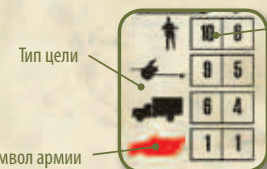
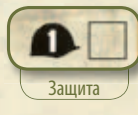
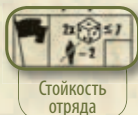
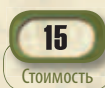
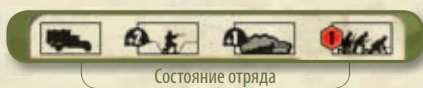
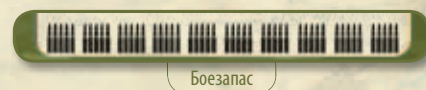
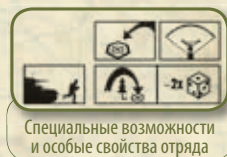


## КАРТОЧКА ОТРЯДА



Интенсивность огня

Символ армии



## ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько ходов согласно сценарию. Один ход игры состоит из четырех фаз:

- 1 Отдача приказов;
- 2 Тесты на восстановление;
- 3 Радиоперехват;
- 4 Выполнение приказов.

Фаза хода считается завершенной, если все игроки закончили выполнение действий.

Пока первая фаза не будет закончена, никто не может начать выполнение действий второй фазы.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

- 1 Приказ Оборона
- 2 Приказ Огонь на подавление
- 3 Приказ Огонь
- 4 Действия Авиации
- 5 Приказ Атака
- 6 Приказ Засада
- 7 Специальные приказы
- 8 Приказы Передвижения

## ТИП ОТРЯДА

Пехота		
Артиллерия		
Техника		
Бронетехника		
Легкие танки		
Средние танки		
Тяжелые танки		
Легкая авиация		
Тяжелая авиация		

## ТЕСТ НА СТРЕЛЬБУ

- 1 Определить текущее значение защиты цели (сумма базовой защиты, дополнительной защиты от местности, инженерных сооружений и выполняемого целью приказа). Текущее значение защиты записать в карточке цели.
- 2 Определить Линию видимости и дальность до цели.
- 3 Определить тип цели.
- 4 Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.
- 5 Бросить кубики.
- 6 Сверить выпавшие значения со значением меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.
- 7 Убрать кубики со значениями, которые превышают Меткость стрельбы отряда на данной дистанции.
- 8 Кубики с оставшимися значениями считаются попаданиями.
- 9 Убрать количество попаданий, равное текущему значению Защиты цели. Вписать в карточку цели новое значение Защиты.
- 10 Оставшиеся попадания считаются повреждениями.
- 11 За каждое полученное повреждение снижается одна единица численности отряда. Необходимо зачеркнуть один символ численности. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются.

## СТОЙКОСТЬ ОТРЯДА

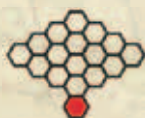
Правило прохождения «Теста на стойкость»

Уменьшение значения стойкости за каждой повреждение

Начальное значение стойкости отряда

Необходимо написать новое значение стойкости

## СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ



- Фланги
- Тыл
- Сектор стрельбы

## РАДИОПЕРЕХВАТ

Отметка о назначении дальности зоны прослушивания

Отметка о назначении приказа отряду

Максимальное значение, которое должно выпасть на кубике для успешного радиоперехвата

## ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ



- Нет Линии видимости
- Есть Линия видимости



<p><b>1. ОБРОБИКА (СТР. 15)</b></p>  <p>Защита отряда увеличивается на +1</p> <p>Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может быть менее 1 гекса и не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда.</p> <p>Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.</p> 	<p><b>4. АВИАЦИОННАЯ РАЗВЕДКА (СТР. 18)</b></p>  <p>Отметки о продолжительности разведывательного полета</p> <p>Зона обзора</p> <p>Максимальное значение на кубике для успеха разведывательного полета</p> <p>Продолжительность разведывательного полета</p> <p>Номер гекса — центра зоны разведки</p>	<p><b>7. СНИТИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫХ ЗАГРЯЖЕНИЙ (СТР. 26)</b></p>  <p>Приказ «Снятие противотанковых загрязнений» выполняется 2 хода.</p>	<p><b>7. ЗАДАЧА (СТР. 22-23)</b></p>  <p>Защита отряда увеличивается на +1.</p> <p>Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда. Дальность зоны поражения отряда в задаче может быть равна 0.</p> <p>Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.</p> 	<p><b>7. СНИТИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫХ ЗАГРЯЖЕНИЙ (СТР. 26)</b></p>  <p>Приказ «Снятие противотанковых загрязнений» выполняется 2 хода.</p>	<p><b>7. ПОДЖОГ (СТР. 27)</b></p> 	<p><b>7. БУКСИРОВКА (СТР. 28)</b></p> 	<p><b>7. НАВЕДЕНИЕ ПЕРЕПРАВЫ (СТР. 28)</b></p>  <p>Приказ «Наведение переправы» выполняется 2 хода.</p> <p>Этот приказ может быть выполнен только отрядом, численностью не менее 2.</p>	<p><b>7. СЕРВЕРТВАНИЕ (СТР. 24)</b></p>  <p>Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.</p>	<p><b>2. ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ (СТР. 16)</b></p>  <p>При выполнении приказа Огонь на подавление к интенсивности огня отряда нужно добавить половину значения Интенсивности огня для того же типа цели, по которому производится Огонь на подавление: окружением в большую сторону. Например, если вам при обычной стрельбе нужно бросить 9 кубиков, то при стрельбе на подавление (приказ с этим символом) вам нужно будет бросить 14 кубиков.</p> <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.</p> 	<p><b>8. ПОХОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ (СТР. 32)</b></p>  <p>Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.</p>	<p><b>7. ВЫРУБКА ПРОСЕКИ (СТР. 28)</b></p>  <p>Приказ «Вырубка просеки» выполняется 3 хода.</p>	<p><b>7. РАЗВЕРТЫВАНИЕ (СТР. 24)</b></p>  <p>Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.</p>	<p><b>4. СПРОВОЖДЕНИЕ ДРУЖЕСТВЕННОГО АВИАЦИОННОГО ОТРЯДА (СТР. 19)</b></p>  <p>Отметка о продолжительности полета</p> <p>Отметка о названии приказа</p> <p>Отметка о продолжительности полета</p> <p>Номер сопровождаемого авиационного отряда</p>	<p><b>3. ОГОНЬ (СТР. 16)</b></p>  <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.</p> 	<p><b>8. ОЖИДАНИЕ (СТР. 32)</b></p> 	<p><b>7. ПОЛУЧЕНИЕ ПРИКАСОВ (СТР. 29)</b></p>  <p>Приказ «Получение припасов» выполняется 2 хода.</p>	<p><b>7. СБОР (СТР. 24)</b></p> 	<p><b>4. ДЕКАНТ (СТР. 19)</b></p>  <p>В приказе Десантирование указывается номер десантного отряда и номер гекса, куда будет произведено десантирование.</p>	<p><b>3. ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА (СТР. 16)</b></p>  <p>Укажите номер гекса, на котором будет установлена дымовая завеса.</p> 	<p><b>8. СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ (СТР. 32)</b></p>  <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.</p>  <p>Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.</p>	<p><b>7. ЗАГРУЗКА ПРИПАСОВ (СТР. 29)</b></p>  <p>Приказ «Загрузка припасов» выполняется 2 хода.</p>	<p><b>7. МИНИРОВАНИЕ (СТР. 25)</b></p>  <p>Приказ «Минирование» выполняется 2 хода.</p>	<p><b>5. АТАКА (СТР. 22)</b></p>  <p>Укажите номер отряда противника, который будет атакован.</p> <p>Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.</p>	<p><b>3. КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ АРТИЛЛЕРИИ (СТР. 17)</b></p>  <p>Укажите номер дружественного отряда, для которого будет выполнена корректировка огня.</p>	<p><b>7. ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ (СТР. 31)</b></p>  <p>Укажите номер дружественного транспортного отряда.</p>	<p><b>7. ВЫСАДКА ИЗ ТРАНСПОРТА (СТР. 30)</b></p> 	<p><b>7. РАЗВЕДКА (СТР. 20)</b></p>  <p>Расходуется одна единица беззалапа взрывчатки.</p> <p>Если подрыв производит отряд саперов, то вместо взрывчатки расходуется одна единица беззалапа мины.</p>	<p><b>5. МОЩНАЯ АТАКА (СТР. 22)</b></p>  <p>Укажите номер отряда противника, который будет атакован.</p> <p>Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.</p>	<p><b>4. ПЕРЕХВАТ (СТР. 18)</b></p>  <p>Отметки об отдаче приказа</p> <p>Номер атакуемого авиационного отряда противника в воздушном бою</p>
---	--	--	--	--	---	---	--	---	--	---	--	--	---	---	---	--	---	---	---	--	--	--	---	---	--	--	--	--	---