте.

**Конденсационный след самолётов (Contrail).** В сценарии указывается минимальная высота конденсационного следа. Поместите маркер Contrail с края карты на указанной высоте.

**Надводные/наземные части (Surface Units).** В сценарии перечислены надводные/наземные части и места их расстановки.

**Особые правила (Special Rules).** В данном разделе перечислены особые правила, уникальные для данного сценария. Если особое правило противоречит базовому, то предпочтение следует отдать особому.

**Победные условия (Victory Conditions).** Данный раздел содержит информацию о том, как определить победителя по окончании сценария [12.1].

**Последствия (Aftermath).** В некоторых сценариях приводится историческая справка о результатах сражения.

**Игровая подсказка (Gameplay Advice).** В некоторых сценариях приводится игровая подсказка для игроков, столкнувшихся со сценарием впервые.

## 5.2 Расстановка на планшете авиакрыла

Каждый игрок берёт планшет авиакрыла и кладёт на видном месте – информация на планшете должна быть общедоступной.

Каждый игрок берёт маркеры ID и соответствующие им маркеры Tally/Vector одного цвета.

Поместите маркер ID в круглую ячейку каждого блока, чтобы отметить, к какой эскадрильи относится каждый блок. Если имеете дело с эскадрильей истребителей, держите неподалёку маркер Tally/Vector, соответствующий её ID.

Поместите соответствующий маркер боевой задачи в круглую ячейку каждой эскадрильи [9.2].



Все остальные маркеры размещаются в прямоугольной области блока. Бомбардировщики помечаются маркерами бомбовой (торпедной/ракетной) нагрузки. Эскадрильи, несущие ракеты класса воздух-воздух помечаются маркером Rocket. Эскадрильи, несущие сбрасываемые баки, помечаются маркером Drop Tanks. Эскадрильи, несущие пушечные контейнеры, помечаются маркером Gun Pod или AT Pod.

### 5.2.1 Боевой опыт эскадрильи

Раздел боевого расписания Quality перечисляет количество маркеров Veteran и Green, которые игрок должен распределить по своим эскадрильям. Поместите каждый маркер в блок любой эскадрильи (но не более одного на эскадрилью). Есть три уровня боевого опыта: новобранцы (Green), опытные (Trained), ветераны

(Veteran). Эскадрилья, непомятая маркером боевого опыта считается опытной.

Маркеры Experte (ac) и Wing Leader (командир авиакрыла) распределяются среди истребительных эскадрилий. Маркер Wing Leader помещается в блок эскадрильи, входящей в авиакрыло. Маркер Experte нельзя поместить в эскадрилью, в которой уже есть такой маркер. Если маркер Experte помещается в эскадрилью с маркером Wing Leader, то он становится командиром авиакрыла (переверните маркер на обратную сторону).

### 5.3 Расстановка на карте

Поместите на карту маркеры облаков, тумана, конденсационного следа и Солнца на карту, согласно правилам сценария. Поместите маркер хода Turn в клетку A1.

В боевом расписании указано, кто из игроков расставляется первым. Игрок берёт фишку эскадрильи заданной расписанием модели самолёта с буквой, соответствующей ID на планшете авиакрыла, и выставляет фишку в указанное место на карте.

Все эскадрильи начинают игру направленными влево или вправо, согласно информации из расстановки сценария. Эскадрилья с боевой задачей перехвата (intercept) в момент расстановки помещает на в любое место на карте маркер Vector [9.2.4].

Непосредственное сопровождение (close escort) расставляется в той же клетке, что и сопровождаемый бомбардировщик, в том же направлении. Обычное сопровождение расставляется в трёх клетках от бомбардировщиков, в том же направлении. Сопровождение не может расставляться впереди ведущего бомбардировщика, а также не может расставляться ниже чем на один уровень высоты бомбардировщиков [9.2.2].

При расстановке эскадрилий в составе авиакрыла, поместите их в боевой порядок с эскадрильей командира авиакрыла [9.5.1, 9.5.2].

#### 5.3.1 Расстановка в последующие ходы

Некоторые эскадрильи появляются на карте после начала игры. Такие части расставляются во время Фазы Расстановки хода их прибытия. Если оба игрока должны расставить эскадрильи в один и тот же ход, то сначала выставляет игрок, который был первым при стартовой расстановке.

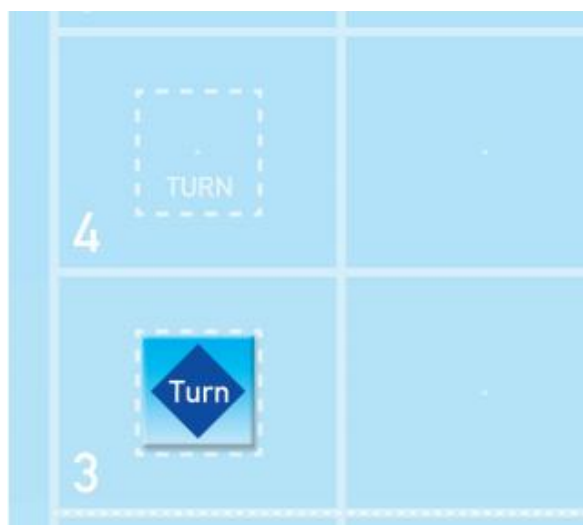
В сценарии указано, как именно эскадрильи появляются в игре: либо сразу выставляются в определённые клетки, либо входят на крайнюю клетку карты.

Если эскадрилья появляется в определённой клетке, то поместите её туда во время Фазы Расстановки. Если эскадрилья появляется с края карты, то правила сценария указывают край и возможные высоты, на которых может появиться эскадрилья. Поместите эскадрилью около крайней клетки, через которую она должна войти на карту во время Фазы Движения. В целях определения инициативы, считается, что эскадрилья занимает крайнюю клетку. Эскадрилья входит на карту во время Фазы Движения [8.4.1].

При выставлении эскадрильи с боевой задачей перехвата, поместите в любое место на карте её маркер Vector во время Фазы Расстановки.

## 6.0 Последовательность игры

Игровой процесс организован последовательными ходами. Маркер текущего хода (Turn) помещается на игровую карту, в колонку А. Номер хода соответствует высоте, на которой находится маркер.



Каждый ход разделён на несколько фаз, которые выполняются последовательно:

**Фаза Расстановки.** (Не выполняется на первом ходу). Расставьте эскадрильи, которые входят в игру на данном ходу, согласно информации, указанной в сценарии (в определённых клетках или на краю карты). Разместите на карте по одному маркеру Vector за каждую эскадрилью, входящую в игру с боевой задачей перехват.

**Фаза Преследования.** Эскадрильи пытаются преследовать врагов [7.2]. Сначала на преследование бросают налётчики, затем обороняющиеся. Если игрок хочет бросить преследование [7.2.2], он делает это, когда настает его очередь бросать на преследование. Если непредупреждённые эскадрильи получают предупреждение по радио, они становятся предупреждёнными [7.1]. Командиры авиакрыльев отдают приказы [9.5.4].

**Фаза Движения.** Во время данной фазы эскадрильи движутся [8.0], избавляются от бомбовой нагрузки и топливные баки [9.2.1.1, 13.2]. Эскадрильи сопровождения реагируют на вражеское движение в клетки с бомбардировщиками [10.4]. Проводится заградительный огонь [14.2.3].

**Фаза Боя.** Проводится зенитный огонь прямой наводкой [14.2.4]. Проводится бомбардировка [15.4]. Проводятся воздушные бои в порядке, указанном игроком-налётчиком [10.5]. Можно избавиться от бомбовой нагрузки и сбрасываемых топливных баков [9.2.1.1, 13.2].

**Административная Фаза.** Эскадрильи бросают кубики на бегство [11.0]: сначала налётчики, затем обороняющиеся. Поместите маркеры Escort на подходящие эскадрильи [9.2.2]. Измените векторы для эскадрилий, находящихся под наземным управлением перехватом [9.2.4]. Замените боевые задачи сопровождения на зачистку [15.2.2]. Разместите маркеры зенитного заградительного огня (Barrage)[14.2.2].

**Конецхода.** Ход заканчивается. Переместите маркер хода на одну высоту вверх. Начните следующий ход с Фазы Расстановки. О том, как заканчивается игра, см. 12.0.

## 6.1 Порядок движения

Во время Фазы Движения, эскадрильи движутся в следующем порядке:

1. Ближний бой
2. Сопровождение
3. Бомбардировщики
4. Непредупреждённые истребители в порядке инициативы
5. Предупреждённые истребители в порядке инициативы

Два правила могут изменить порядок движения: правило инициативы [6.1.1] и правило преследования [6.1.2].

### 6.1.1 Правило инициативы

Когда в правилах сказано двигаться в порядке инициативы, используйте следующий порядок:

1. Чем ниже высота, тем раньше ходят эскадрильи.
2. На одной и той же высоте, раньше ходит эскадрилья с меньшей базовой скоростью.

Если у истребительных эскадрилий, находящихся на одной и той же высоте, совпадает базовая скорость, бросьте кубик за каждую эскадрилью, чтобы определить инициативу. Эскадрилья, выбросившая меньше, ходит раньше. Эскадрильи, выбросившие одно и то же число, перебрасывают кубики, чтобы определить очередность хода между собой.

### 6.1.2 Правило преследования

Когда движется какая-то эскадрилья, все истребители, преследующие данную эскадрилью, движутся сразу после неё [7.2.3]. Если эскадрилью преследует несколько эскадрилий, то владелец сам определяет очерёдность их хода, но они все должны закончить движение до того, как смогут ходить другие эскадрильи. Если преследующая эскадрилья преследуема другой эскадрильей, возникает цепочка движений из преследующих и преследуемых.

Если эскадрилья преследует какую-либо эскадрилью, то она не может ходить до тех пор, пока не походит преследуемая эскадрилья, даже если правило инициативы предписывает ей ходить раньше. Если возникла ситуация цепочки преследований, то первой ходит эскадрилья, которая никого не преследует, а затем, эскадрильи по цепочке.

Если две эскадрильи преследуют друг друга, то они ходят в порядке инициативы [6.1.1].

В редком случае, когда цепочка преследований создаёт замкнутый круг, определите эскадрилью, которая будет ходить первой, по правилу инициативы, а затем двигайте остальные эскадрильи по цепочке.

### 6.1.3 Ближний бой

Считается, что эскадрильи, оказавшиеся в ближнем бою [10.8], движутся одновременно, поэтому порядок движения между ними не определяется. Если на карте происходит несколько ближних боёв, налётчик решает, в каком порядке происходит движение каждого ближнего боя.

### 6.1.4 Сопровождение и бомбардировщики

При движении бомбардировщиков и сопровождения, налётчик перемещает их в любом порядке. Если бомбардировщики/сопровождение есть у обеих сторон, то налётчик перемещает их раньше обороняющегося.

## 7.0 Ситуационная осведомлённость

Игроки отмечают ситуационную осведомлённость только для истребителей. Ситуационная осведомлённость выражается двумя способами: информацией о предупрежденности и преследовании.

### 7.1 Предупрежденность

Истребительные эскадрильи бывают предупрежденными или непредупрежденными. У бомбардировщиков (и истребителей, выполняющих функции бомбардировщиков) состояния предупрежденности не бывает.

Эскадрилья может стать предупрежденной одним из трёх способов:

1. Она преследует вражескую эскадрилью [7.2.1, 7.2.4].
2. Она предупреждена по радио во время Фазы Преследования [9.4].
3. Была атакована вражескими истребителями.

Когда эскадрилья становится предупрежденной, переверните её маркер ID на сторону Alert. Предупрежденная эскадрилья остаётся предупрежденной до конца игры.

Предупрежденные эскадрильи с боевой задачей зачистки меняют своё поведение [9.2.3]. Только предупрежденная эскадрилья может сбросить топливные баки [13.2], объявить уклонение [13.4.2] или войти в кольцо Люфбери [13.4.3].

Непредупрежденные эскадрильи уязвимы для внезапной атаки [13.4.1].

## 7.2 Преследование

Чтобы ввязаться в воздушный бой, истребительная эскадрилья должна преследовать врага. Истребители-бомбардировщики могут преследовать [15.2.4], обычные бомбардировщики не могут. Каждая эскадрилья может преследовать только одну вражескую эскадрилью. Налётчик проводит броски на попытки преследования перед обороняющимся.

Каждая истребительная эскадрилья на карте, не имеющая маркер Tally и не участвующая в ближнем бою, может совершить одну попытку преследования в Фазу Преследования. Укажите целевую эскадрилью на карте, находящуюся менее, чем в 10 клетках от вашей эскадрильи, и до которой есть линия видимости [4.6], а затем бросьте кубик.

Если эскадрилья находится в одной клетке с неразбитой вражеской эскадрильей, то она может бросать на преследование только против эскадрилий в своей клетке.

### 7.2.1 Бросок на преследование

Бросьте кубик и примените к результату модификаторы, указанные на подсказке. Измерьте кратчайшую дистанцию от вашей эскадрильи до целевой (если эскадрильи находятся в одной клетке, дистанция равна 0). Цель становится преследуемой, если модифицированный бросок больше дистанции.

Если бросок на преследование прошел успешно, возьмите маркер Tally с таким же ID и цветом, как у преследующей эскадрильи, и поместите его на преследуемую эскадрилью (на карту). Маркер Tally находится на обратной стороне маркера Vector, таким образом, размещение маркера Tally замещает наличие маркера Vector [9.2.4]. Если эскадрилья была непредупрежденной, то она становится предупрежденной.

Эскадрилья не может преследовать более одной цели, и может бросать на преследование только один раз за Фазу Преследования. Эскадрильи с тактической гибкостью могут разделяться, если преследуют врага [9.3.2].

### 7.2.2 Сохранение преследования

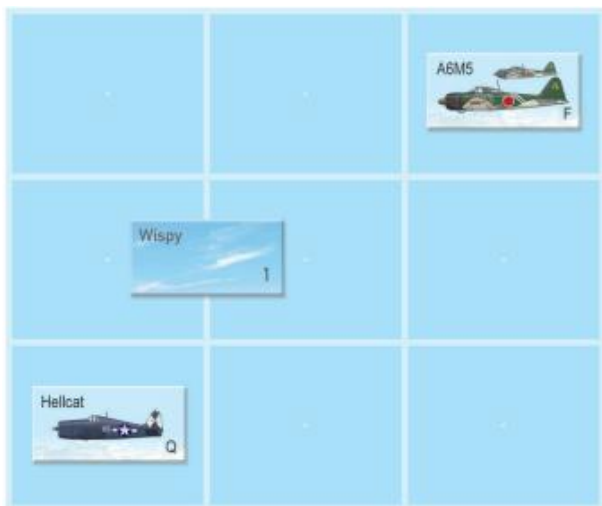
Преследование сохраняется до тех пор, пока:

1. Целевая эскадрилья не покинула карту.
2. Сохраняется линия видимости до целевой эскадрильи в Фазу Преследования.



3. Целевая эскадрилья находится менее, чем в десяти клетках от преследующей.
4. Преследующая эскадрилья не разбита.
5. Преследующая эскадрилья добровольно оставляет преследование во время Фазы Преследования. Эскадрилья, оставившая преследование, может бросить кубик на преследование другой эскадрильи в ту же фазу, или получить приказ [9.5.4]. Эскадрилья, находящаяся в ближнем бою, не может оставить преследование [10.8.1].
6. В воздушном бою [10.1], преследующая эскадрилья считается защищающейся. Если эскадрилья преследует цель в своей клетке, то она сохраняет преследование, но, если она преследует цель вне своей клетки, она должна переключиться на преследование вражеского ведущего участника боя после того, как бой проведён – переместите маркер Tally соответствующим образом. Если эскадрилья никого не преследует, она автоматически помещает маркер Tally на вражеского ведущего участника боя после того, как бой проведён. Переместите или поместите маркер Tally, даже если вражеский ведущий участник боя разбит.

Если преследование потеряно или оставлено, удалите маркер Tally с карты.



**Пример преследования.** Hellcat пытается преследовать Zero. Дистанция между ними равна двум клеткам, значит для успешного преследования необходимо выбросить 3 и больше. Однако Zero находятся сзади Hellcat (модификатор -2), а линия видимости подвержена воздействию дымки (модификатор -1). Учитывая общий модификатор -3, для успешного преследования необходимо выбросить на кубике 6.

### 7.2.3 Преследование и движение

Преследующие эскадрильи движутся сразу после того, как подвигалась их цель [6.1.2]. Преследующие эскадрильи могут передвигаться свободно [9.2.7], но если эскадрилья входит в клетку, где находится её цель, то она должна закончить движение и атаковать свою цель в Фазу Боя [10.0].

Если эскадрилья начинает движение в клетке, где находится её цель, она должна остаться в этой клетке и атаковать цель в Фазу Боя.

Однако если эскадрилья входит в клетку со своей целью из одной из трёх передних клеток целевой эскадрильи (то есть согласно правилу лобовой атаки [10.3]), то эскадрилья не обязана останавливаться, если использует своё следующее очко движения на то, чтобы покинуть клетку с целью.

Таким же образом, если эскадрилья начинает движение в клетке с преследуемым врагом, при этом преследуемая вражеская эскадрилья зашла в эту клетку в данную Фазу Движения из одной из передних клеток преследующей эскадрильи, то эскадрилья может двигаться, если использует своё следующее очко движения на то, чтобы покинуть клетку.

### 7.2.4 Автоматическое преследование

Эскадрилья может получить маркер Tally автоматически, не делая броска на преследование. Это происходит, если преследование стало результатом приказа командира авиакрыла [9.5.4], если эскадрилья была атакована [7.2.2], если эскадрилья успешно бросила на реакцию [10.4.2, 10.4.3], или обязана преследовать эскадрилью в ближнем бою [10.8.1].

## 8.0 Движение

Фишки эскадрилий размещаются в клетках. В клетке может располагаться любое количество эскадрилий с каждой стороны.

### 8.1 Направление

Эскадрильи движутся согласно своему направлению. Направлением считается та сторона клетки, на которую указывает нос самолёта. Эскадрилья может принимать 8 различных направлений.



При движении, эскадрилья может переместиться только в соседнюю клетку, соответствующую направлению. Движение по диагонали разрешено.



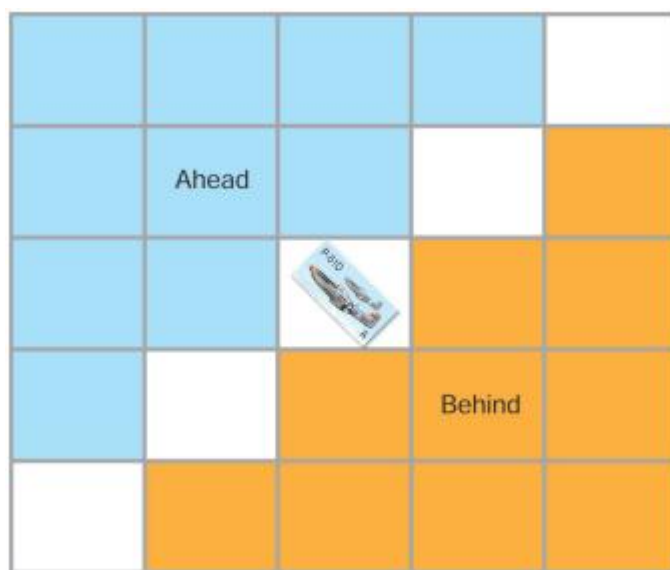
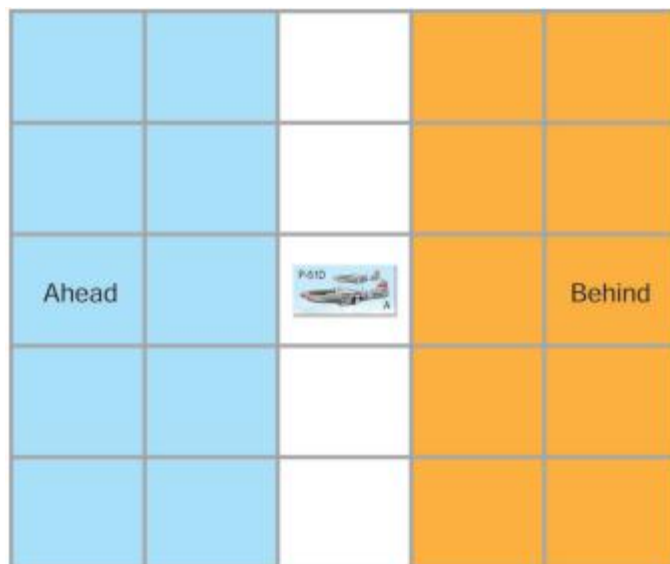
### 8.1.1 Поворот

Во время движения эскадрилья может поворачиваться (изменять направление) перед тем, как входит в новую клетку. Поворот на 180 градусов стоит 1 очко движения [8.3]. Поворот на меньшие углы осуществляется бесплатно.



### 8.1.2 Положение в пространстве

Некоторые правила ссылаются на положение эскадрильи впереди или позади, относительно других эскадрилий. На иллюстрациях показаны клетки, соответствующие обоим положениям в пространстве. Белые клетки означают положение «ни впереди, ни сзади». Эскадрильи в кольце Люфбери не имеют положения в пространстве [13.4.3].



## 8.2 Очки движения

Количество клеток, на которое может переместиться эскадрилья, определяется его нормой движения (количеством доступных очков движения, ОД). За движение в каждую клетку необходимо тратить очки движения, как указано в правиле 8.3. Эскадрилья не может войти в клетку, если у неё недостаточно очков движения.

Доступные очки движения определяются следующим образом:

- 2 ОД Эскадрильи бомбардировщиков, сопровождения и непредупреждённые истребители.
- 3 ОД Предупреждённые истребители (истребители с боевой задачей перехвата всегда предупреждённые). Реактивные бомбардировщики и их сопровождение.

- 4 ОД Эскадрильи реактивных истребителей, независимо от состояния предупрежденности. (Насчет Me 163 на ракетной тяге, см. 13.8.2)
- +1 ОД Если эскадрилья объявляет снижение перед началом своего движения во время Фазы Движения. Добавьте 1 ОД к норме движения. Эскадрилья обязана снизиться как минимум на 1 уровень высоты во время движения.

### 8.3 Стоимость движения

Движение в соседнюю клетку на той же высоте или на меньшей высоте стоит 1 ОД.

Движение в соседнюю клетку на большей высоте стоит количество ОД равное характеристике Набор высоты (climb) на КПС. В качестве расчетного значения берётся высота, на которой эскадрилья начинает подъём. Стоимость движения актуальна только для первой клетки, в которую поднимается эскадрилья во время Фазы Движения. Если эскадрилья поднимается еще на одну клетку в ту же Фазу Движения, то она должна потратить 2 ОД, независимо от характеристики набора высоты.

Если эскадрилья снижается в клетку, находящуюся непосредственно под ней (не по диагонали), то она тратит 0.5 ОД (половину), а не 1 ОД.

Поворот на 180 градусов стоит 1 ОД [8.1.1].

Войти в кольцо Люфбери или выйти из него стоит 2 ОД [13.4.3].

Эскадрилья может потратить 1 ОД, чтобы остаться в своей текущей клетке, а затем повернуться на любой угол.

#### 8.3.1 Движение по кругу

Эскадрилья не обязана тратить какое-либо количество своих ОД, если только это не предписано боевой задачей [9.2]. Эскадрилья, не потратившая свои ОД, либо потратившая их в своей клетке, всё равно считается движущейся. Считается, что эскадрилья выполняет движение по кругу.

Некоторые боевые задачи предписывают эскадрилье движение по кругу [15.2.1, 15.2.2, 15.2.3]. Это значит, что эскадрилья не может покинуть клетку, в которой движется по кругу, но может поворачиваться в любую сторону.

## 8.4 Ограничения на движение

Эскадрильи могут двигаться через клетки с другими эскадрильями, включая вражеские, однако см. исключение 7.2.3.

Эскадрильи не могут снижаться ниже высоты 0 и подниматься выше высоты 19.

Некоторые боевые задачи предписывают эскадрильям движение на определённое количество ОД без смены высоты или поворота [9.2.1, 9.2.2, 9.2.3]. Эскадрильи, которым боевые задачи не предписывают определённое движение, не обязаны тратить все свои ОД, и могут не двигаться вообще [8.3.1].

#### 8.4.1 Вход на карту и покидание карты

Эскадрильи, появляющиеся на карте из-за края, должны быть выставлены в воображаемых клетках за краем карты. Крайняя клетка карты – это первая клетка, в которую они передвигаются и тратят за это 1 ОД. Если в сценарии указано, что несколько эскадрилий появляются на карте друг за другом (in trail), выполняется следующая процедура: первая эскадрилья входит на карту и движется на полную норму движения, следующая эскадрилья входит через ту же клетку и движется на норму движения, уменьшенную на 1 ОД. Третья эскадрилья входит через ту же клетку и движется на норму движения, уменьшенную на 2 ОД. Если после вычета 2 ОД эскадрилья не может войти на карту, то она остаётся за картой и войдёт на следующий ход.

Эскадрильи могут покинуть карту только через левый или правый край карты. Эскадрилья покидает карту, передвигаясь в воображаемую клетку, находящуюся за краем карты, после чего удаляется из игры.

## 8.5 Подъём и снижение

Во время движения эскадрилья может набирать (подниматься) или сбрасывать (снижаться) высоту. Эскадрилья не может подниматься и снижаться в одну Фазу Движения. Если эскадрилья снизилась, пометьте её маркером Dive. Если эскадрилья поднялась, пометьте её маркером Climb. Эскадрилья, которая осуществляет подъём, но остаётся на той же высоте из-за наличия буквы “S” в характеристике набора высоты на КПР, помечается маркером Slow Climb [8.5.1].

Помещенные на эскадрилью маркеры Dive и Climb не снимаются до тех пор, пока эскадрилья не начнёт движение в следующую Фазу Движения. Если эскадрилья

начинает Фазу Движения с маркером Dive или Climb, и движется без изменения высоты, то маркер снимается. Если во время движения происходит подъём или снижение, то маркер заменяется на противоположный или остаётся (в зависимости от того, какой маркер смены высоты был, и какая смена высоты происходит во время движения).

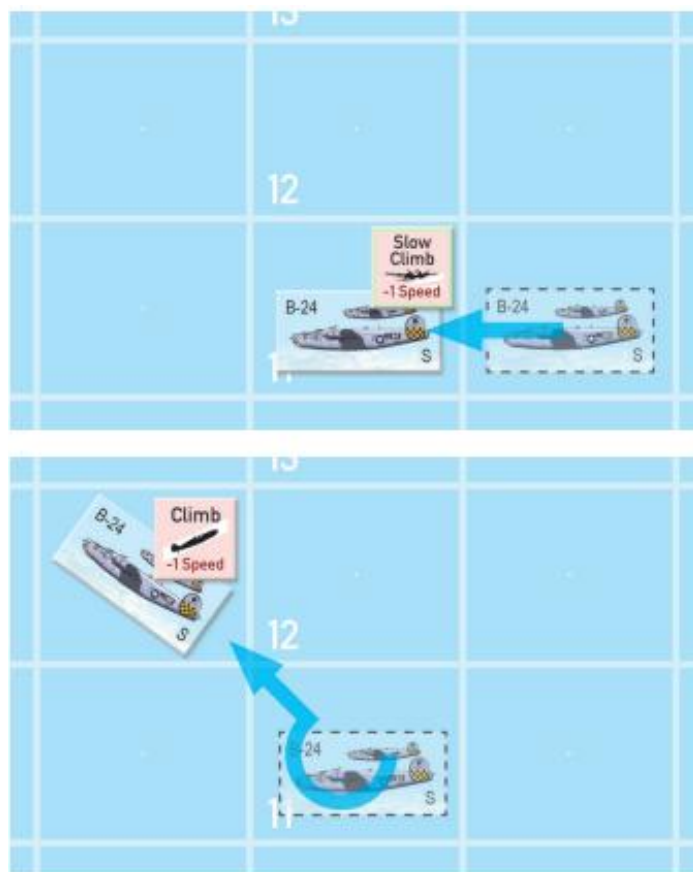
Если эскадрилья меняет высоту во время реакции, на неё всё равно помещается маркер Dive/Climb [10.4.2].

У эскадрильи, помеченной маркером Dive, скорость увеличивается, а у помеченной маркером Climb/Slow Climb, уменьшается [3.3.2].

### 8.5.1 Медленный подъём

Эскадрилья, у которой характеристика подъёма помечена буквой “S”, очень медленно набирает высоту. При попытке подъёма, первый ход она летит горизонтально, но тратит все очки на подъём. Она может либо остаться на месте, либо переместиться на одну клетку. Поместите на эскадрилью маркер Slow Climb, чтобы отметить, что эскадрилья пытается набрать высоту, но еще не поднималась на данном ходу.

На следующий ход подъёма, эскадрилья снова тратит все очки движения, затем поворачивается в сторону соседней клетки на большей высоте и перемещается в неё. Маркер Slow Climb заменяется маркером Climb. При необходимости повторить набор высоты, эскадрилья должна снова пройти двухходовую процедуру.



Если эскадрилья начинает медленный подъём, но в следующем ходу не заканчивает подъём по каким-либо причинам, снимите с неё маркер Slow Climb (ей придётся начинать всё заново при следующей попытке подъёма).

## 9.0 Командование и управление

Правила командования и управления описывают поведение эскадрилий и управление группой эскадрилий, объединённых в авиакрыло.

### 9.1 Боевые порядки

Боевой порядок – это группа летящих вместе эскадрилий. Эскадрилья является частью Боевого порядка, если находится в той же или соседней клетке с другой своей эскадрильей **И** направлена в ту же сторону. Боевые порядки могут составлять длинные цепочки из соседних эскадрилий. Эскадрилья автоматически становится частью боевого порядка, если выполнены данные условия. Во время игры эскадрилья может покинуть боевой порядок и возвращаться в него сколько угодно.

Боевой порядок авиакрыла – это особый вид боевого порядка, который регулируется дополнительными правилами [9.5].

## 9.2 Боевые задачи

В начале сценария, каждой эскадрилье назначена какая-то боевая задача, которая определяет поведение эскадрильи. Боевые задачи бывают:

- **Бомбардировка (Bombing)**. Назначается бомбардировщикам [9.2.1, 15.0]. Если задача назначена истребителю, то он становится истребителем-бомбардировщиком [3.2.1, 15.2.4].
- **Сопровождение (Escort)**. Назначается истребителям [9.2.2].
- **Зачистка (Sweep)**. Назначается истребителям [9.2.3].
- **Перехват (Intercept)**. Назначается истребителям [9.2.4].

Некоторые сценарии могут назначить бомбардировщикам боевые задачи сопровождения, зачистки или перехвата, тогда бомбардировщики действуют, как истребители [3.2.1].

Во время расстановки положите маркер боевой задачи в круглую ячейку каждой эскадрильи на планшете авиакрыла.

Следующий раздел описывает поведение эскадрилий, в зависимости от назначенной боевой задачи.

### 9.2.1 Бомбардировка

Используйте данное правило в сценариях, где бомбардировщики НЕ бомбят надводные/наземные части (о бомбардировках надводных/наземных частей см. 15.0).

Эскадрильи с боевой задачей бомбардировки начинают игру с бомбовой нагрузкой. Положите маркер Bomb Load в прямоугольную область эскадрильи на планшете авиакрыла.

Бомбардировщики летят в сторону дальнего края карты, а затем покидают карту, достигнув его. Они движутся на две клетки каждый ход, тратя 2 ОД, не изменяя свою высоту и направление. Реактивные бомбардировщики движутся на три клетки каждый ход, тратя 3 ОД. Бомбардировщики следуют такой линии поведения независимо от вражеских атак, и могут повернуть назад только если избавились от бомбовой нагрузки.

#### 9.2.1.1 Избавление от бомбовой нагрузки

Эскадрилья может избавиться от бомбовой нагрузки во время движения, либо после того, как произошел воздушный бой. Истребители-бомбардировщики должны избавляться от бомбовой нагрузки, как только начали преследование вражеской эскадрильи в Фазу Преследования, либо после воздушного боя [15.2.4].

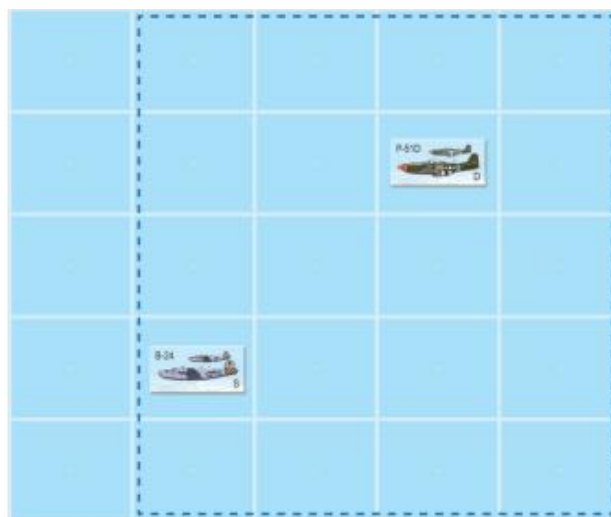
Удалите маркер Bomb Load из эскадрильи на планшете авиакрыла, бомбовая нагрузка больше не влияет на скорость и разворот эскадрильи. Эскадрилья бомбардировщиков, избавившаяся от бомбовой нагрузки, должна вернуться на базу [9.2.6].

#### 9.2.1.2 Транспорт

Боевая задача транспортировки – это аналог задачи бомбардировки, с той разницей, что вместо бомбовой нагрузки эскадрилья несёт груз, от которого нельзя избавиться.

### 9.2.2 Сопровождение

Истребители с боевой задачей сопровождения расставляются в трёх клетках от сопровождаемой эскадрильи бомбардировщиков с таким же направлением (можно выставить их в клетку с сопровождаемыми бомбардировщиками). Они не могут расставляться впереди бомбардировщиков (если бомбардировщики летят в боевом порядке, то нельзя выставляться впереди ведущей бомбардировочной эскадрильи). Они не могут расставляться ниже чем на один уровень высоты самых нижних бомбардировщиков.



Эскадрильи сопровождения летят в сторону дальнего края карты, а затем покидают карту, достигнув его, как и бомбардировщики. Они движутся на две клетки каж-

дый ход, тратя 2 ОД, не изменяя свою высоту и направление (исключение: использование правил бомбардировки 15.2.2). Реактивные эскадрильи сопровождения движутся на три клетки каждый ход, тратя 3 ОД.

Истребители с боевой задачей сопровождения обычно начинают игру непредупрежденными [7.1]. Они могут преследовать врагов в Фазу Преследования [7.2]. Если вражеская эскадрилья пытается войти в клетку с бомбардировщиком, Доступная эскадрилья сопровождения может среагировать [10.4].

В определённых обстоятельствах, эскадрилья сопровождения может поменять свою боевую задачу на зачистку. В таком случае, маркер Escort заменяется маркером Sweep, и эскадрилья начинает подчиняться правилам боевой задачи зачистки [9.2.3]. Возможные обстоятельства:

- а) Как только эскадрилья сопровождения помещает маркер преследования ИЛИ участвовала в бою, смените её боевую задачу на зачистку.
- б) Предупреждённая эскадрилья сопровождения может войти в кольцо Люфбери [13.4.3], в этом случае смените её боевую задачу на зачистку.

В Административную Фазу игроки могут поменять маркеры Sweep на маркеры Escort для тех эскадрилий, которые соответствуют требованиям сопровождения (то есть находятся в трёх клетках от своих бомбардировщиков и направлены в ту же сторону). Маркеры Escort нельзя помещать на Недоступные или преследующие эскадрильи.

Бывшая эскадрилья сопровождения, выполняющая зачистку, может объявить, что она возвращается к сопровождению. Она выбирает клетку, соответствующую требованиям расстановки сопровождения и летит к ней по кратчайшему пути [9.2.5]. Если она занимает выбранную клетку на момент Административной Фазы, а также направлена в ту же сторону, что и бомбардировщики, замените маркер Sweep на Escort.

Если бомбардировщик успешно сбежал [11.0], и в данном боевом порядке не осталось других бомбардировщиков, которых можно было бы сопровождать, все эскадрильи сопровождения данной бомбардировочной эскадрильи или бомбардировочного боевого порядка должны вернуться на базу [9.2.6].

### 9.2.2.1 Непосредственное сопровождение

Непосредственное сопровождение (close escort) – это вариация сопровождения. Эскадрильи непосредственного сопровождения должны расставляться в клетках с сопровождаемыми бомбардировщиками. Остальные правила такие же, как у обычного сопровождения.

### 9.2.3 Зачистка

Эскадрильи, помеченные маркером Sweep, начинают игру непредупреждёнными [7.1].

Непредупреждённые эскадрильи зачистки летят в сторону дальнего края карты, а затем покидают карту, достигнув его. Они движутся на две клетки каждый ход, тратя 2 ОД, не изменяя свою высоту и направление. Когда эскадрилья зачистки становится предупреждённой, она движется следующим образом:

- а) Двигается на 2 клетки каждый ход в сторону дальнего края карты, не изменяя свою высоту и направление.
- б) Двигается, используя до 3 ОД каждый ход, по кратчайшему пути [9.2.5] к любой своей преследующей эскадрилье из той же радиосети.
- в) Двигается, используя до 3 ОД, если преследует врага.
- д) В начале движения объявляет возвращение на базу [9.2.6]. Двигается, используя 3 ОД в сторону своего края карты, а затем покидает карту.
- е) Бывшая эскадрилья сопровождения с текущей боевой задачей зачистки может двигаться, используя до 3 ОД, чтобы воссоединиться с бомбардировщиками в качестве сопровождения [9.2.2].

Предупреждённые эскадрильи зачистки получают бонус +1 ОД за снижение [8.2]. Реактивные эскадрильи всегда движутся на 4 ОД, независимо от состояния предупреждённости [8.2].

### 9.2.4 Перехват

Истребители, помеченные маркерами Intercept, начинают игру предупреждёнными [7.1].

Во время расстановки каждая эскадрилья с боевой задачей перехвата должна указать целевую клетку на карте и поместить туда маркер Vector со своим ID. Эскадрилья обязана двигаться в целевую клетку по кратчайшему пути [9.2.5]. По достижении целевой клетки, маркер Vector снимается, а эскадрилья остаётся в клетке и движется по кругу [8.3.1].

Когда перехватывающая эскадрилья преследует врага, переверните маркер Vector на сторону Tally и поместите его на преследуемую эскадрилью [7.2.1]. Теперь эскадрилья может перемещаться свободно [9.2.7].

Перехватывающая эскадрилья без маркеров Vector/Tally не может перемещаться независимо. Она должна либо двигаться по кругу, либо объявить о возвращении на базу перед началом движения [9.2.6].

Эскадрилья может изменить свой вектор, только если находится под наземным управлением перехватом (GCI). Эскадрилья находится под наземным управлением перехватом, если в сценарии указано наличие GCI И эскадрилья находится в той же радиосети, что и GCI. Никого не преследующая эскадрилья, находящаяся под наземным управлением перехватом, может попытаться поместить маркер Vector, либо изменить положение уже размещённого маркера в Административную Фазу. Бросьте один кубик. Если результат броска оказался больше или равен значению GCI Control, поместите маркер Vector в любую клетку на карте (если бросок оказался ниже, то ничего не происходит).

В авиакрыле, маркер Vector может поместить только командир авиакрыла [9.5.3]. Остальные эскадрильи сохраняют боевой порядок по командиру [9.5.2]. Эскадрилья авиакрыла, начавшая преследование, выставляется свой собственный маркер Tally.

#### 9.2.4.1 Группа воздушного прикрытия

Группа воздушного прикрытия (ГВП) – это вариация перехвата. Эскадрилья с боевой задачей воздушного прикрытия начинает игру в клетке, но не выставляет маркер Vector, а движется по кругу в своей клетке [8.3.1] до тех пор, пока не начнёт кого-то преследовать, либо не разместит маркер Vector в Административную Фазу, будучи под наземным управлением перехватом.

#### 9.2.5 Кратчайший путь

Когда эскадрилье требуется двигаться по кратчайшему пути, она должна пытаться сокращать дистанцию до целевой клетки хотя бы на одну клетку к концу каждой Фазы Движения. Она не может увеличивать количество клеток до цели. Если эскадрилья находится ниже целевой клетки, то она должна подняться хотя бы на один уровень высоты во время своего движения (или потратить ОД на подъём в случае Slow Climb [8.5.1]). Если эскадрилья находится выше целевой клетки, то она должна снизиться хотя бы на один уровень высоты во

время своего движения. Если эскадрилья находится на одном уровне высоты с целью, то она не может ни подниматься, ни снижаться.

#### 9.2.6 Возвращение на базу

Когда эскадрилье предписывается вернуться на базу, она должна при первой же возможности начать лететь в сторону своего края карты [5.1], используя для этого все доступные ОД. Движение по кругу запрещено, а подъём разрешен только в том случае, если эскадрилья хочет избежать препятствий вроде облаков и зенитного заградительного огня. По достижении края карты, она должна покинуть карту [8.4.1].

Если действуют правила бомбового удара [15.0], то эскадрилья может покинуть карту через любой край, объявив один из краёв перед началом возвращения на базу.

За учетом указанных ограничений, эскадрильи, возвращающиеся на базу (и истребители, и бомбардировщики, и сопровождение), могут перемещаться свободно и получать бонус +1 ОД за снижение [8.2].

Неразбитые истребительные эскадрильи могут преследовать и атаковать встреченных по пути врагов. Если эскадрилья потеряла маркер Tally, то она возобновляет процесс возвращения на базу. Истребительные эскадрильи, возвращающиеся на базу, не могут входить в кольцо Люфбери [13.4.3].

#### 9.2.7 Свободное движение

Существуют ситуации, в которых истребительные эскадрильи могут игнорировать поведение, предписанное боевыми задачами, и перемещаться свободно:

- a) Эскадрилья, которая начинает Фазу Движения в разных клетках с преследуемым ей врагом, в данном ходу может перемещаться свободно, однако, она должна остановиться, если входит в клетку с преследуемой целью [7.2.3].
- b) Предупреждённая эскадрилья, начинающая Фазу Движения в клетке с врагом, но без маркера Tally, может двигаться свободно в данном ходу.

### 9.3 Разделение эскадрилий

Игрок может разделить эскадрилью на два звена. Замените фишку эскадрильи на две фишки звеньев самолетов того же типа и расставьте соответствующие маркеры на планшете авиакрыла для появившихся звеньев.

Разделяться могут только нерасстроенные, неразбитые эскадрильи. Звенья не могут разделяться. Разделение разрешено в следующих обстоятельствах:

- a) В Фазу Преследования командир авиакрыла может разделить эскадрилью, которой отдал приказ [9.5.4].
- b) Если сторона владеет тактической гибкостью [9.3.2], истребительная эскадрилья может разделиться в любую Фазу Преследования, в которую она успешно выполнила бросок на преследование [7.2.1].
- c) Если сторона владеет тактической гибкостью [9.3.2], успешно среагировавшая эскадрилья может разделиться и отправить одно звено в атаку [10.4.2, 10.4.3].
- d) Эскадрилья бомбардировщиков, несущих торпеды, может разделиться в Фазу Преследования (но не в момент захода на торпедную атаку, 15.3.5).

Будучи разделёнными, звенья не могут объединяться обратно в эскадрилью.

Доступный набор фишек устанавливает ограничения на количество доступных разделений. Эскадрилья не может разделиться, если для разделения не хватает фишек звеньев.

### 9.3.1 Звенья после разделения

Боевой опыт обоих звеньев, появившихся из разделённой эскадрильи, совпадает с боевым опытом эскадрильи. Если в эскадрилье был ас или командир авиакрыла, то необходимо распределить их по звеньям (можно в разные, можно в одно). Владелец разделившейся эскадрильи распределяет отставшие самолёты и потери между образовавшимися звеньями в любой пропорции, однако, нельзя распределить потери и отставшие самолёты таким образом, чтобы их количество в одном звене превысило значение Max Losses (максимальные потери, 5.1).

Оба звена остаются в той же радиосети [9.4] и сохраняют количество боеприпасов (полный комплект/мало/израсходованы, 10.7.2). Если эскадрилья несла бомбы (или другую нагрузку, 15.1), ракеты, пушечные контейнеры, сбрасываемые топливные баки, то они остаются в наличии у обоих звеньев.

Если разделённая эскадрилья преследовала врага, то выберите, какое из двух звеньев сохранит маркер Tally.

Второе звено никого не преследует и не может бросать на преследование в данную фазу (но может получить приказ, 9.5.4). Если эскадрилья сопровождения разделяется ради преследования, то звено с маркером Tally меняет свою боевую задачу на зачистку [9.2.2], а второе звено сохраняет задачу сопровождения.

Если перехватывающая эскадрилья, имеющая вектор, преследует врага и тут же разделяется, то одно из звеньев получает маркер Tally, а другое продолжает движение согласно своему вектору.

Если вражеская эскадрилья преследует разделяющуюся эскадрилью, то соперник выбирает, на каком из звеньев останется маркер Tally. Он принимает решение после того, как разделённая эскадрилья распределила потери, командиров, асов и маркер Tally.

### 9.3.2 Тактическая гибкость

Если в сценарии указано, что сторона обладает тактической гибкостью, то истребительная эскадрилья данной стороны может разделиться в любую Фазу Преследования, во время которой эскадрилья успешно бросила на преследование [7.2.1], либо в любую Фазу Движения, во время которой эскадрилья среагировала [10.4.2].

## 9.4 Радио

В сценарии может быть указано наличие радиосетей и распределение эскадрилий по радиосетям. Эскадрильи без радиостанций не имеют доступа к радиосетям. Эскадрильи с радиостанциями получают ряд преимуществ:

- a) Непредупреждённые эскадрильи автоматически становятся предупреждёнными в Фазу Преследования, если какая-либо эскадрилья из той же радиосети оказалась является предупреждённой [7.1].
- b) Эскадрилья получает бонус к броскам на преследование вражеских эскадрилий, преследуемых своими эскадрильями из той же радиосети. Эскадрильи, предупреждённые по радио, мгновенно получают этот бонус, даже если еще не бросали на преследование.
- c) Эскадрилья получает бонус к броскам на преследование, если находится в одной радиосети с наземным управлением перехватом (GCI Control, 9.2.4).



Командир авиакрыла может отдавать любое количество приказов эскадрильям, находящимся в общей радиосети авиакрыла [9.5.4].

#### 9.4.1 Радиостанции бомбардировщиков

Если в сценарии указано, что бомбардировщики находятся в одной радиосети с истребителями, то истребители становятся предупреждёнными, если эскадрилья бомбардировщиков из данной радиосети атакована врагом [7.1].

#### 9.4.2 Радиопомехи

Если одна и более эскадрилий с общей радиосетью участвуют в ближнем бою, либо участвовали в воздушном бою в данном ходу, то радиосеть подвержена помехам:

1. **Фаза Преследования.** Бонусы к броскам на преследование за радиосеть/GCI не применяются.
2. **Фаза Преследования.** Командир авиакрыла может отдать только один приказ в Фазу Преследования [9.5.4].
3. **Административная Фаза.** Изменение вектора требует броска 6, а не броска, основанного на характеристике GCI [9.2.4].

### 9.5 Авиакрылья

Авиакрыло – это группа эскадрилий, объединённых сценарием с помощью цветной области. Эскадрилья авиакрыла начинают игру в боевом порядке, а затем покидают его, чтобы атаковать врагов.

Бывает, что эскадрилья авиакрыла не имеют радиостанций, но если у них есть радиостанции, то они все находятся в одной радиосети [9.4].

#### 9.5.1 Командир авиакрыла

У авиакрыла есть командир – маркер, помещаемый при расстановке в одну из эскадрилий на планшете авиакрыла [5.2.1]. Авиакрыло расставляется в боевом порядке с эскадрильей командира [9.5.2]. Ас также может действовать в роли командира авиакрыла, в этом случае переверните маркер Experte на сторону Wing Leader.

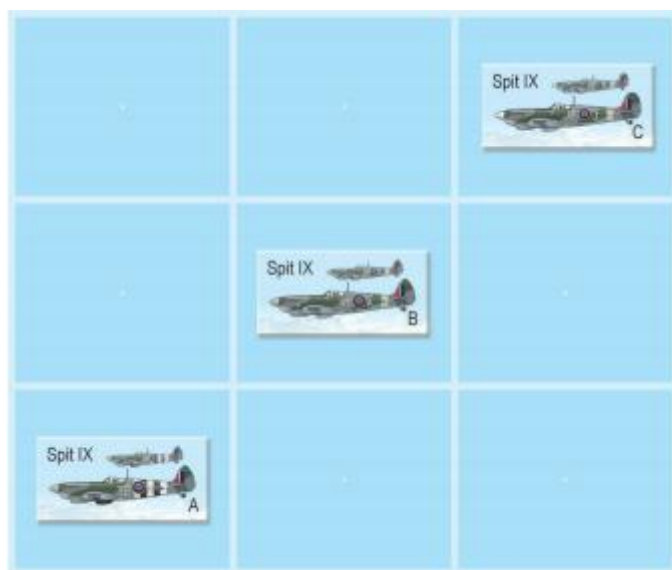


#### 9.5.2 Боевой порядок авиакрыла

Боевой порядок авиакрыла – это группа эскадрилий данного авиакрыла, которые:

- a) Находятся в боевом порядке с эскадрильей командира авиакрыла (включая саму эскадрилью командира). Эскадрильи не обязаны быть в той же или соседней клетке с командиром авиакрыла, они должны быть просто в боевом порядке [9.1].
- b) Доступны [1.1].

Эскадрилья, которая не соответствует этим двум требованиям в конце любой фазы, покидает боевой порядок авиакрыла. Эскадрильи, которые покидают боевой порядок авиакрыла, не могут в него вернуться, однако, они остаются в радиосети авиакрыла [9.4].



**Пример боевого порядка авиакрыла.** Командир может находиться в любой эскадрилье.

#### 9.5.3 Авиакрыло и боевая задача перехвата

Только командир авиакрыла выставляет маркер Vector [9.2.4]. Все остальные эскадрильи в боевом порядке авиакрыла просто сохраняют боевой порядок относительно командира.

Если командир авиакрыла преследует врага, авиакрыло распадается. Если авиакрыло распадается во время Фазы Преследования, то командир авиакрыла может немедленно отдать приказы эскадрильям своего авиакрыла [9.5.4] (он не может отдать приказы, если авиакрыло распалось во время Фазы Боя). Любая эскадрилья, не получившая приказ, покидает боевой порядок авиакрыла и помещает свой маркер Vector в ту же

клетку, где ранее находился вектор командира авиакрыла.

### 9.5.4 Приказы

Если эскадрилья командира авиакрыла Доступна в Фазу Преследования, то командир может выбрать Доступную эскадрилью, находящуюся в боевом порядке авиакрыла без маркера Tally (включая свою собственную), и отдать ей приказ. Если авиакрыло находится в радиосети [9.4], то каждый ход можно отдавать любое количество приказов любому количеству эскадрилий боевого порядка авиакрыла (исключение: радиопомехи, 9.4.2).

Чтобы отдать приказ, выберите вражескую эскадрилью, преследуемую эскадрильей из боевого порядка авиакрыла, либо из радиосети авиакрыла. Целью является либо преследуемая вражеская эскадрилья, либо любая эскадрилья, находящаяся в боевом порядке с преследуемой.

Если линия видимости от Доступной эскадрильи до цели не заблокирована, **И** цель находится менее чем в десяти клетках от своей Доступной эскадрильи, поместите маркер Tally данной эскадрильи на цель. Бросок на преследование делать не нужно [7.2.4]. Приказы можно отдавать как эскадрильям, уже бросавшим на преследование в данную Фазу Преследования, так и еще не бросавшим. Приказы можно отдавать эскадрильям, которые только что были предупреждены по радио [9.4].

Не забывайте, что получить приказ может только эскадрилья, находящаяся в боевом порядке авиакрыла. Эскадрилья с маркером Tally, по чьей цели отдаются приказы, не обязана быть в боевом порядке авиакрыла, но должна быть в радиосети авиакрыла.

Командир авиакрыла может разделить эскадрилью [9.3], которой отдал приказ, даже если у неё нет тактической гибкости. Одно звено получает маркер Tally, а второе остаётся в боевом порядке авиакрыла, либо может получить свой собственный приказ.

#### 9.5.4.1 Приказы и радио

Если авиакрыло не имеет средств радиосвязи, либо подверглось воздействию радиопомех [9.4.2], то применяются следующие ограничения:

1. Только одна эскадрилья авиакрыла может бросать на преследование каждый ход.

2. В каждую Фазу Преследования командир может отдать только один приказ. Либо он может отдать приказ всем Доступным эскадрильям боевого порядка авиакрыла (включая собственную) преследовать одну и ту же вражескую эскадрилью.

### 9.5.5 Авиакрыло и боевая задача зачистки

Если авиакрылу назначена боевая задача зачистки, эскадрильи ведут себя стандартным для зачистки образом [9.2.3], даже если часть из них покидает боевой порядок авиакрыла.

Если командир авиакрыла преследует врага и покидает боевой порядок, остальные эскадрильи авиакрыла продолжают действовать согласно правилам зачистки, но больше не являются частью боевого порядка авиакрыла.

### 9.5.6 Бальбо

Бальбо – это боевой порядок, состоящий из большого количества самолётов. Назван в честь итальянского аса, эффективно применявшего такой порядок.

Если боевой порядок авиакрыла составляет более двух эскадрилий (звено считается за половину эскадрильи), то к движению применяются следующие правила. Эскадрилья, нарушившая эти правила, немедленно покидает боевой порядок авиакрыла:

1. Эскадрилья не может подниматься или снижаться более чем на один уровень высоты каждый ход.
2. Эскадрилья не может получить бонус +1 ОД за снижение.
3. Все повороты более чем на 45 градусов стоят 1 ОД каждой эскадрилье в боевом порядке.

## 10.0 Воздушный бой

Воздушный бой происходит во время Фазы Боя, когда эскадрилья оказывается в одной клетке с преследуемой целью. Участие в воздушном бою принимают только преследующие и преследуемые эскадрильи. Каждый ход эскадрилья может участвовать только в одном воздушном бою.

Истребительные эскадрильи, оказавшиеся в одной клетке с преследуемыми целями, обязаны атаковать во время Фазы Боя. Если во время Фазы Боя должно произойти несколько воздушных боёв, налётчик решает в каком порядке они происходят.

### 10.0.1 Боевой планшет

Воздушный бой может привести к высоким стопкам фишек, с которыми неудобно иметь дело. Игроки могут разгрузить карту, переместив все эскадрильи и маркеры из клетки, в которой проходит бой, на боевой планшет, а затем пометить клетку соответствующим маркером Battle. Игроки могут перемещать фишки с карты на планшет и обратно, как им удобней. Главное – случайно не смешать содержимое нескольких соседних клеток.

## 10.1 Атакующий и защищающийся

В бою преследующая сторона считается атакующей, а преследуемая защищающейся. Разделы 10.1.1-10.1.4 рассматривают исключение из общего правила.

### 10.1.1 Бомбардировщики в защите

Сторона, у которой в бою есть бомбардировщики [3.2.1], всегда считается защищающейся.

### 10.1.2 Обоюдная атака

Если истребители обоих игроков преследуют друг друга, то эскадрилья, которая должна была ходить последней (даже если она не ходила по определённым причинам) в предыдущей Фазе Движения [6.1, 6.1.1, 6.1.2], считается атакующей, а эскадрилья противника защищающейся.

Если обе стороны находятся в ближнем бою [10.8], то атакующей считается эскадрилья с наибольшей характеристикой разворота. Если характеристика базового разворота у противников совпадает, то атакующий определяется случайно с помощью броска кубика. Если обе стороны находятся в одной клетке, но не в ближнем бою, то атакующий определяется по правилам инициативы [6.1.1].

### 10.1.3 Цепочка преследований

Может возникнуть ситуация, при которой эскадрильи в клетке преследуют друг друга по цепочке [6.1.2], то есть красная эскадрилья А преследует синюю эскадрилью 1, которая преследует красную эскадрилью Б, преследующую синюю эскадрилью 2. В результате пройдёт только один бой, в котором будут участвовать все перечисленные эскадрильи [10.2]. В подобных ситуациях определите атакующего и защищающегося следующим образом:

**Бомбардировщики.** Если одна из эскадрилий в цепочки бомбардировочная, то её владелец становится защищающимся, а противник атакующим.

**Истребители.** Если все эскадрильи истребительные, определите атакующего по правилам обоюдной атаки [10.1.2]. Другими словами, последняя эскадрилья в порядке движения определяет атакующую сторону, а в ближнем бою атакующей становится сторона, владеющая эскадрильей с самой высокой характеристикой базового разворота. Обратите внимание на то, что эскадрилья, позволившая стороне стать атакующей, не обязана быть ведущей эскадрильей в воздушном бою [10.2.1], но должна участвовать.

### 10.1.4 Реакция

В воздушном бою, начатом вследствие успешного броска на реакцию [10.4.2], реагирующая эскадрилья считается атакующей, а её противник защищающимся. Однако если эскадрилья реагирует запоздало [10.4.3] и должна проводить бой в клетке с бомбардировщиком, то реагирующая эскадрилья становится защищающейся, а её противник атакующим.

## 10.2 Несколько эскадрилий в бою

Во время Фазы Боя в клетке может оказаться несколько эскадрилий, участвующих в воздушном бою. Возможные причины:

- Две или более свои эскадрильи атаковали одинокого врага.
- Эскадрильи преследовали друг друга по цепочке [10.1.3].
- Эскадрилья сопровождения выкинула на кубике запоздалую реакцию и должна участвовать в защите бомбардировщика [10.4.3].

В воздушном бою могут участвовать только эскадрильи, связанные преследованием или цепочкой преследований. Эскадрильи, которые не связаны преследованием с другими эскадрильями в той же клетке, не участвуют в бою. В клетке может произойти несколько воздушных боёв, если разные свои эскадрильи связаны преследованием разных вражеских эскадрилий.

Если в воздушном бою участвует более двух эскадрилий (то есть не 1-на-1, а 2-на-1, 2-на-2 и т.п.), то всё равно за каждую сторону делается по одному броску.

Перед объявлением используемых характеристик [10.5], защищающийся, а затем атакующий выбирают ведущую эскадрилью [10.2.1]. Ведущая эскадрилья может быть, как бомбардировщиком, так и истребителем. Игроки определяют разницу между боевыми характеристиками ведущих эскадрилий.

Остальные эскадрильи в воздушном бою могут внести свой вклад. Каждая дополнительная истребительная эскадрилья или звено модифицирует боевые характеристики (скорость и разворот) на +1. Дополнительная эскадрилья не может дать модификатор, если не вооружена (unarmed, 10.5.3).

Дополнительные бомбардировочные эскадрильи (включая истребители-бомбардировщики, несущие бомбовую нагрузку), не модифицируют боевые характеристики, хотя они вносят вклад в характеристику защиты (defence), которая модифицирует результат броска кубика защищающейся стороны [10.5.2].

Все участники воздушного боя, независимо от того, ведущий это участник или дополнительный, должны проверяться на целостность, быть помеченными маркерами боеприпасов и т.п.

### 10.2.1 Определение боевой ситуации

Ведущая эскадрилья определяет сложилась ли особая боевая ситуация. Внезапная атака [13.4.1] или лобовая атака [10.3] происходят только в том случае, если атакующая ведущая эскадрилья провела внезапную атаку или лобовую атаку против преследуемой цели. Уклонение вступает в действие, если защищающаяся ведущая эскадрилья уклоняется [13.4.2].

### 10.2.2 Распределение попаданий

Если эскадрильи какого-то игрока попадают по противнику [10.5.1], то данный игрок решает, как распределить попадания по вражеским эскадрильям. Тем не менее, каждая вражеская эскадрилья должна получить по одному попаданию перед тем, как какой-либо эскадрилье можно будет назначить второе попадание (то же справедливо и для 3-го, 4-го и т.д.). Попадания распределяются до подтверждения потерь [10.6].

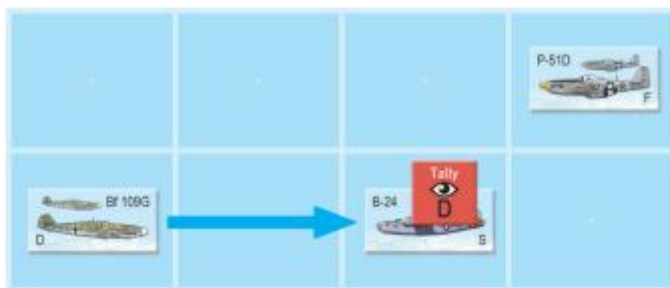
## 10.3 Лобовая атака

Лобовая атака – это вид воздушного боя, в котором атакующая эскадрилья входит в клетку со своей целью из одной из трёх передних клеток целевой эскадрильи.



Лобовая атака также может произойти, если защищающийся заканчивает своё движение в клетке с атакующим, войдя в неё из одной из трёх передних клеток атакующего.

Если указанные выше условия лобовой атаки применимы, то бой должен проводиться по правилам лобовой атаки. Лобовые атаки всегда проводятся по правилам «ударил-убежал» [10.5].



Лобовые атаки не дают возможности сопровождению среагировать [10.4], а также дают бонусы к огневой мощи против некоторых самолётов [10.6].

## 10.4 Сопровождение и реакция

Истребительная эскадрилья с боевой задачей сопровождения может реагировать для защиты бомбардировщиков, будучи Доступной [1.1]. Реакция происходит во время движения вражеской эскадрильи, то есть это действие, прерывающее движение противника.

Если в Фазу Движения вражеская истребительная эскадрилья пытается переместиться в клетку с преследуемым бомбардировщиком из соседней к нему клетки, эскадрилья сопровождения может среагировать. Чтобы иметь возможность среагировать, эскадрилья сопровождения должна находиться в трёх клетках от сопровождаемого бомбардировщика и не быть ниже чем на один уровень его высоты.

Сопровождение не может реагировать, если применимы условия лобовой атаки [10.3], либо нет линии видимости до сопровождаемого бомбардировщика [4.6].

Игрок, выполняющий движение, должен объявить, что он собирается переместить эскадрилью в клетку с вра-

жеским бомбардировщиком и дать возможность сопровождению объявить реакцию. Если сопровождение не объявляет реакцию, то эскадрилья перемещается в объявленную клетку.

Если реакция была объявлена, то реагирующий игрок обозначает какие эскадрильи сопровождения [10.4.5] будут реагировать. Затем он бросает два кубика и модифицирует результат броска согласно информации на игровой подсказке. Возможные результаты: реакция отсутствует, запоздалая реакция, успешная реакция.

#### 10.4.1 Реакция отсутствует

Если выпал результат «реакция отсутствует», то ничего не происходит. Движущаяся эскадрилья перемещается в клетку с бомбардировщиком.

Эскадрилья, бросавшая кубики на реакцию, может попытаться бросить снова, если другая вражеская эскадрилья объявит движение в клетку с сопровождаемым бомбардировщиком.

#### 10.4.2 Успешная реакция

Если выпал результат «успешная реакция», то реагирующая эскадрилья немедленно преследует врага [7.2.4]. Поместите маркер Tally на вражескую эскадрилью. Реагирующая эскадрилья выполняет одну из двух возможных реакций:

**1. Атака.** Вражеская эскадрилья прекращает движение (не входя в клетку с бомбардировщиком). Реагирующая эскадрилья перемещается в клетку с врагом. Двигайте её, как двигали бы в Фазу Движения. Во время реакции норма движения не ограничена – используйте столько ОД, сколько нужно, однако каждое ОД должно быть потрачено так, чтобы эскадрилья приближалась к врагу. Если это невозможно (необходим поворот на 180 градусов), тогда разрешается потратить ОД на поворот.

Пометьте реагирующую эскадрилью маркером Dive/Climb, если во время движения она снижалась или поднималась [8.5].

В Фазу Боя между эскадрильями произойдёт воздушный бой. Реагирующая эскадрилья считается атакующей, а вражеская защищающейся [10.1.4].

**2. Разделение эскадрильи.** Если реагирующей эскадрилье доступна тактическая гибкость [9.3.2], то она может разделиться на два звена. Одно из звеньев прекращает движение вражеской эскадрильи и перемещается

в клетку с врагом (как в варианте Атака). Второе звено остаётся на месте и не участвует в бою.

#### 10.4.3 Запоздалая реакция

Если выпал результат «запоздалая реакция», то реагирующая эскадрилья помещает маркер Tally на вражескую эскадрилью [7.2.4] и может выбрать между атакой и разделением эскадрильи, как в случае с успешной реакцией [10.4.2]. В отличие от успешной реакции, вражеская эскадрилья перемещается в клетку с бомбардировщиком, и реагирующая эскадрилья перемещается туда же.

В Фазу Боя, в бою участвует бомбардировщик, реагирующая эскадрилья, вражеская эскадрилья, а также все, кто связан с ними цепочками преследования. Сторона с реагирующей эскадрильей считается защищающейся, а противник – атакующим [10.1.4].

#### 10.4.4 Реакция во время движения бомбардировщика

Бомбардировочная эскадрилья может закончить своё движение в клетке с преследующим её врагом. Если происходит такая ситуация, то сопровождение может бросить на реакцию после того, как бомбардировщик закончил движение и при этом не возникла ситуация лобовой атаки [10.3]. Однако любая успешная реакция в такой ситуации считается, как запоздалая.

#### 10.4.5 Несколько реакций

Несколько эскадрилий сопровождения могут среагировать на движение одного и того же врага. Бросьте кубики отдельно за каждую эскадрилью сопровождения. Если выпали результаты успешной или запоздалой реакции, используйте лучший результат для всех реагирующих эскадрилий.

### 10.5 Проведение воздушного боя

Для определения результатов воздушного боя, атакующий и защищающийся бросают кубики по таблице воздушного боя.

Атакующий объявляет какую характеристику он будет использовать в бою. Защищающийся должен использовать ту же характеристику. Атакующий может выбрать один из двух вариантов:

- 1) **Маневренный бой.** Используйте боевую (модифицированную, 3.3.2) характеристику разворота.

2) **Атака «ударил-убежал».** Используйте боевую (модифицированную, 3.3.2) характеристику скорости.

При некоторых обстоятельствах, вид воздушного боя определяется автоматически:

- а) В лобовой атаке [10.3] всегда выбирается атака «ударил-убежал».
- б) В ближнем бою [10.8.1] всегда выбирается маневренный бой.

Определите боевые значения выбранной характеристики для ведущих эскадрильи атакующего и защищающегося [10.2.1], модифицированные дополнительными истребительными эскадрильями и звеньями [10.2]. Используемая колонка в таблице воздушного боя определяется разницей между получившимися значениями атакующего и защищающегося.

Чтобы определить колонку атакующего, вычтите из характеристики атакующего характеристику защищающегося. Чтобы определить колонку защищающегося, вычтите из характеристики защищающегося характеристику атакующего.

Если разница превышает +4, то используется колонка +4. Если разница оказывается меньше -4, то используется колонка -4.

### 10.5.1 Таблица воздушного боя

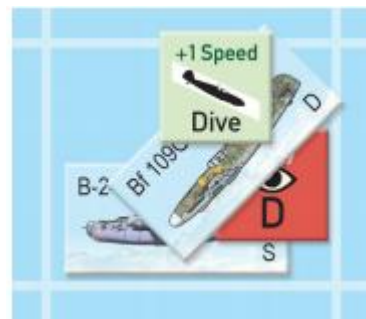
Каждый игрок бросает два кубика и применяет к броскам модификаторы, указанные в таблице воздушного боя.

Модификаторы применяются только к ведущим эскадрильям в бою [10.2.1]. ИСКЛЮЧЕНИЕ: примените модификатор за характеристику обороны, даже если участвующая в бою эскадрилья с ненулевой обороной не является ведущей [10.5.2].

Для определения результата, найдите пересечение модифицированного значения броска кубика с используемой колонкой. Возможно получение следующих результатов:

- Прочерк означает отсутствие попаданий по вражеским самолётам.
- # Число указывает на количество нанесённых попаданий. Необходимо проверить потери [10.6].

**Пример воздушного боя.** Эскадрилья Vf 109G-6 снижается и атакует эскадрилью B-24H. Vf 109 выбирает атаку «ударил-убежал». Бой проходит на 14-м уровне высоты, поэтому у бомбардировщиков базовая скорость 4, уменьшается до 3 из-за бомбовой нагрузки. Базовая скорость Vf 109 равна 6 и увеличивается до 7 из-за снижения. Разница для атакующего +4, для защищающегося -4.



К броску атакующего никакие модификаторы не применяются, а бомбардировщики получают +1 за характеристику обороны (если бы атакующий выбрал маневренный бой, то модификатор к обороне был бы +3).

Vf 109 бросает кубики по таблице воздушного боя и, выкинув 7, наносит 2 попадания по самолётам эскадрильи B-24. Бомбардировщики выбросили 9, после применения модификатора стало 10), что привело к 1 попаданию по Vf 109.

### 10.5.2 Характеристика обороны (defence)

Эскадрилья с характеристикой обороны получает модификатор только будучи защищающейся, независимо от того, является ли она ведущей эскадрильей в бою. Атакующая эскадрилья никогда не получает модификатор за оборону. Если с защищающейся стороны имеется несколько эскадрилий с характеристикой обороны, то используется лучшая характеристика, а не их сумма.

Если эскадрилья с характеристикой обороны была атакована в маневренном бою [10.5], увеличьте характеристику на 2.

### 10.5.3 Невооруженные самолёты

Если огневая мощь эскадрильи отмечена буквой "U", то эскадрилья считается невооруженной и не может атаковать в воздушном бою. Будучи ведущей эскадрильей защищающейся стороны, эскадрилья не бросает кубики по таблице воздушного боя и не наносит попаданий.

В бою нескольких эскадрилий [10.2] невооруженные эскадрильи не вносят вклад в боевые значения.

## 10.6 Потери

Каждое попадание должно быть подтверждено. Сразу после броска на воздушный бой, бросьте по одному кубу за каждое попадание, добавляя к броску огневую мощь попавшей эскадрильи (в бою нескольких эскадрилий используйте огневую мощь ведущей эскадрильи). Увеличьте огневую мощь эскадрильи на 1, за каждое из выполняющихся условий:

- Если в стреляющей эскадрилье есть ас [5.2.1].
- Если стреляющая эскадрилья использует гиростабилизированные тахометрические прицелы (G, 13.5.4).
- Если характеристика Защиты (protection) вражеской эскадрильи помечена буквой "h", а стрельба ведётся в лобовой атаке [10.3].

Сравните модифицированный результат броска с характеристикой Защиты вражеской эскадрильи (в бою нескольких эскадрилий, после распределения попаданий по эскадрильям [10.2.2], каждая эскадрилья, получившая попадания, использует свою характеристику Защиты, а не характеристику ведущей эскадрильи).

Если бросок меньше характеристики Защиты вражеской эскадрильи (или меньше обеих характеристик, если указано две), то потери не происходит.

Если бросок больше характеристики Защиты вражеской эскадрильи (или больше хотя бы одной характеристики, если указано две), то происходит потеря. Поместите маркер потери в прямоугольную область соответствующей эскадрильи на вражеском планшете авиакрыла.

Если бросок равен характеристике Защиты вражеской эскадрильи (или одной из характеристик), поместите маркер отставшего самолёта в прямоугольную область соответствующей эскадрильи на вражеском планшете авиакрыла.

Немодифицированный (чистый) бросок 6 всегда приводит к потере, а немодифицированный (чистый) бросок 1 всегда означает отсутствие потери.

Все броски на потери должны проводиться последовательно (не бросайте на проверку второй потери, пока не бросили на проверку первой).

Если общее количество потерь стало равняться или превысило значение Максимальных потерь эскадрильи

[5.1], удалите эскадрилью из игры. Оставьте все маркеры потерь эскадрильи на планшете авиакрыла, они будут использоваться для определения победителя в конце игры [12.1].

### 10.6.1 Отставшие самолёты

Отставшие самолёты могут появиться в результате проверки результата попадания [10.6]. Поместите маркер отставшего самолёта в прямоугольную область соответствующей эскадрильи на вражеском планшете авиакрыла.

Если бросок на подтверждение потерь будет равен характеристике Защиты вражеской эскадрильи, имеющей отставший самолёт, то вместо помещения второго маркера отставшего самолёта, переверните имеющийся маркер на сторону потери.

## 10.7 Проверка на целостность

По окончании воздушного боя, после распределения и подтверждения попаданий, каждая неразбитая эскадрилья, участвовавшая в бою, должна пройти проверку на целостность, независимо от того, понесла она потери или нет. После зенитного огня, проверка на целостность проводится только для эскадрилий, получивших попадания [14.2.5].

Бросьте два кубика и модифицируйте результат согласно таблице целостности (Cohesion Table). Модификаторы воздушного боя добавляются только если проверка проводится в результате воздушного боя.

Если проверка на целостность проводится в результате воздушного боя, то для истребительных эскадрилий используйте колонку Fighter, а для бомбардировочных – Bomber. Истребители-бомбардировщики используют ту колонку, которой соответствуют на момент проверки [3.2.1]. Если проверка на целостность проводится в результате зенитного огня, то используйте колонку Flak.

Результаты 1 и 2 наносят эскадрилье соответствующее количество уровней расстройств. За каждый уровень, поместите маркер Disrupted в прямоугольную область соответствующей эскадрильи на планшете авиакрыла. Уровни расстройств накапливаются.

Звено, получившее 1 или более уровней расстройств, становится разбитым. Переверните маркер Disrupted на сторону Broken.

Эскадрилья, получившая 2 или более уровней расстрой-ства, становится разбитой. Переверните маркер Disrupted на сторону Broken. Разбитая эскадрилья не может быть расстроена или разбита еще раз.

### 10.7.1 Разбитые эскадрильи

Разбитая эскадрилья остаётся разбитой до конца игры.

Разбитая истребительная эскадрилья снимает все свои маркеры преследования и боевых задач, и должна вернуться на базу [9.2.6]. Она немедленно выходит из ближнего боя [10.8.1] и кольца Люфбери [13.4.3]. Разбитая истребительная эскадрилья не может преследовать, атаковать в воздушном бою, реагировать или войти в кольцо Люфбери.

Разбитая эскадрилья истребителей-бомбардировщиков продолжает обычное движение до того, как сбросит бомбы или избавится от бомбовой нагрузки, после чего она начинает себя вести, как разбитая истребительная эскадрилья.

Разбитая бомбардировочная эскадрилья продолжает двигаться обычным образом.

Игроки могут добровольно сделать свои эскадрильи разбитыми в любой момент во время движения или после боя.

### 10.7.2 Боеприпасы

Истребители и истребители-бомбардировщики используют боеприпасы по ходу воздушных боёв. После того, как эскадрилья впервые за игру бросает на воздушный бой и целостность, на неё помещается маркер Low Ammo (поместите его в соответствующую область на планшете авиакрыла). Этот маркер будет модифицировать бросок на целостность в следующем бою.

После того, как эскадрилья бросает на воздушный бой и целостность второй раз за игру, маркер Low Ammo переворачивается на сторону Depleted, а боеприпасы эскадрильи становятся израсходованными (но это не запрещает эскадрилье участвовать в воздушных боях). Этот маркер будет модифицировать броски на целостность во всех последующих боях. Боезапас эскадрильи остаётся израсходованным до конца игры.

Маркеры Ammo не помещаются на бомбардировочные эскадрильи в результате воздушных боёв. Бомбардировочные эскадрильи могут быть помечены маркерами боеприпасов только если выполняют атаку с бреющего

полёта [15.3.7]. Маркеры боеприпасов не влияют на проверку целостности бомбардировочных эскадрилий. Не помещайте маркеры боеприпасов при ведении зенитного огня [14.2.3] или атаке ракетами класса воздух-воздух [13.5.3].

Невооруженные истребительные и истребительно-бомбардировочные эскадрильи [10.5.3] помечаются маркерами боеприпасов в тех же ситуациях, когда были бы помечены вооруженные эскадрильи.

### 10.7.3 Потери в экипаже

Если эскадрилья понесла не менее одной потери в бою **И** выбросила чистую (немодифицированную) двойку при проверке на целостность **И** имеет в своём составе аса или командира авиакрыла, то удалите этот маркер аса или командира авиакрыла из игры.

## 10.8 Ближний бой

Если после проверки на целостность в клетке остались неразбитые истребительные эскадрильи обеих сторон, то может начаться ближний бой. Ближний бой начинается, если оба игрока согласны участвовать в ближнем бою. Если оба игрока не согласны участвовать в ближнем бою, то ближний бой не начинается.

Игрок обязан отказаться от ближнего боя, если в предшествующем бою получал защитные модификаторы от уклонения [13.4.2] или кольца Люфбери [13.4.3].

Если игрок отказывается от ближнего боя, а его противник не отказывается, то каждый игрок бросает по одному кубу и прибавляет к броску базовую скорость своей эскадрильи [3.3.2]. Прибавьте к броску еще 1, если боевой опыт эскадрильи «ветераны», либо отнимите от броска 1, если боевой опыт эскадрильи «новобранцы». Добавьте к броску 1, если сторона в предшествующем бою получала защитные модификаторы от уклонения [13.4.2] или кольца Люфбери [13.4.3].

Сравните полученные результаты. Если игрок, желающий участвовать в ближнем бою выбросил не меньше игрока, отказавшегося от ближнего боя, то начинается ближний бой, связывающий обе эскадрильи. Иначе ближний бой не начинается.

Если с какой-либо стороны участвует несколько неразбитых эскадрилий, то игрок выбирает одну из них для броска. В случае успеха игрока, желающего участвовать



в ближнем бою, ВСЕ эскадрильи становятся вовлеченными в ближний бой.

Только истребители могут войти в ближний бой. Бомбардировщики не участвуют в ближнем бою.

### 10.8.1 Особенности ближнего боя

Если начался ближний бой, сложите все участвующие эскадрильи в одну стопку и поместите на них маркер Dogfight. Разверните каждую эскадрилью так, чтобы она горизонтально была направлена в сторону своего края карты. Эскадрильи, оказавшиеся в ближнем бою после воздушного боя, будут снова бросать на воздушный бой только в следующую Фазу Боя.

Эскадрильи, преследующие врага, участвующего в ближнем бою и завершившие своё движение в клетке, где проходит этот ближний бой, немедленно присоединяются к ближнему бою и добавляются в стопку.

Как только эскадрилья становится разбитой, она покидает ближний бой [10.7.1]. Уберите эскадрилью из стопки, сохранив её направление. Если одна или обе стороны ближнего боя становятся полностью разбитыми, удалите маркер Dogfight. Оставшиеся неразбитые эскадрильи могут повернуться в любом желаемом направлении.

Эскадрилья, участвующая в ближнем бою, не может отказаться от преследования и сбросить маркер Tally [7.2.2]. Более того, эскадрилья обязана преследовать какую-либо эскадрилью в данном ближнем бою. Если её цель покидает ближний бой, будучи разбитой, то необходимо положить маркер преследования на другую эскадрилью в данном ближнем бою. Бросок на преследование делать не нужно [7.2.4].

Эскадрильи, участвующие в ближнем бою, бросают на воздушный бой в Фазу Боя, как обычно, но должны использовать характеристику разворота [10.5]. Атакующим является игрок с эскадрильей, имеющей наибольшую базовую характеристику разворота [3.3.2]. При равенстве характеристики, определите атакующего и защищающегося случайно с помощью кубика.

Ведущую эскадрилью защищающегося игрока нельзя атаковать внезапно [13.4.1]. Лобовые атаки не применяются в ближнем бою.

### 10.8.2 Движение в ближнем бою

Истребительные эскадрильи, участвующие в ближнем бою, не движутся как обычно. Когда настает очередь движения эскадрильи, участвующей в ближнем бою [6.1.3], бросьте кубик, чтобы узнать, кто перемещает стопку:

- 1-3 Стопку перемещает налётчик.
- 4-6 Стопку перемещает обороняющийся.

Победитель перемещает стопку, выбирая один из двух вариантов:

- 1) Стопка остаётся в текущей клетке.
- 2) Стопка перемещается в соседнюю клетку на текущей или нижней высоте.

Ближний бой не может уйти за край карты. Перемещение ближнего боя не использует Очки Движения – просто переместите всю стопку в соседнюю клетку, сохранив направление всех эскадрилий. Если стопка перемещена на нижнюю высоту, пометьте все эскадрильи маркером Dive.

## 11.0 Бегство

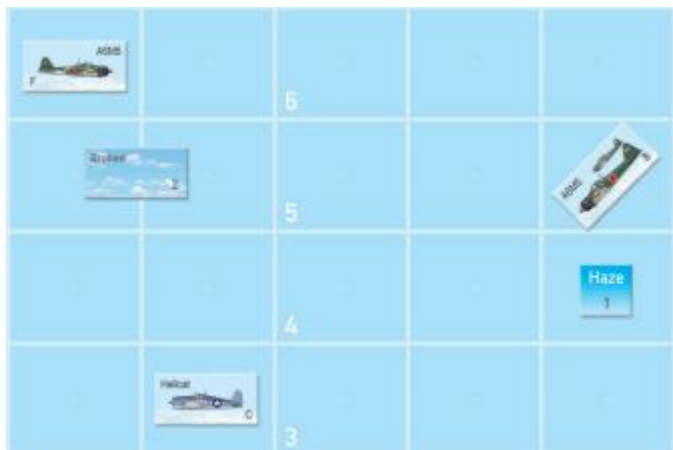
Эскадрильи могут сбежать, двигаясь за край карты. Эскадрильи также могут сбежать независимо от позиции на карте, если оба игрока согласны позволить им сбежать. Это позволяет игрокам удалять из игры эскадрильи, переставшие принимать участие в сражении.

Если один из игроков не согласен, эскадрилья не сбегает. Однако разбитая эскадрилья может попытаться сбежать в Административную Фазу. Сначала попытки сбежать пробрасывает налётчик, а затем обороняющийся. Эскадрилья, находящаяся в зоне заградительного огня [14.2.2] не может сбежать.

Если в игре не осталось Доступных вражеских истребительных эскадрилий, то бегство происходит автоматически, без броска кубика. Иначе противник должен назначить Доступную истребительную эскадрилью, имеющую линию видимости до сбегающей эскадрильи, чтобы попытаться остановить бегство броском кубика.

Противник бросает один кубик и вычитает наибольший применимый модификатор погоды [4.7]. Если модифицированный бросок меньше дистанции между двумя

эскадрильями, то эскадрилья сбегает. Если бросок равен или больше дистанции между эскадрильями, то сбежать не удалось.



**Пример бегства.** F6F Hellcat пытается сбежать от двух Доступных эскадрилий Zero. Hellcat находится в тумане, на линию видимости от эскадрильи Zero 'B' до Hellcat, облака не влияют, а на линию видимости от эскадрильи Zero 'F' до Hellcat влияет разорванное облако. Обе эскадрильи находятся на одинаковой дистанции до Hellcat, поэтому игрок выбирает эскадрилью 'B', чтобы помешать Hellcat сбежать (т.к. погодный модификатор будет меньше). Zero бросает кубик и вычитает 1 за туман. Поскольку дистанция от Zero до Hellcat равна трём клеткам, бросок 1-2 позволит Hellcat сбежать.

Сбежавшие эскадрильи удаляются из игры. В момент определения победителя, считается, что они покинули игру через свой край карты [12.1].

## 12.0 Конец игры

Игра заканчивается, либо по взаимному согласию игроков, либо, когда все эскадрильи выполнили одно из условий: вышли с карты, сбежали, либо оказались разбитыми. Некоторые сценарии могут назначать другие условия окончания игры [5.1]. По окончании игры определяется победитель.

### 12.1 Победные условия

По окончании игры посмотрите победные условия сценария. Если в сценарии указано, что игроки должны подсчитать Победные Очки (ПО), используйте следующую таблицу:

1 ПО Каждый уничтоженный вражеский аэростат [14.3].

? ПО Каждая потеря, нанесённая вражеской эскадрилье (точное количество ПО за потерю указано на КПС).

? ПО Победные очки за успешную бомбардировку надводных/наземных частей [14.1.1].

Если сценарий не подразумевал бомбардировку [15.0]:

6 ПО За каждую неразбитую бомбардировочную или транспортную эскадрилью, покинувшую карту через вражеский край, сохранив бомбовую нагрузку или груз. Если эскадрилья расстроена или является звеном, сократите до 3 ПО. Если эскадрилья или звено разбиты, сократите до 1 ПО. Бомбардировочные эскадрильи без бомбовой нагрузки не приносят ПО за выход с карты.

В сценарии будет указано, как количество ПО связано с определением победителя.

**СТОП! Вы прочитали достаточно правил, чтобы понять основы игры. Теперь сыграйте три первых сценария.**

Разделы 13.0, 14.0 и 15.0 являются продвинутыми и добавляют в игру множество деталей. Игроки должны использовать их после того, как сыграли три первых сценария, либо если сценарий указывает на их использование.

## 13.0 Продвинутый командир авиакрыла

Продвинутые правила добавляют в игру множество деталей и используются во многих сценариях.

### 13.1 Ошибки высоты

После того, как игрок во время расстановки поместил на карту маркер Vector, либо успешно передвинул маркер Vector в Административную Фазу [9.2.4], его противник может бросить кубик. Если выпало 6, то произошла ошибка, и противник может передвинуть маркер Vector на дистанцию не более двух клеток в любом направлении.

### 13.2 Сбрасываемые топливные баки

В сценарии может быть указано, что эскадрильи несут сбрасываемые топливные баки. Такие баки могут нести только самолёты с соответствующей возможностью [3.3]. При расстановке, поместите маркер Drop Tanks на

планшет авиакрыла в такие эскадрильи [5.2]. Сбрасываемые топливные баки уменьшают значения скорости и разворота эскадрильи на 1 [3.3.2].

Эскадрилья может сбросить топливные баки либо во время движения (включая реакцию) будучи предупреждённой, либо после воздушного боя. Удалите маркер Drop Tanks с планшета авиакрыла.

Сбрасываемые топливные баки не дают никаких преимуществ, но создатели сценариев могут освобождать эскадрильи с топливными баками от штрафов предела топлива [13.3].

### 13.3 Предел топлива

Если в сценарии указано, что эскадрилья действует на пределе топлива, то эскадрилья начинает игру с маркером Low Ammo [10.7.2].

## 13.4 Специальная тактика

Ниже перечислены продвинутые боевые возможности, которые можно использовать в любом сценарии (то есть их упоминание в сценарии не требуется).

### 13.4.1 Внезапная атака

Внезапная атака – это неожиданная атака на одинокую защищающуюся эскадрилью. Если в клетке защищается несколько эскадрилий, то внезапная атака невозможна. Внезапная атака даёт бонусные модификаторы, а также препятствует уклонению [13.4.2].

Атака считается внезапной, если применимо хотя бы одно из условий:

- 1) Ведущая атакующая эскадрилья входит в клетку с защищающейся истребительной или бомбардировочной эскадрилей со стороны Солнца [4.6.2].
- 2) Защищающаяся истребительная эскадрилья непредупрежденная ИЛИ преследует эскадрилью за пределами своей клетки.

Внезапная атака не применяется против защищающейся истребительной эскадрильи, если:

- a) Она преследует одну из атакующих её эскадрилий до того, как начался воздушный бой.
- b) Она участвует в ближнем бою [10.8.1].
- c) Она находится в кольце Люфбери [13.4.3].

### 13.4.2 Уклонение

Если у всех защищающихся эскадрилий базовая скорость [3.3.2] не ниже, чем атакующей ведущей эскадрильи, защищающийся игрок может объявить уклонение, даже в маневренном бою. Если защищающийся уклонился, то модификатор применяется к броскам на бой обоих игроков. Защищающийся может объявить уклонение только бомбардировщиками и предупреждёнными истребителями, не находящимися в кольце Люфбери [13.4.3], не атакованными внезапно [13.4.1] и не заходящими на бомбовый удар [15.3]. Уклонившиеся эскадрильи обязаны отказаться от участия в ближнем бою [10.8].

### 13.4.3 Кольцо Люфбери

Предупрежденная неразбитая истребительная эскадрилья может войти в кольцо Люфбери или выйти из него во время движения за 2 ОД [8.3]. Поверните эскадрилью в горизонтальном направлении и пометьте маркером Lufbery (снимите маркер при выходе из кольца). Эскадрилья, находящаяся в кольце Люфбери, движется по кругу [8.3.1] и не имеет положения в пространстве (впереди, сзади, 8.1.2).

Эскадрилья не может войти в кольцо Люфбери, если в начале или во время движения занимает одну клетку с вражеской эскадрилей. Эскадрилья не может войти в кольцо Люфбери, если возвращается на базу [9.2.6]. Эскадрилья сопровождения, вошедшая в кольцо Люфбери, меняет свою боевую задачу на зачистку [9.2.2] и не может вернуться к сопровождению, пока находится в кольце.

Эскадрилья немедленно выходит из кольца Люфбери без траты ОД, если:

- 1) Участвует в бою на стороне атакующего. Она выходит из кольца перед броском на бой.
- 2) Разбита.
- 3) Становится участником ближнего боя.

Эскадрилья, защищающаяся в кольце Люфбери, не может быть атакована внезапно [13.4.1] и получает модификатор к броску кубиков. Она также обязана отказываться от участия в ближнем бою [10.8].

## 13.5 Специальное вооружение

Данный раздел правил описывает специальное вооружение и оборудование для воздушного боя.

### 13.5.1 Ограничение на оснащение

Ракеты класса воздух-воздух [13.5.3], пушечные контейнеры [13.5.6] и бомбовая нагрузка (всех видов, 15.1) несовместимы друг с другом. Эскадрилья, оснащенная одним из данных видов вооружений, не может быть оснащена другим.

### 13.5.2 Атака с дальней дистанции

Эскадрильи, оснащенные тяжелыми пушками (Heavy Guns, 3.3) могут объявить в воздушном бою атаку с дальней дистанции. Атаки ракетами класса воздух-воздух всегда выполняются с дальней дистанции [13.5.3].

Атаки с дальней дистанции можно выполнять только против бомбардировщиков. Если в бою участвуют какие-то истребительные эскадрильи (свои или чужие), то атаку с дальней дистанции объявить нельзя.

Атаки с дальней дистанции получают модификатор к броску на бой. Защищающаяся бомбардировочная эскадрилья вообще не бросает на бой, так что атакующий не несёт потери.

Огневая мощь эскадрильи, атакующей с дальней дистанции, равна значению Heavy Guns, либо 5, если используются ракеты воздух-воздух. После боя атакующий и защищающийся проходят проверку на целостность как обычно.

### 13.5.3 Ракеты класса воздух-воздух

Эскадрильи с возможностью нести ракеты класса воздух-воздух (Air-to-Air Rockets, 3.3) перед началом игры могут решить, будут ли они оснащаться ракетами. В некоторых сценариях может быть указано обязательное наличие или отсутствие оснащения.

Эскадрильи, оснащенные ракетами, помечаются соответствующим маркером (лицевой стороной вверх) на планшете авиакрыла. Эскадрилья, помеченная маркером Rocket, имеет уменьшенные значения скорости и разворота [3.3.2]. ИСКЛЮЧЕНИЕ: Me 262 не получает штрафов к скорости и развороту за несение ракет.

Ракетами можно атаковать только вражеские бомбардировщики. Атака ракетами всегда считается атакой с дальней дистанции [13.5.2].

Переверните маркер Rocket на израсходованную сторону после атаки. Эскадрилья больше не может атаковать ракетами, но её скорость и разворот остаются уменьшенными из-за маркера Rocket.

При атаке ракетами, не нужно помещать или переворачивать маркер Ammo [10.7.2].

### 13.5.4 Гиростабилизированные прицелы

Самолёты с возможностью Gyro [3.3] оснащены гиростабилизированными стрелковыми прицелами только в тех сценариях, где это отдельно указано. Гиростабилизированные стрелковые прицелы увеличивают огневую мощь эскадрильи на 1, а также дают ей бонусный модификатор в бою.

### 13.5.5 Группы тяжелых бомбардировщиков USAAF

Американские группы тяжелых бомбардировщиков представляют собой две эскадрильи тяжелых бомбардировщиков, находящихся в боевом порядке в одной клетке. Эти эскадрильи оказывают друг другу поддержку, и, если обе неразбиты, имеют повышенную на 1 характеристику обороны (defence).

Такая поддержка влияет только на характеристику обороны (скажем, если одна из эскадрилий атакована, то вторая не становится автоматически участником воздушного боя). Эскадрилья получает бонус даже если вторая бомбардировочная эскадрилья не принимает участия в бою.

### 13.5.6 Пушечные контейнеры

Эскадрильи с возможностью нести пушечные контейнеры (Gun Pod, 3.3) перед началом игры могут решить, будут ли они оснащаться пушечными контейнерами. Эскадрильи, оснащенные пушечными контейнерами, помечаются соответствующим маркером на планшете авиакрыла. Эскадрилья, помеченная маркером Gun Pod/AT Pod, имеет уменьшенные значения скорости и разворота [3.3.2]. От пушечных контейнеров нельзя избавиться.

Противотанковые пушечные контейнеры (AT Pod) – это разновидность пушечных контейнеров.

Пушечные контейнеры (Gun Pod) увеличивают на 1 огневую мощь эскадрильи в воздушном бою и в атаках на бреющем полёте. Противотанковые пушечные контейнеры увеличивают огневую мощь эскадрильи в воздушном бою на 1, а в атаках на бреющем полёте на 2 [15.3.7]. Увеличение огневой мощи на бреющем полёте увеличивается до 4, если целью является танк, грузовик, поезд или корабль.

Если значение огневой мощи самолёта указано через наклонную черту, то любые пушечные контейнеры увеличивают значение, указанное перед чертой.

## 13.6 Отдельные самолёты

Если в сценарии указано, что звено представляет собой отдельный самолёт (single aircraft), то максимальные потери такого звена равны 1, независимо от того, какое значение указано для остальных эскадрилий. Более того, боевые значения скорости и разворота отдельного самолёта уменьшаются на 1. Это правило также применяется к эскадрильям, понесшим количество потерь на 1 меньше максимально допустимого [5.1].

Отдельные самолёты не могут входить в кольцо Люфбери [13.4.3].

## 13.7 Взлёт

В сценарии может быть указано, что эскадрилья появляется в игре, взлетая с аэродрома или авианосца.

Каждый ход с авианосца/аэродрома может взлететь не более одной эскадрильи или звена. Взлёт невозможен, если состояние авианосца/аэродрома «сильно повреждён» или хуже [14.1.1], либо если авианосец неподвижен [14.1.3].

Во время Фазы Движения поместите эскадрилью в ту же клетку, что и авианосец/аэродром и задайте горизонтальное направление влево или вправо. Эскадрилья не тратит ОД в ту фазу, в которой она появилась на карте. Поместите на эскадрилью маркер Slow [3.3.2].

В начале следующей Фазы Движения уберите с эскадрильи маркер Slow. Она может двигаться обычным образом.

### 13.7.1 Авианосцы

Оборонительный модификатор [14.0] авианосца (CV, CVL, CVE) считается 0 в тот ход, когда с него взлетела эскадрилья.

## 13.8 Реактивные и ракетные самолёты

В данном разделе описано поведение самолётов, отмеченных на КПС, как реактивные (Jets) или ракетные (Rocket). Реактивные эскадрильи используют реактивные нормы движения [8.2].

### 13.8.1 Высокие скорости

Самолёты с ракетными и реактивными двигателями могут летать на высоких скоростях. Правила 13.8.2 и 13.8.3 указывают, когда применимы высокие скорости. Высокие скорости могут влиять на воздушный бой и реакцию [10.4, 10.5.1].

### 13.8.2 Me 163

Ракетные самолёты Me 163 действуют только в звеньях. Движение звена Me 163 зависит от расхода топлива. Каждое звено начинает игру с 10 очками топлива, которые расходуются каждый раз, когда игрок выбирает режим полного или половинного хода двигателей. Me 163 не расходует топливо в ход осуществления взлёта. Ведите учёт расхода топлива на листке бумаги.

Характеристики скорости и разворота Me 163 указаны через наклонную черту. Используемое значение зависит от режима двигателя. Звено Me 163 должно выбирать режим каждый ход. Возможные режимы:

- **Полный ход.** Расходует 2 очка топлива.
- **Половинный ход.** Расходует 1 очко топлива.
- **Минимальный ход.** Не расходует топливо. Если был выбран минимальный ход, то звено не может выбирать половинный и полный ход до конца игры.

Если у звена не хватает очков топлива для выбора какого-то режима, то оно должно выбирать тот режим, на который хватает очков топлива.

В режиме полного хода звено движется на 4 ОД (+бонусы за снижение). Используйте значения скорости и разворота, указанные перед наклонной чертой. Эффекты высоких скоростей применимы [13.8.1]. Буква “r” (rocket) рядом с характеристикой Climb означает, что звено, набирающее высоту в режиме полного хода тратит 1 ОД за каждый уровень подъёма (вместо 1 ОД за первый уровень и 2 ОД за следующий). Звено Me 163 может подниматься более чем на 2 уровня высоты каждую Фазу Движения.

В режиме половинного хода звено движется на 3 ОД (+бонусы за снижение). Используйте меньшие значения скорости и разворота, указанные после наклонной черты. Эффекты высоких скоростей не применимы. Звено набирает высоту обычным образом (1 ОД за первый уровень и 2 ОД за следующий).

В режиме минимального хода звено движется на 2 ОД (+бонус за снижение). Эффекты высоких скоростей не применимы. Пометьте звено маркером Slow [3.3.2] – его скорость и разворот равны 0. Звено не может набирать высоту. Оно должно снижаться хотя бы на один уровень высоты каждую Фазу Движения. Звено Me 163, снизившееся на нулевой уровень высоты удаляется из игры, все самолёты считаются потерянными.

### 13.8.3 Me 262

Эффекты высоких скоростей [13.8.1] применяются к Me 262 всё время, кроме моментов, когда эскадрилья набирает высоту или помечена маркером Climb.

## 14.0 Надводные/наземные части

Надводные/наземные части представляют собой военные цели и комплексы на земле, либо суда на море. Надводные/наземные не двигаются. Правила сценария задают места, в которых расставляются надводные/наземные части. Они принадлежат к обороняющейся стороне, если в правилах не сказано другое.

Фишки надводных/наземных частей помещаются на нулевом уровне высоты [4.1, 5.3]. В одной клетке может располагаться любое количество таких частей.

Надводные/наземные части обладают следующими характеристиками:



**Тип.** Определяет, что из себя представляет часть.

Части, помеченные буквами DD, CL, CA, CV, CVL, CVE, BC, BB, Aux, PG представляют собой корабли. Число рядом с типом корабля означает номер разновидности данного типа корабля.

**Защитный модификатор.** Представляет собой модификатор, который добавляется к любой атаке против данной части, отражая сложность поражения данной цели [15.4]. Подчеркнутое значение говорит о том, что цель – бронированный корабль.

**Параметр урона.** Количество бомбовых попаданий, требуемых для нанесения тяжелого урона данной части [14.1.1]. Треугольник рядом со значением означает, что цель высокозащищенная, и некоторые виды атак против неё менее эффективны [15.3.6, 15.3.7, 15.5.2].

**Зенитки.** Если у части есть средства ведения зенитного огня, то указывается их тип, сила и количество целей [14.2].

**ПО.** Количество ПО, получаемых за нанесение тяжелых повреждений данной части.

### 14.1 Надводные/наземные части в бою

Надводные/наземные части принимают участие в бою либо стреляя зенитным огнём по эскадрильям [14.2], либо в качестве целей бомбовых ударов [15.0].

#### 14.1.1 Урон надводным/наземным частям

Бомбовые удары [15.0] могут наносить надводным/наземным частям урон. Количество урона зависит от числа попаданий, полученных в результате бомбового удара [15.4]. Попадания складываются, поэтому отмечайте общее количество попаданий по цели на листке бумаги.

Сравните общее количество попаданий с Параметром урона части, чтобы определить уровень повреждений, количество получаемых ПО [12.1] и влияние повреждений на поведение части [14.1.2, 14.1.3]. Учитывайте только максимально достигнутый уровень повреждений. Не удаляйте надводную/наземную часть с карты, даже если она получила смертельный урон.

#### 14.1.2 Подавление зениток

Если общее количество попаданий равняется или превышает Параметр урона, то цель подавлена. Подавленная надводная/наземная часть не может вести зенитный огонь до конца игры [14.2.1].

#### 14.1.3 Защита корабля

Если эскадрилья проводит против корабля пикирующую бомбардировку [15.3.2] или атаку под крутым углом [15.3.3] со стороны Солнца, уменьшите защитный модификатор корабля на 1 (в сторону нуля). Атака считается со стороны Солнца, если эскадрилья находится в солнечном секторе в момент сброса бомб, либо атака проводится из клетки с целью и удовлетворяет критериям, указанным в 4.6.2.

Если кораблю наносится критическое или смертельное повреждение, он считается неподвижным. Защитный модификатор неподвижного корабля равен 0. Правила сценария могут определить корабль неподвижным с начала игры. В таких случаях, подавление зениток возымеет действие только после получения кораблём тяжелых повреждений.

На кораблях может указываться несколько типов зенитного огня. В этом случае, в целях ведения зенитного огня, считайте их двумя отдельными зенитными частями.

Заградительные аэростаты также выполняют зенитные атаки [14.3].

Количество попаданий	Урон	Эффекты	ПО
Попадания равняются или превышают Параметр урона втрое	<b>Смертельный</b>	Зенитки подавлены Взлёт запрещен Корабль неподвижен	3 x ПО части
Попадания равняются или превышают Параметр урона вдвое	<b>Критический</b>	Зенитки подавлены Взлёт запрещен Корабль неподвижен	2 x ПО части
Попадания равняются или превышают Параметр урона	<b>Тяжелый</b>	Зенитки подавлены Взлёт запрещен	ПО части
Попадания превышают половину Параметра Урона, но не достигают его	<b>Лёгкий</b>	Нет	1/2 x ПО части
Есть хотя бы одно попадание, но общее количество меньше половины Параметра урона	<b>Незначительный</b>	Нет	1 ПО
Выполнена рекогносцировка	<b>Отсутствует</b>	Нет	ПО части

## 14.2 Зенитные части

Некоторые надводные/наземные части могут вести зенитный огонь по эскадрильям. Такие части называются зенитными и имеют на фишке характеристику вида H1<sup>2</sup>, что соответствует типу зениток, их силе и количеству целей. Первая буква характеристики соответствует типу зенитного огня:

- S = Small Arms (стрелковое вооружение, только заградительный огонь).
- L = Light Flak (лёгкие зенитные орудия, заградительный огонь, либо стрельба прямой наводкой).
- H = Heavy Flak (тяжёлые зенитные орудия, заградительный огонь, либо стрельба прямой наводкой).

Число рядом с буквой соответствует силе зенитного огня и варьируется от 0 до 2.

Число в верхнем индексе соответствует количеству целей, по которым зенитная часть может стрелять прямой наводкой в течение хода. Для стрелкового вооружения количество целей не указывается, т.к. стрельба прямой наводкой невозможна. Количество целей не влияет на заградительный огонь.

### 14.2.1 Режимы зенитного огня

Зенитный огонь может вестись двумя способами:

**Огонь прямой наводкой.** Лёгкие и тяжёлые зенитные части могут вести огонь прямой наводкой. Во время Фазы Боя они могут атаковать количество эскадрилий, равное характеристике количество целей.

**Заградительный огонь.** Все зенитные части могут вести заградительный огонь.

В один и тот же ход можно стрелять только одним способом: либо прямой наводкой, либо заградительным огнём. Корабли с двумя типами зенитного огня могут выбрать режим для каждого типа зенитных орудий.

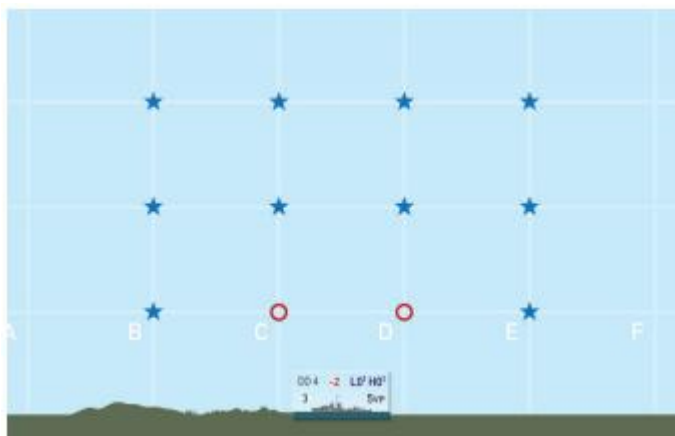
### 14.2.2 Зоны зенитного огня

Зоны зенитного огня создаются заградительным огнём.

**Стрелковое вооружение.** Части со стрелковым вооружением автоматически создают зону зенитного огня в своей клетке.

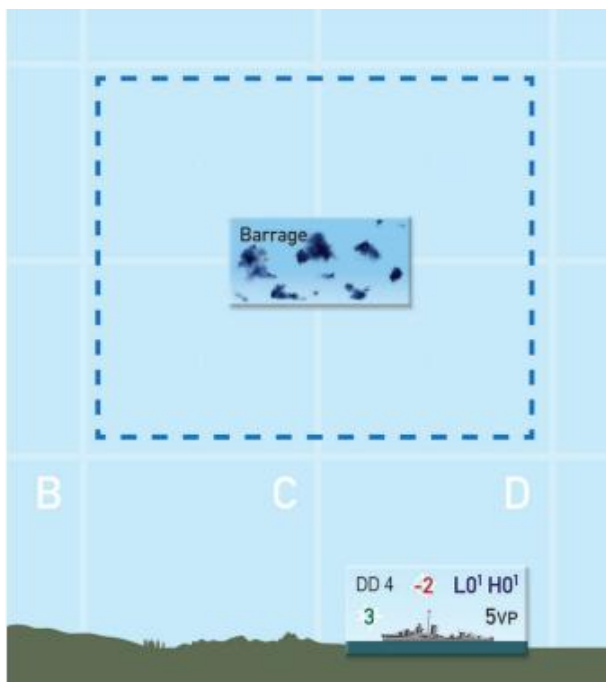
**Заградительные аэростаты.** Аэростаты создают зону зенитного огня в своей клетке и в каждой клетке, находящейся прямо под аэростатом вплоть до земли [14.3].

В любую Административную Фазу, лёгкие и тяжёлые зенитные части могут поместить или удалить маркер Barrage с карты. Поместите маркер в точку соединения четырёх клеток.



**Тяжёлые зенитные орудия.** Тяжелые зенитные орудия могут поместить маркер Barrage в точку соединения любых четырёх клеток в своей или соседней колонке (звёздочки на иллюстрации).

**Лёгкие зенитные орудия.** Лёгкие зенитные орудия могут поместить маркер Barrage в одну из двух точек своей клетки (кружочки на иллюстрации).



Маркер Barrage может быть помещен на карту даже если у зенитной части отсутствует линия видимости до клеток, образующих зону заградительного огня. Зона заградительного огня распространяется на все 4 клетки, граничащие с точкой соединения, на которой лежит маркер. Не помещайте маркер Barrage таким образом,

чтобы его зона заградительного огня перекрывалась с зоной заградительного огня аэростата [14.3].

Зенитная часть, разместившая маркер Barrage, не может стрелять прямой наводкой.

### 14.2.3 Атака заградительным огнём

Как только эскадрилья закончила движение, проверьте:

- Входила ли она в зону заградительного огня?
- Осуществляла поворот в зоне заградительного огня?
- Двигалась по кругу в зоне заградительного огня?

Если ответ на один из этих вопросов положительный, то по эскадрилье проводится атака заградительным зенитным огнём (выход из зоны зенитного огня не приводит к атаке). Если ближний бой перемещается в зону заградительного огня или остаётся в ней, проведите атаку заградительным огнём по каждой эскадрилье, участвующей в ближнем бою.

Чтобы провести атаку, игрок, не выполняющий движение, выбирает одну зенитную часть, в чьей зон зенитного огня осуществлялось движение, и бросает два кубика [14.2.5]. Если эскадрилья двигалась через несколько зон зенитного огня, всё равно проводится только одна атака, однако, каждая дополнительная зенитная часть даёт модификатор +1 к броску.

Заградительный огонь атакует любое количество и своих, и вражеских эскадрилий, проходящих через зону заградительного огня.

### 14.2.4 Стрельба прямой наводкой

Стрельба прямой наводкой ведётся в Фазу Боя перед бросками на бомбовый удар и воздушный бой. Зенитная часть, поместившая на карту маркер Barrage, не может стрелять прямой наводкой [14.2.1]. Стрельба прямой наводкой ведётся по конкретным эскадрильям на карте.

Тяжёлые зенитные орудия могут стрелять по любой эскадрилье на любой высоте в своей колонке и в пределах двух колонок от своей. Лёгкие зенитные орудия могут стрелять по эскадрильям в своей или соседней колонке на высотах от 0 до 4, включительно.



Зенитные части могут вести огонь прямой наводкой, только если существует линия видимости до целевой эскадрильи [4.6].

Зенитная часть может атаковать прямой наводкой количество эскадрильи, не превышающее характеристику количество целей. Нельзя дважды атаковать одну и ту же эскадрилью в течение одной Фазы Боя (даже разными зенитными частями).

Для стрельбы прямой наводкой, игрок выбирает зенитную часть, которая будет стрелять. Можно выбрать несколько частей, тогда одна из них будет ведущей (будут использоваться её характеристики), а остальные поддерживающими. Каждая поддерживающая зенитная часть даёт модификатор к броску +1. Предоставление модификатора для стрельбы прямой наводкой считается атакой (то есть учитывается в ограничениях характеристикой количества целей).

Для атаки целевой эскадрильи бросьте два кубика [14.2.5]. Если в той же клетке находятся другие эскадрильи, которые либо преследуют целевую, либо преследуемы ею, бросьте кубики за каждую эскадрилью. Эти дополнительные атаки не влияют на ограничения характеристикой количества целей, то есть являются «бонусными». Может быть такое, что к различным эскадрильям будут применяться разные модификаторы.

#### 14.2.5 Проведение зенитной атаки

Чтобы провести зенитную атаку, игрок бросает два кубика, применяет модификаторы, указанные на подсказке и проверяет результат по таблице зенитного огня (Flak Attack Table), по колонке Flak.

Есть модификаторы, которые применяются к любому типу зенитной атаки, а есть, которые применяются только при стрельбе прямой наводкой. Модификаторы за высоту применяются согласно текущему уровню высоты целевой эскадрильи.

Возможные результаты:

– Нет попаданий, проверка на целостность не проводится.

# Количество попаданий. После подтверждения попаданий проводится проверка на целостность.

**die** Бросьте один кубик. Результат броска – количество попаданий. После подтверждения попаданий, проводится проверка на целостность [10.7].

При заградительном огне, подтверждение попаданий проводится с огневой мощностью 0, при стрельбе прямой наводкой, подтверждение попаданий проводится с огневой мощностью 1 [10.6]. После подтверждения попаданий эскадрилья должна пройти проверку на целостность [10.7].

Если цель сбрасывала бомбы во время движения, примените также результаты из колонки Bomb. Колонка показывает какой модификатор к бомбовому удару будет использоваться по таблице бомбардировки (Bombing Table) для целевой бомбардировочной эскадрильи. Поместите маркер с модификатором -1 или -2 рядом с маркером Bomb Load в качестве напоминания. Если один такой маркер был помещен во время движения из-за заградительного огня, а другой во время Фазы Боя из-за стрельбы прямой наводкой, то они не складываются, а используется маркер с наибольшим штрафом.

#### 14.2.6 Зенитный огонь и воздушный бой

Поскольку зенитный огонь проводится перед воздушным боем, истребительная эскадрилья, оказавшаяся разбитой вследствие зенитного огня, не может атаковать в воздушном бою в данной Фазе Боя (но может бросать кубики, как защищающаяся).

#### 14.2.7 Улучшенные средства зенитного огня

В правилах сценария может быть указано, что тяжелые зенитные орудия получают дополнительные возможности. Если в сценарии указаны такие возможности, то их получают все тяжелые зенитные орудия в игре:

**Улучшенные средства наведения.** Стрельба прямой наводкой тяжёлыми зенитными орудиями получает модификатор Improved Fire Direction.

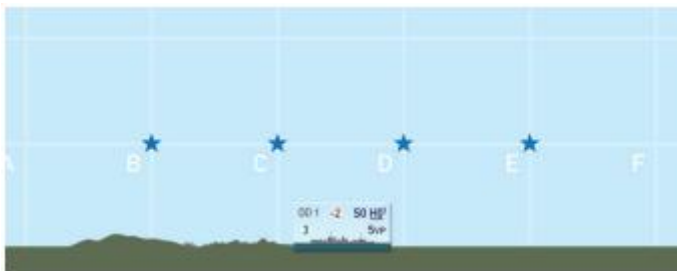
**Неконтактный взрыватель.** Стрельба прямой наводкой тяжёлыми зенитными орудиями получает модификатор Proximity Fuse.

**Снаряды с двойным взрывателем.** Огневая мощь тяжёлых зенитных орудий при подтверждении потерь повышается на 1 [10.6].

## 14.2.8 Морские орудия с малым углом возвышения

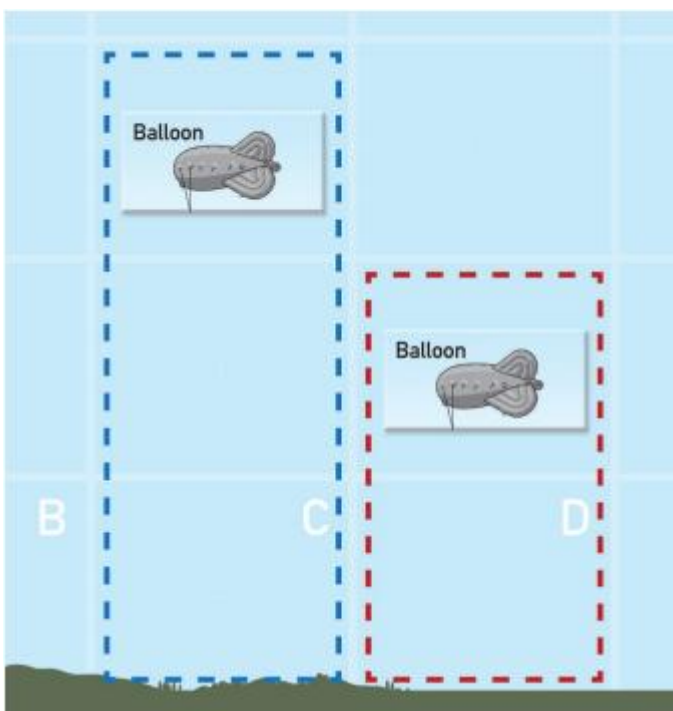
Если характеристики тяжёлых зенитных орудий, установленных на корабле, подчеркнуты, то у орудий малый угол возвышения.

Орудия с малым углом возвышения могут стрелять прямой наводкой только по целям на высотах 0 и 1, не помеченным маркером Dive. Они могут помещать маркер Barrage только на точки нулевой высоты.



## 14.3 Заградительные аэростаты

В сценарии указывается место расстановки заградительных аэростатов. Фишки заградительных аэростатов помещаются на карту во время расстановки на высотах от 0 до 2, включительно. Заградительные аэростаты не могут двигаться по ходу игры.



Заградительные аэростаты создают зону заградительного огня [14.2.2] силой 0 в своей клетке и в каждой клетке, находящейся прямо под аэростатом вплоть до земли. Они работают, как обычный зенитный загради-

тельный огонь, воздействуя на все эскадрильи, входящие в зону заградительного огня, и могут поддерживать заградительные атаки других зенитных частей [14.2.3].

Аэростаты можно атаковать в воздушном бою эскадрильями с боевой задачей зачистки. Эскадрильи не должны бросать на преследование аэростатов. Если эскадрилья находится в трёх клетках от аэростата и хочет преследовать его, маркер преследования помещается автоматически. Эскадрилья, преследующая аэростат, не подвергается воздействию его зоны зенитного огня, если входит в его клетку. Эскадрилья может атаковать аэростат в Фазу Боя, если преследует его, находится с ним в одной клетке и не участвует в воздушном бою с другими эскадрильями.

Скорость, разворот и защита (Protection) аэростата равны 0, то есть любое попадание по аэростату всегда приводит к потере. В воздушном бою с аэростатом кубики кидает только атакующий. Расход боеприпасов и проверка на целостность происходят обычным образом.

Отмечайте количество потерь аэростата на листке бумаги. Максимальные потери аэростата – 3. Как только аэростату наносится 3 потери, он удаляется с карты, а его зона заградительного огня исчезает.

## 15.0 Бомбардировка

Если в сценарии указано, что используются правила бомбардировки, то эскадрильи с боевой задачей бомбардировки попытаются атаковать надводные или наземные цели. Они получают ПО за попадания по таким целям [14.1.1]. Они не получают ПО покидание карты с бомбовой нагрузкой [12.1].

Есть три стадии бомбового удара:

- 1) Бомбардировочная эскадрилья летит в сторону цели [15.2.1].
- 2) При подлёте к цели, эскадрилья заходит на атаку [15.3].
- 3) Выполняется атака [15.4].

## 15.1 Боевая нагрузка

Для выполнения бомбового удара требуется правильная боевая нагрузка. Для большинства типов атак требуются обычные бомбы. Для некоторых типов атак требуется особая боевая нагрузка.

Используйте специальные маркеры, чтобы отмечать тип используемой боевой нагрузки.



Для торпедных атак требуется торпедная нагрузка. Эскадрильи, несущие торпедную нагрузку, обязаны выполнять торпедные атаки [15.3.5].

Для ракетных атак требуется нагрузка ракетами класса воздух-земля (ATGR). Эскадрильи, несущие ракетную нагрузку, обязаны выполнять ракетные атаки [15.3.6].

Для атаки парашютными осколочными авиабомбами требуется соответствующая нагрузка (ПОАБ, Parafrag). Эскадрильи, несущие парашютные осколочные авиабомбы, обязаны выполнять атаки этими бомбами [15.5.2].

Для атаки с бреющего полёта боевая нагрузка не нужна. Главное, чтобы у эскадрильи не были израсходованы боеприпасы [15.3.7].

Все правила, относящиеся к бомбовой нагрузке, также применимы к торпедной, ракетной и ПОАБ нагрузкам.

В сценариях может указываться обязательный тип нагрузки. Если тип нагрузки не указан, игрок сам может его выбрать.

## 15.2 Боевая задача бомбардировки

Когда используются правила бомбардировки, измените боевые задачи бомбардировки, зачистки и сопровождения следующим образом.

### 15.2.1 Боевая задача бомбардировки

Бомбардировочные эскадрильи могут атаковать любые надводные/наземные цели, если в правилах сценария не указано обратного.

Вместо того, чтобы лететь к вражескому краю карты, бомбардировщики летят до колонки со своей целью, а затем выходят на атаку [15.3], чтобы нанести бомбовый удар [15.4]. После атаки они возвращаются на базу, выходя с любого края карты [9.2.6].

Двигаясь к цели, бомбардировщики тратят 2 ОД каждый ход на то, чтобы пройти две клетки (подъём может уменьшить количество пройденных клеток). Реактивные бомбардировщики тратят 3 ОД, чтобы пройти 3

клетки. К бомбардировщикам, **не** заходящим на атаку [15.3], применяются следующие правила:

- Каждый ход они могут подниматься или снижаться только на один уровень высоты. ИСКЛЮЧЕНИЕ: при атаке с бреющего полёта, или полёте с ракетной боевой нагрузкой (ATGR), эскадрильи, находящиеся в пределах двух колонок от целевой, могут снижаться на любое количество уровней высоты (пока позволяют ОД).
- Все бомбардировочные эскадрильи, находящиеся в боевом порядке, должны менять высоту в одну и ту же фазу.
- Бомбардировочные эскадрильи не получают бонус +1 ОД от снижения [8.2].

Один раз за игру, в любую Фазу Движения перед заходом на атаку, бомбардировочная эскадрилья может начать движение по кругу [8.3.1]. Движение по кругу не обязательно (но бывает полезно для координации бомбового удара). Сопровождение бомбардировщиков может начать движение по кругу вместе с бомбардировщиками. Некоторые бомбардировочные эскадрильи боевого порядка и их сопровождение могут начать двигаться по кругу, в то время как другие бомбардировочные эскадрильи с сопровождением продолжают движение – это приводит к потере боевого порядка. Бомбардировщики и их сопровождение могут прекратить движение по кругу в любую последующую Фазу Движения. Как только эскадрилья прекратила движение по кругу, она больше не сможет его начать в данном сценарии.

#### 15.2.1.1 Атака с бреющего полёта

Атака с бреющего полёта – это разновидность боевой задачи бомбардировки. Эскадрилья, атакующая с бреющего полёта, несёт бомбовую нагрузку, как обычно. Однако, как только бомбовая нагрузка была сброшена, эскадрилья не обязана возвращаться на базу. Она может продолжить атаковать цели с бреющего полёта [15.3.7], пока не израсходует боеприпасы, после чего будет обязана вернуться на базу. В промежутке между сбросом бомб и началом возвращения на базу, эскадрилья может двигаться свободно и получать бонус +1 ОД за снижение, если находится в трёх клетках от вражеской надводной/наземной части. Эскадрильи с боевой задачей зачистки также могут атаковать с бреющего полёта [15.2.3].

### 15.2.1.2 Рекогносцировка

Рекогносцировка – это разновидность боевой задачи бомбардировки. Эскадрилья с боевой задачей рекогносцировки не несёт и не сбрасывает бомбы. Она заходит на бомбометание по цели с горизонтального полёта [15.3.1]. Требования бомбардировочного прицеливания игнорируются, прицеливание ведётся за четыре клетки движения, причем последняя клетка должна находиться в колонке с целью. Эскадрилья должна сохранять линию видимости до цели на всём протяжении прицеливания. Если процедура прицеливания была выполнена, а эскадрилья осталась неразбитой после зенитного огня в Фазу Боя, то рекогносцировка считается успешной.

По окончании рекогносцировки, эскадрилья должна вернуться на базу [9.2.6]. Если она успешно покидает карту или сбегает, даже будучи впоследствии разбитой, получите ПО согласно значению, указанному на фишке цели рекогносцировки.

### 15.2.2 Боевая задача сопровождения

Применяются все стандартные правила сопровождения [9.2.2]. Однако если сопровождаемая бомбардировочная эскадрилья сменила высоту [15.2.1], либо заходит на атаку [15.3], то сопровождение поднимается или снижается, на столько же уровней, как и бомбардировочная эскадрилья. Поскольку сопровождение ходит раньше бомбардировщиков, необходимо предвидеть смену высоты бомбардировщиками.

Один раз за игру, все эскадрильи сопровождения бомбардировочного боевого порядка могут переключиться на выполнение боевой задачи зачистки в Административную Фазу. Они все одновременно переключаются на зачистку и в последующие ходы могут вернуться к задаче сопровождения (см. 9.2.2). Эскадрильи сопровождения, переключившиеся на зачистку, могут двигаться по кругу (см. 15.2.3).

### 15.2.3 Боевая задача зачистки

Применяются все стандартные правила зачистки [9.2.3]. Однако вместо того, чтобы лететь к дальнему краю карты, эскадрильи с боевой задачей зачистки двигаются, пока управляющий ими игрок не решит начать ввести их в режим движения по кругу [8.3.1]. Эскадрилья, движущаяся по кругу, продолжает это делать до тех пор, пока:

- а) Не начнёт преследовать врага.

- б) Не объявит возвращение на базу перед началом движения.
- с) Ранее сопровождавшиеся бомбардировщики не завершат свою атаку. Бывшая эскадрилья сопровождения движется по кратчайшему пути, чтобы занять своё место в сопровождении бомбардировщиков [9.2.2].

Если эскадрилья с боевой задачей зачистки является частью боевого порядка, то все эскадрильи в боевом порядке вместе двигаются по кругу. Если одна эскадрилья боевого порядка возвращается на базу, то все остальные эскадрильи тоже должны вернуться на базу.

Вместо движения по кругу, эскадрильи с боевой задачей зачистки могут снизиться на высоту 0, чтобы атаковать надводные/наземные части с бреющего полёта [15.3.7]. Начните снижение находясь в пределах двух колонок от колонки с целью. Проводя атаку с бреющего полёта, эскадрилья может двигаться свободно, если находится в трёх клетках от вражеской надводной/наземной части, как указано в 15.2.1.1. Как только эскадрилья израсходует боеприпасы, она должна вернуться на базу.

### 15.2.4 Истребители-бомбардировщики

Истребительные части, несущие бомбовую нагрузку, называются истребителями-бомбардировщиками и ведут себя, как бомбардировщики до тех пор, пока не избавятся или не сбросят свои бомбы, после чего они становятся истребителями [3.2.1].

В отличие от бомбардировщиков, истребителям-бомбардировщикам разрешается делать броски на преследование [7.2], но до того, как они станут истребителями, у них нет состояния предупреждённости [7.1]. Как только они становятся истребителями, они становятся предупреждёнными.

Истребители-бомбардировщики должны избавляться от бомбовой нагрузки, как только начинают преследовать вражескую эскадрилью в Фазу Преследования или в после воздушного боя [9.2.1.1]. Истребитель-бомбардировщик, оказавшийся без бомбовой нагрузки, становится истребителем, меняет боевую задачу на зачистку и может атаковать с бреющего полёта [15.2.3].

В конце воздушного боя, защищающийся истребитель-бомбардировщик может отказаться от преследования

врага (7.2.2), чтобы сохранить бомбовую нагрузку и продолжить выполнять боевую задачу бомбардировки. Отказаться от преследования могут только истребители-бомбардировщики.

Эскадрилья истребителей-бомбардировщиков, обладающая тактической гибкостью [9.3.2] может разделяться, когда эскадрилья преследует врага в Фазу Преследования, при этом одно звено избавляется от бомб и становится преследующим истребителем, а другое продолжает выполнять боевую задачу бомбардировки.

Если эскадрилья истребителей-бомбардировщиков начинает движение в трёх клетках от вражеской надводной/наземной части, то она может двигаться на 3 ОД вместо стандартных 2 ОД бомбардировщиков (а также может получать бонус +1 ОД за снижение при заходе на атаку).

Истребители с боевой задачей рекогносцировки [15.2.1.2] не несут бомбовую нагрузку. Считайте их бомбардировщиками на протяжении всего сценария. Они не могут преследовать вражеские эскадрильи.

### 15.2.5 Позиционирование для атаки

Все предыдущие разделы, посвящённые бомбардировке, подразумевали, что бомбардировочная эскадрилья постоянно двигалась в сторону колонки с целью, а затем проводила свою атаку. Бомбардировочным эскадрильям (и их сопровождению) разрешается пролететь мимо колонки с целью, затем развернуться, полететь в обратную сторону и провести атаку.

Бомбардировщики не обязаны атаковать с одного и того же направления – часть может атаковать слева, а часть справа.

## 15.3 Заход на атаку

Данный раздел описывает, как бомбардировочная эскадрилья должна двигаться перед нанесением бомбового удара. Выполнение требований к движению и прицеливанию может занять несколько игровых ходов. Для разных видов атак и вооружения существуют разные способы захода на атаку.

Предварительные требования описывают условия, позволяющие выходить на атаку. Если предварительные требования не выполнены, то заходить на атаку нельзя. Предварительные требования могут разрешить выйти на атаку только определённым типам самолётов,

или самолётам с определёнными возможностями и т.п. Игрок может выбрать любой заход на атаку, если эскадрилья соответствует предварительным требованиям выбранного захода на атаку.

Инструкции по прицеливанию указывают, что необходимо сделать во время захода на атаку, чтобы завершить прицеливание. Если инструкция указывает бомбардировщику сохранять курс, он должен лететь указанным способом до момента нанесения бомбового удара. Невыполнение инструкций по прицеливанию приводит к проведению бомбового удара со штрафом “no aim”.

Заходя на атаку, бомбардировщики движутся на полную норму движения, если это возможно (движение по кругу запрещено). Они могут получать бонус +1 ОД за снижение [8.2], если им разрешено менять высоту. Заходя на атаку, бомбардировщики не могут уклоняться [13.4.2].

Если описание захода на атаку требует нахождение бомбардировщиков над целью, бомбардировщик должен находиться в той же колонке, что и цель.

При завершении захода на атаку, эскадрилья наносит бомбовый удар (сбрасывает бомбы, торпеды и т.п.). Возьмите маркер Bomb Load с соответствующей эскадрильи на планшете авиакрыла и поместите его на цель. Если бомбовый удар был нанесён в середине движения, завершите движение эскадрильи. Проведите атаку в Фазу Боя после зенитного огня, перед воздушным боем. Эскадрилья, начавшая заходить на атаку, не обязана завершать заход. Однако наносить бомбовый удар можно только по завершении захода на атаку.

### 15.3.1 Бомбардировка с горизонтального полёта

**Предварительные требования.** Все самолёты могут выполнять бомбардировку с горизонтального полёта.

**Прицеливание.** Чтобы прицелиться, бомбардировщик должен сохранять курс на протяжении нескольких клеток, не меняя высоты и направления. Количество клеток зависит от типа бомбардировочного прицела:

- T 1 Клетка
- V 2 Клетки
- G 4 Клетки

**Заход на атаку.** Чтобы провести бомбардировку с горизонтального полёта, бомбардировщик должен пролететь над целью на любой высоте, не меняя высоту и направление.

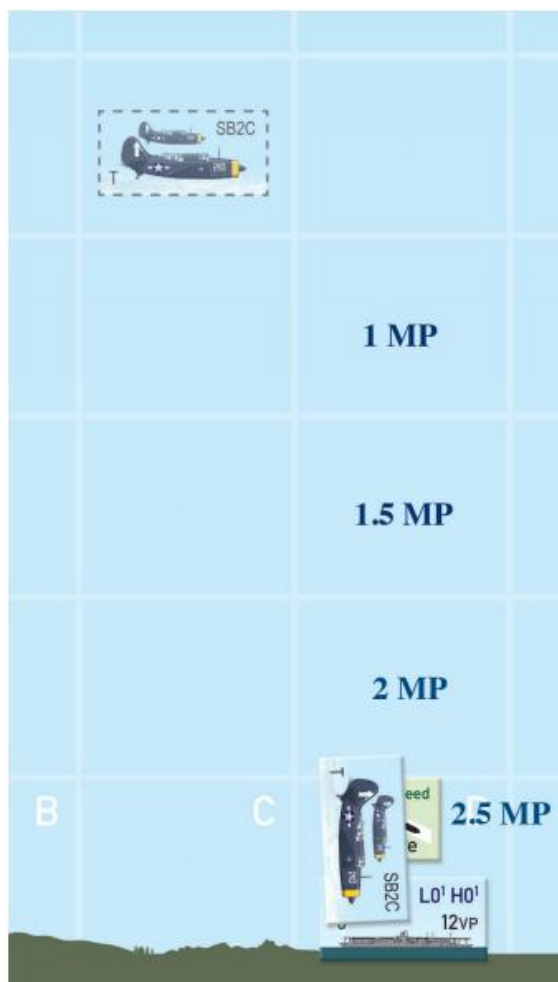
Как только эскадрилья оказывается над целью, она сбрасывает бомбы.

### 15.3.2 Бомбардировка с пикирования

**Предварительные требования.** Бомбардировку с пикирования могут вести только самолёты с аэродинамическим тормозом (Dive Brake, 3.3). Перед началом пикирования, эскадрилья должна иметь линию видимости до цели [4.6], иначе атака невозможна.

**Прицеливание.** Для прицеливания, бомбардировщик должен снизиться хотя бы на 4 клетки.

**Заход на атаку.** Заход на бомбардировку с пикирования можно начать на высотах 2-10 либо над целью, либо из соседней колонки. Измените направление эскадрильи, чтобы разрешить пикирование, а затем снижайтесь вертикально вниз до высоты 1 или 0. Если пикирование началось из соседней колонки, то эскадрилья должна войти в колонку с целью в какой-то момент движения.



Эскадрилья сбрасывает бомбы по достижении желаемой высоты над целью (1 или 0).

В те ходы, когда эскадрилья пикирует на 2 и более уровня высоты во время захода на бомбардировку с пикирования, её не могут атаковать в воздушном бою, и она не может участвовать в воздушном бою.

### 15.3.3 Бомбардировка с крутого угла

**Предварительные требования.** Истребители-бомбардировщики и пикирующие бомбардировщики могут вести бомбардировку с крутого угла. Другие самолёты могут вести бомбардировку с крутого угла только если оснащены воздушным тормозом (Speed Brakes, 3.3). Перед началом пикирования, эскадрилья должна иметь линию видимости до цели [4.6], иначе атака невозможна.

**Прицеливание.** Для прицеливания, бомбардировщик должен снизиться хотя бы на 3 клетки.

**Заход на атаку.** Заход на бомбардировку с крутого угла можно начать на высотах 2-10 либо над целью, либо из соседней колонки. Измените направление эскадрильи, чтобы разрешить пикирование, а затем снижайтесь вертикально вниз до высоты 1 или выше. Если пикирование началось из соседней колонки, то эскадрилья должна войти в колонку с целью в какой-то момент движения.

Эскадрилья сбрасывает бомбы по достижении желаемой высоты над целью (1 или выше).

### 15.3.4 Бомбардировка с планирования

**Предварительные требования.** Бомбардировку с планирования могут вести все самолёты, кроме тяжёлых бомбардировщиков [3.2]. Перед началом пикирования, эскадрилья должна иметь линию видимости до цели [4.6], иначе атака невозможна.

**Прицеливание.** Для прицеливания, бомбардировщик должен снизиться ровно на 2 клетки.

**Заход на атаку.** Заход на бомбардировку с планирования должен начинаться ровно в двух колонках от целевой. Эскадрилья снижается по диагонали в сторону цели, снижаясь на один уровень за каждую пройденную колонку (то есть если эскадрилья начинает на высоте 3, она должна оказаться в колонке с целью на высоте 1).

Как только эскадрилья оказывается над целью, она сбрасывает бомбы.

### 15.3.5 Торпедная атака

**Предварительные требования.** Торпедную атаку могут проводить только самолёты, оснащенные торпедами [3.3]. Эскадрилья должна нести торпедную нагрузку [15.1]. Торпедные атаки можно проводить только над морем, а цель должна быть кораблём [4.1, 14.0].

**Прицеливание.** Для прицеливания, бомбардировщик должен сохранять курс на протяжении хотя бы двух клеток на высоте 0, не меняя направления.

**Заход на атаку.** Чтобы провести торпедную атаку, бомбардировщик должен пролететь над целью на высоте 0, не меняя направление во время движения. При заходе на торпедную атаку, эскадрилья не может разделяться [9.3].

Эскадрилья сбрасывает торпеды оказавшись в соседней колонке, либо над целью (по выбору игрока). После сбрасывания торпед, поместите маркер торпедной нагрузки на цель. Торпедная атака из соседней колонки получает штраф к броску на бомбовый удар за дальнюю дистанцию.

Значение мощности бомбовой нагрузки торпед всегда равна 20, независимо от характеристики Bomb на КПС. К атаке необходимо применить модификатор торпедной атаки, указанный на КПС.

#### 15.3.5.1 Медленная торпедная атака

Если на КПС указана медленная торпедная атака (Slow Torpedo), пометьте эскадрилью маркером Slow [3.2.2] во время прицеливания. Во время прицеливания эскадрилья движется каждый ход на 1 ОД. Снимите маркер Slow в начале Фазы Движения, которая следует после выполнения атаки.

### 15.3.6 Ракетная атака

**Предварительные требования.** Ракетную атаку могут проводить только самолёты, оснащённые ракетами класса воздух-земля (ATGR, 3.3). Эскадрилья должна нести ракетную нагрузку [15.1].

**Прицеливание.** Для прицеливания, эскадрилья должна влететь на высоте 0 либо в клетку с целью, либо в соседнюю клетку, будучи направленной в сторону клетки с целью.

**Заход на атаку.** Чтобы провести ракетную атаку, бомбардировочная эскадрилья должна войти в клетку с целью, либо в соседнюю клетку на высоте 0. Она может снижаться на любое количество уровней высоты, пока находится в пределах двух колонок от колонки с целью [15.2.1], но не может снижаться более чем на 1 уровень высоты в ход проведения атаки.

Эскадрилья атакует, оказавшись в клетке с целью или в соседней клетке на высоте 0. После атаки, поместите маркер ATGR на цель. Ракетная атака из соседней клетки получает штраф к броску на бомбовый удар за дальнюю дистанцию.

Вместо мощности бомбовой нагрузки используйте значение ATGR, указанное на КПС. Поделите это значение пополам против высокозащищенной цели [14.0].

### 15.3.7 Атака с бреющего полёта

**Предварительные требования.** Атаковать с бреющего полёта могут все самолёты с характеристикой огневой мощи, выполняющие боевую задачу зачистки или атаки с бреющего полёта (разновидность бомбардировки). Для атаки с бреющего полёта бомбовая нагрузка не требуется. Если эскадрилья израсходовала боеприпасы, она не может атаковать с бреющего полёта.

**Прицеливание.** Для прицеливания, эскадрилья должна войти в клетку с целью.

**Заход на атаку.** Чтобы атаковать с бреющего полёта, эскадрилья должна войти в клетку с целью. Она может снижаться на любое количество уровней высоты, пока находится в пределах двух колонок от колонки с целью [15.2.1], но не может снижаться более чем на 1 уровень высоты в ход проведения атаки.

Как только эскадрилья оказывается в клетке с целью, происходит атака с бреющего полёта. В отличие от других видов бомбардировки, бомбовая нагрузка не тратится. Мощность бомбовой нагрузки атаки с бреющего полёта равна 1 плюс огневая мощь эскадрильи. Поделите полученное значение пополам против высокозащищенной цели [14.0]. Пушечные контейнеры влияют на силу атаки с бреющего полёта [13.5.6].

После атаки с бреющего полёта, пометьте атаковавшую эскадрилью маркером Low Ammo (даже если это бомбардировочная эскадрилья, 10.7.2). Если на эскадрилье уже был маркер Low Ammo, переверните его на сторону Depleted.

## 15.4 Выполнение бомбового удара

Чтобы выполнить бомбовый удар, бомбардирующий игрок должен:

- 1) Бросить кубики по таблице бомбардировки (Bombing Table), чтобы узнать, какой процент бомб попал в цель.
- 2) Вычислить количество попаданий по цели, основываясь на проценте попавших бомб.

Бросьте два кубика и примените модификаторы, указанные в таблице бомбардировки. обратитесь к таблице модификаторов высоты (Altitude Modifier Table), чтобы получить модификаторы для бомбардировочных прицелов, основанные на высоте, с которой проводится атака. Посмотрите какому проценту попавших бомб в таблице бомбардировки соответствует модифицированный результат броска кубиков.

Умножьте мощность бомбовой нагрузки эскадрильи на процент попавших бомб и округлите до ближайшего целого числа [1.2] (округление может быть до нуля). Полученное значение – количество попаданий по цели [14.1.1].

Звенья и расстроенные эскадрильи делят мощность бомбовой нагрузки пополам перед тем, как умножить её на процент попаданий. Разбитые эскадрильи делят мощность бомбовой нагрузки на 4 перед тем, как умножить её на процент попаданий. Разбитые звенья сначала делят мощность бомбовой нагрузки пополам, а затем на четверть.

## 15.5 Особые бомбовые удары

### 15.5.1 Наковальня

Наковальня – это торпедная атака [15.3.5], проводимая не менее чем двумя эскадрильями в один и тот же ход против одного и того же корабля. В этом ходу все торпедные атаки против данного корабля получают бонус Anvil.

### 15.5.2 Атака ПОАБ

По правилам сценария, эскадрильи могут нести нагрузку парашютных осколочных авиабомб [15.1]. Атаки ПОАБ должны выполняться, как бомбардировки с горизонтального полёта на высоте 0 или 1. Парашютные осколочные авиабомбы модифицируют бросок кубика по таблице бомбардировки. Поделите мощность

бомбовой нагрузки ПОАБ пополам против высокозащищенной цели или корабля [14.0].

### 15.5.3 Атаки камикадзе

Эскадрильи, назначенные правилами сценария в роли камикадзе, должны выполнять только атаки камикадзе. Чтобы выполнить атаку камикадзе, объявите надводную/наземную цель, находящуюся в пределах 7 клеток. Эскадрилья камикадзе летит в клетку с целью по кратчайшему пути [9.2.5], затем останавливается в ней и сбрасывает бомбы на цель. Последнее потраченное ОД во время движения считается прицеливанием.

При выполнении бомбового удара, примените к атаке модификатор Kamikaze. Увеличьте указанную на КПС мощность бомбовой нагрузки на 3 за **каждый** самолёт, оставшийся в эскадрилье (добавьте это значение после деления пополам за звено, но перед делением за расстроенное или разбитое состояние). Количество оставшихся в эскадрилье самолётов равно характеристике максимальных потерь минус количество потерь (оставшие самолёты не считаются потерями). После проведения бомбового удара, эскадрилья уничтожается и удаляется из игры.

### 15.5.4 Бомбардировка с рикошетированием

Эскадрильи могут использовать бомбардировку с рикошетированием только, если это указано в правилах сценария. Бомбардировка с рикошетированием проводится как бомбардировка с горизонтального полёта на высоте 0, только против кораблей с использованием обычной бомбовой нагрузки. Бомбардировка с рикошетированием модифицирует бросок кубиков по таблице бомбардировки.

### 15.5.5 Сочетание атаки с бреющего полёта с другими видами атак

Атаку с бреющего полёта [15.3.7] можно сочетать с ракетной атакой [15.3.6], бомбардировкой с рикошетированием [15.5.4] и атакой ПОАБ [15.5.2], если эскадрилья соответствует предварительным требованиям обоих видов атак. Проведите атаку в клетке с целью. Используйте модификатор ракетной атаки, бомбардировки с рикошетированием или атаки ПОАБ, а **не** модификатор атаки с бреющего полёта. Добавьте к силе атаки с бреющего полёта мощность бомбовой нагрузки ракет или бомб. Поставьте эскадрилью маркером Low Ammo [10.7.2] по стандартным правилам атаки с бреющего полёта.