



6221



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ТАНКОВЫЙ БОЙ

Для быстрого освоения правил игры желательно понять несколько основных принципов.

1. Игроки действуют одновременно в каждой фазе игры. Они одновременно отдают приказы своим отрядам и одновременно выполняют одинаковые приказы. Естественно, определённые действия игроки выполняют по очереди, например, броски кубиков при стрельбе двух отрядов друг по другу.

Но при этом всё равно считается, что эти отряды стреляют одновременно. Если два отряда получили приказы двигаться на один и тот же гекс, они движутся одновременно, по принципу «гекс за гексом».

2. Каждому отряду в игре соответствует его персональная карточка, где указаны все возможные приказы, которые могут быть отданы этому отряду и все возможные особые свойства и состояния этого отряда. Отряд не может получить приказ, символа которого нет в его карточке.

Например, если в карточке нет символа приказа «стрельба в движении», этот отряд не может получить приказ «стрельба в движении».

3. В основе игры лежит реалистичность отображения боя на игровом столе. Естественно, невозможно в настольной игре учесть все нюансы и тонкости.

Но в этой игре, как и в реальном бою, действуют основные правила для любого командира, которые можно считать тактическими советами для игроков:

- Старайтесь предугадать действия противника.
- Блефуйте, старайтесь ввести противника в заблуждение.
- Ведите разведку.
- Грамотно используйте особенности местности.
- Концентрируйте огонь и атаки на главных целях и объектах.
- Берегите свои войска, не подставляйте их под огонь противника.

4. Игра «Великая Отечественная» – это расширяемая игровая система. В стартовые наборы входят отряды, необходимые для изучения правил и разыгрывания нескольких простых сценариев. Игровая система постоянно пополняется новыми наборами пехоты, артиллерии, танков и авиации, которые продаются отдельно. В каждый набор входит карточка отряда с его уникальными свойствами и возможными приказами. О всех дополнительных наборах и игровых дополнениях вы можете узнавать на сайте [www.art-of-tactic.ru](http://www.art-of-tactic.ru). Сайт обновляется регулярно.

5. Вы можете создавать свои собственные сценарии или загружать новые сценарии с нашего сайта [www.art-of-tactic.ru](http://www.art-of-tactic.ru).

Библиотека сценариев постоянно обновляется, и Вы можете принять участие в её пополнении.

«Танковый бой» это небольшая часть основных правил второй редакции, основанная только на сражениях танковых взводов.

Вторая редакция правил игры Великая Отечественная системы Art of Tactic включает в себя правила первой редакции с учетом дополнений и изменений версии 0.01, а также ряд новых дополнений и правил.

Правила второй редакции написаны с учетом предложений и поправок активных игроков. С появлением в игре новых отрядов в правила добавлены специальные свойства и возможности.

Основной ряд дополнений и изменений добавлен в правила по результатам активного обсуждения игровой системы опытными игроками на официальном форуме игры.

### НАЧАЛО ИГРЫ

Игра проводится на игровом поле, которое состоит из шестиугольных клеток – гексов, на каждом из которых изображен определенный вид местности. Каждый гекс имеет свой номер, который указывается в приказах, отдаваемых отрядам.

При стыковке отдельных полей игрового поля некоторые гексы могут иметь два и более номеров. В этом случае в приказе указывается любой из номеров.

Выберите один из сценариев. Для начинающих игроков мы рекомендуем выбрать из сценариев, прилагаемых к обучающим правилам игры.

Подготовьте игровое поле как указано в сценарии.

Аккуратно отделите детали от литников и соберите модели отрядов, как показано в схемах сборки. Расставьте отряды согласно выбранному сценарию.

Игра предназначена для двух и более игроков. Для игры вдвоем оба игрока командуют разными армиями. Для большего числа игроков отряды одной армии делятся между игроками.



# ОТРЯД И КАРТОЧКА ОТРЯДА



Отряд – основная единица в игре, представленная моделью на игровом поле и карточкой с характеристиками, свойствами и доступными для отряда приказами. На карточке и на флаге отряда необходимо написать один и тот же номер.

## КАРТОЧКА ОТРЯДА

### ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ

На лицевой стороне указаны все характеристики и свойства отряда.



### 1. ТИП ОТРЯДА



Принадлежность отряда к конкретному типу.

В графе необходимо написать такой же номер, как на флаге модели отряда.

В игре представлены различные типы отрядов:

Легкие танки		
Средние танки		
Тяжелые танки		

### 2. СИМВОЛ ОТРЯДА



T-34 мод. 1940

Символ соответствия карточки и модели отряда.

### 3. ЧИСЛЕННОСТЬ ОТРЯДА



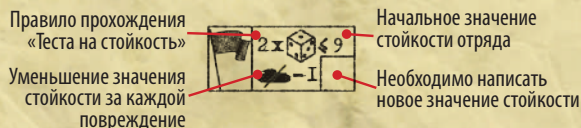
Максимальная численность отряда.

За каждое полученное повреждение зачеркивается один символ.

При зачеркивании последнего символа отряд убирается с игрового поля.

## 4. СТОЙКОСТЬ ОТРЯДА

Стойкость – это совокупный показатель боевого духа солдат, обученности и опыта командного состава, взаимодействия и взаимопонимания между солдатами и командирами, от этого показателя зависит, как отряд действует в критических ситуациях.



## 5. ЗАЩИТА

Защита отряда – это совокупный показатель защитного снаряжения (брони у танков) и уровня подготовки бойцов (экипажа). Например, отряд танков Т-34 с обычным экипажем имеет меньшую защиту, чем отряд таких же танков с гвардейским экипажем.



Некоторые приказы, инженерные сооружения и типы местности увеличивают (или уменьшают) защиту отряда. Все значения защиты суммируются.

За каждое полученное попадание в течение хода значение Защиты уменьшается на одну единицу. Попадания, полученные отрядом в течение хода, суммируются.

Если Защита становится равной 0, то каждое новое попадание считается повреждением.

В начале каждого хода Защита отряда становится равной начальному значению.

### ПРИМЕР

В один ход взвод танков Т-34 был назначен целью приказов Огонь на подавление взводом Pz.Krfw.II, Огонь взводом Pz.Krfw.III и Стрельба в движении Pz.Krfw.III.

Все попадания, которые будут получены взводом Т-34, суммируются.

Взвод Т-34 имеет Защиту 3 и, так как находится на гексе с редколесьем, дополнительную Защиту +1. Итого Защита 4.

### Выполнение приказов

**Огонь на подавление.** Взвод Pz.Krfw.II нанес 1 успешное попадание. Защита взвода Т-34 стала 2 и +1 к защите от местности. Итого 3. Повреждений получено не было, но так как отряд стал целью приказа Огонь на подавление, то все равно должен пройти Тест на стойкость. Взвод Т-34 успешно проходит Тест на стойкость.

**Огонь.** Взвод Pz.Krfw.III нанес 2 успешных попадания. Защита взвода Т-34 стала 0 и +1 к защите от местности. Итого 1.

Повреждений не получено, поэтому Тест на стойкость проходить не надо.

**Стрельба в движении.** Взвод Pz.Krfw.III нанес 2 успешных попадания. Так как Защита взвода Т-34 равна 1, то этот взвод теряет одну единицу численности. Отряд получил повреждения и теперь должен пройти Тест на стойкость. Взвод Т-34 не прошел Тест на стойкость и должен перейти в состояние Огневого подавления.

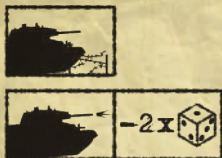
В этом состоянии отряд не может получить приказ и не получает дополнительную Защиту, в данном случае отряд не получит в следующем ходу +1 к защите от Редколесья.

Несмотря на то, что в этом ходу взвод Т-34 полностью израсходовал свою Защиту и даже получил повреждения, в следующем ходу Защита отряда станет равной начальному значению. Итого Защита взвода Т-34 будет 3.

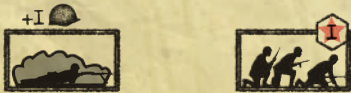
Если бы отряд прошел Тест на стойкость, его Защита равнялась бы 4.



## 6. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОТРЯДА



## 7. СОСТОЯНИЕ ОТРЯДА



Состояния, которые может принять отряд.

При переходе в одно из состояний необходимо сделать пометку в соответствующей графе.

Отряд может оставаться в принятом состоянии на следующий ход.

## 8. БОЕЗАПАС



Максимальный боезапас отряда.

Единицей боезапаса считается изображение одной обоймы.

При выполнении некоторых приказов необходимо зачеркнуть указанное в описании приказа количество единиц боезапаса.

При пополнении боезапаса метки стираются.

## 9. СТОИМОСТЬ



Используется при создании армий перед началом игры.

## 10. ОГНЕВАЯ МОЩЬ ОТРЯДА

Дальность и меткость	2	2	2	2	1
Тип цели	1	2	3	4	5
	12	10	8		
	13	11	9		
	15	14	13		
	14	13	12		
	12	11	10		
	11	10	9		
	10	9	8		

### ТИП ЦЕЛИ

Типы отрядов, которым можно нанести повреждения.

Отряд не может назначить целью отряд противника, тип которого не указан на его карточке.

### ИНТЕНСИВНОСТЬ ОГНЯ

Для каждого типа цели используется своя шкала интенсивности огня.

В каждой графе шкалы, в зависимости от численности отряда, указано количество кубиков для Теста на стрельбу.

С уменьшением численности отряда его интенсивность огня уменьшается.

### ПРИМЕР

При стрельбе по легким танкам отрядом полного состава (3 танка) бросаются 12 кубиков; отрядом неполного состава (1 танк) бросаются 10 кубиков.

### ДАЛЬНОСТЬ И МЕТКОСТЬ

Первый гекс - это гекс, на котором находится сам отряд игрока.

Значение в первом гексе используется только в Ближнем бою.

Остальные гексы показывают, на каком удалении может быть поражен отряд противника.

В каждом гексе указано максимальное значение, которое должно выпасть на кубиках для попадания при проведении Теста на стрельбу.

## ОБОРОТНАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ

На оборотной стороне карточки изображены символы приказов, которые отряд может выполнить. Отряд не может ни при каких условиях выполнить приказ, символ которого не изображён на оборотной стороне его карточки. Подробное описание приказов находится в разделе «Приказы» (стр. 6-9).

## ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько ходов согласно сценарию.

Один ход игры (танковый бой) состоит из трех фаз:

1. Отдача приказов;
2. Выполнение приказов;
3. Тесты на стойкость.

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

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

## ФАЗА I. ПЛАНИРОВАНИЕ И ОТДАЧА ПРИКАЗОВ ОТРЯДАМ

Игроки должны скрытно от противника отдать приказы всем своим отрядам.

В этой фазе игроки не должны видеть, какие приказы отдаются отрядам противника.

Сразу несколько приказов один отряд получить не может.

Чтобы отдать приказ отряду, необходимо поставить метки в соответствующих графах приказа.

Если игрок, по каким-либо причинам не отдал приказ своему отряду, то на данный ход игры считается, что отряд выполняет приказ Ожидание (стр. 8).

После того, как отряду был отдан приказ, его карточку необходимо положить лицевой стороной вверх.

Когда игроки отдадут всем своим отрядам приказы, ход переходит к следующей фазе.

## ФАЗА 2. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

Игроки должны перевернуть карточки всех своих отрядов оборотной стороной вверх, чтобы противники могли видеть приказы друг друга.



После этого ни один приказ не может быть отменен или заменен другим.

Приказы выполняются игроками в строгой последовательности, согласно очередности исполнения видов приказов.

Приказы одного вида выполняются одновременно.

При выполнении приказов игроки совершают необходимые действия по очереди, но в игровой ситуации эти действия считаются одновременными.

## ПРЕРЫВАНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЛИТЕЛЬНОГО ПРИКАЗА

Если отряд выполняет длительный приказ, на выполнение которого требуется более одного хода, то игрок может прервать выполнение данного приказа. В начале хода, вместо отметки о продолжении выполнения приказа, игрок может отдать новый приказ. Отметки в прерванном приказе не стираются. Игрок в любой ход может продолжить выполнение прерванного приказа.

### ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

#### ТОЛЬКО ДЛЯ ИГРЫ ТАНКОВЫЙ БОЙ

1. Приказ Оборона
2. Приказ Огонь на подавление
3. Приказ Огонь
4. Приказ Атака
5. Приказ Засада
6. Приказы Передвижения

## ФАЗА 3. ТЕСТ НА СТОЙКОСТЬ

Отряды, которые находились в течение всего хода в состоянии Огневого подавления, должны пройти Тест на стойкость.

Если Тест на стойкость был пройден, то в следующем ходу в фазу планирования и отдачи приказов отряду можно назначить приказ.

Если Тест на стойкость не был пройден, то отряд остается в состоянии Огневого подавления в течение всего следующего хода и должен будет снова проходить Тест на стойкость.

Если отряд только в этом ходу принял состояние Огневого подавления, то в конце хода Тест на стойкость не проходит.


В конце хода нужно сделать отметку в карточке хода о завершении очередного хода игры.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

### ТЕСТ НА СТОЙКОСТЬ

Проводится немедленно если:

1. отряд оказался целью приказа Огонь на подавление;
2. отряд получил повреждения;
3. отряд стал целью приказа Атака и был атакован во фланг или тыл;

При прохождении Теста на стойкость нужно бросить то количество кубиков, которое указано в таблице Стойкости отряда .

Для удачного прохождения теста сумма выпавших значений на кубиках не должна превысить значение Стойкости отряда на момент прохождения теста 9.

## ОГНЕВОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

Если Тест на стойкость не пройден, то отряд переходит в состояние Огневого подавления.



1. На лицевой стороне карточки в состоянии отряда ставится пометка в графе Огневое подавление.
2. Все приказы, которые еще не были выполнены в этот ход, отменяются.
3. Отряд может только вести ответный огонь в Ближнем бою, при этом меткость ответного огня равна значению, указанному в поле состояния Огневого подавления.
4. Отряд, который находится в состоянии Огневого подавления, имеет дистанцию видимости 1 гекс.
5. Отряд не получает дополнительную защиту от местности.

На следующий ход:

1. В карточке отряда зачеркивается изображение флага в таблице Стойкость отряда.
2. Отряд не может получить приказ.
3. В конце хода в фазу 3 нужно пройти повторный Тест на стойкость.

Повторный Тест на стойкость пройден - с начала следующего хода отряд перестает находиться в Огневом подавлении и может получить приказ.

Повторный Тест на стойкость не пройден - отряд продолжает находиться в Огневом подавлении на следующий ход. В фазу 3 отряд должен будет снова пройти повторный Тест на стойкость.

## ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

В игре используется понятие Линия видимости.

Это линия, мысленно проведенная между центром гекса, на котором находится отряд игрока, и центром гекса, на котором находится его цель.



Для того, чтобы цель была видимой, на этой линии не должно быть гексов с местностью, которая дает преграду на линии видимости.

Какие именно типы местности являются преградой на линии видимости, указано в описаниях местности (стр. 9-10).



Отряды игрока и отряды противника не являются преградами на линии видимости.

При определении линии видимости рекомендуется воспользоваться ниткой, натянутой между центрами гексов.


Линия видимости для всех типов отрядов составляет не более 6 гексов.

Цель, которая находится дальше 6 гексов, считается невидимой для отряда.

Отряды, которые находятся в состоянии Огневого подавления, имеют дистанцию видимости 1 гекс.

Отряды, которые находятся в Ближнем бою, имеют дистанцию видимости 1 гекс (см. Ближний бой стр. 6-7).

## ТЕСТ НА СТРЕЛЬБУ

1. Определить Линию видимости и дальность до цели.
2. Определить тип цели.
3. Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.
4. Бросить кубики.
5. Сверить выпавшие значения со значением меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.
6. Убрать значения, которые превышают Меткость стрельбы отряда.
7. Оставшиеся значения считаются попаданиями.
8. Убрать количество попаданий, равное значению Защиты цели, включая дополнительную защиту. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются. Только после этого убирается количество попаданий, равное защите цели и делаются пометки о снижении Защиты в Карточке цели. Учитываются все попадания за ход при выполнении разных приказов.
9. Оставшиеся попадания считаются повреждениями.
10. За каждое повреждение снижается одна единица численности отряда. Зачеркивается один символ .




## СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ



У всех отрядов, которые имеют сектор стрельбы, сектор различается только в дальности стрельбы.

Эти отряды могут вести стрельбу по отряду противника, только если он попадает в сектор стрельбы. В остальных направлениях отряды вести стрельбу не могут.

## ФЛАНГИ И ТЫЛ

-  Фланги
-  Тыл
-  Сектор стрельбы



Сектор стрельбы может быть направлен только в одну из сторон гекса.

Все остальные стороны гекса считаются флангами и тылом отряда. Отряд, который не имеет Сектора стрельбы, также не имеет флангов и тыла.

Если отряд был назначен целью приказа Атака во фланг

или тыл, то перед проведением Ближнего Боя этот отряд должен пройти Тест на стойкость.

Если отряд не пройдет Тест на стойкость, то он немедленно должен будет перейти в состояние Огневого подавления.

В Ближнем бою значение его меткости будет использовано, как указано на карточке в графе состояния Огневого подавления.

Если на одном гексе с отрядом, у которого есть фланги, находится отряд, не имеющий флангов и тыла, то фланги и тыл считаются прикрытыми, и при Атаке этого гекса проходить Тест на стойкость не надо. Ближний бой в этом случае проводится по общим правилам (см. Ближний бой стр. 6-7).

## СТОЛКНОВЕНИЕ

Если при выполнении любых приказов передвижения маршруты движения отрядов противников пересекаются, то отряды должны остановиться на соседних гексах с гексом пересечения маршрутов движения. Должно учитываться правило движения отрядов «гекс за гексом».



Если маршруты движения отрядов направлены навстречу друг другу, то отряды должны остановиться на соседних гексах.



Если последний гекс маршрутов движения отрядов противников совпадает, то для того, чтобы определить какой именно отряд совершает на него передвижение, игроки должны бросить за каждый свой отряд по одному кубику. К каждому выпавшему значению на кубике необходимо прибавить значение стойкости отряда, которое он имеет на данный момент. Игрок, который имеет больший результат, продолжает выполнение приказа своим отрядом и совершает передвижение на указанный гекс.



Если у одного игрока несколько отрядов совершают передвижение на тот же гекс, что и отряды противника, то бросок кубика проводится для каждого отряда.

На указанный гекс совершают передвижение только те отряды, значение которых оказалось больше, чем у противника. Отряды, у которых значения оказались меньше, чем у противника, прерывают выполнение приказа на передвижение на соседнем гексе.

При равных значениях отряды противников остаются на соседних гексах.

Должно учитываться правило движения отрядов «гекс за гексом».



## ПРИМЕР

Два отряда Советской армии и три отряда Вермахта имеют одинаковый конечный гекс в маршруте движения.

Все отряды должны кинуть по одному кубику и сравнить результаты с учетом добавления своей Стойкости.

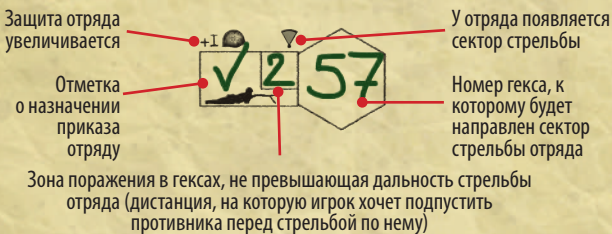
У отрядов Советской армии с учетом добавления Стойкости получились значения  $5+7=12$  и  $3+7=10$ . У отрядов Вермахта с учетом добавления Стойкости получились значения  $2+8=10$ ;  $3+5=8$  и  $4+7=11$ . На конечный гекс передвигается только один отряд Советской армии со значением 12. Отряд Советской армии со значением 10 на гекс не передвигается, так как у противника есть отряд со значением 11. Все отряды Вермахта имеют значения меньше, чем у отряда РККА, поэтому ни один их отряд не передвигается на конечный гекс маршрута.

## ПРИКАЗЫ

### 1. ОБОРОНА

Расходуется одна единица боезапаса

Стрельба производится только один раз за ход.



Зона поражения не может иметь дальность 0.

Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения и на Линии видимости противник выполняет любой из приказов Передвижения (кроме приказа Ожидание) или приказа Атака, даже если отряд противника только начинает движение с гекса, который находится в Зоне поражения.

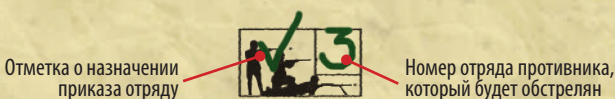
Если в Зоне поражения несколько отрядов противника выполняют приказы Передвижения, то игрок, чей отряд находится в Обороне, выбирает, по какому именно отряду противника назначить стрельбу.

Если противник понес потери, то он должен пройти Тест на стойкость.

Если тест пройден, то отряд противника должен продолжить выполнение своего приказа.

Если отряд противника не прошел Тест на стойкость, то он сразу же переходит в состояние Огневого подавления и не может продолжить выполнение своего приказа.

### 2. ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ



Расходуется три единицы боезапаса

Приказ может быть отдан, только если противник находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы.

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 с округлением в большую сторону.

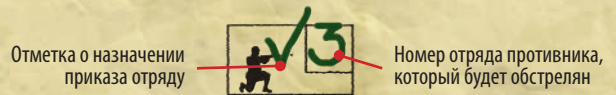
После обстрела отряд противника должен пройти Тест на стойкость, даже в том случае, если не получил повреждений.

Если противник после обстрела на подавление не прошел Тест на стойкость, он не может выполнить приказ, который был отдан ему в этом ходу, кроме приказа Огонь на подавление.

Огонь на подавление всеми отрядами происходит одновременно.

Потери убираются из игры только после выполнения всех приказов Огонь на подавление всеми игроками.

### 3. ОГОНЬ



Расходуется одна единица боезапаса

Приказ может быть отдан, только если противник находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы.

Стрельба всех отрядов происходит одновременно.

Потери убираются из игры только после выполнения всех приказов Огонь всеми игроками.

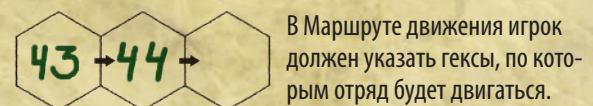
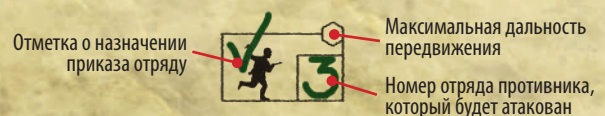
### 4. АТАКА

Только при выполнении этого приказа отряд может переместиться на гекс, занятый противником, чтобы вступить с ним в Ближний бой.

Исключение: передвижение через гекс, на котором находится отряд противника в засаде (см. Засада стр. 7).

Ближний бой проводится с применением правила Теста на стрельбу.

В ближнем бою отряды одного типа (кроме отрядов, которые находятся в состоянии огневого подавления) имеют одинаковое влияние местности, независимо от того, когда и с какого гекса они вступили в ближний бой.



Последним необходимо указать номер гекса, на котором находится атакованный отряд противника.

### ВСТРЕЧНАЯ АТАКА

Если отряды противников получили приказ Атака и должны атаковать друг друга, то для того, чтобы определить, какой отряд перейдет на гекс к противнику, игроки должны бросить по кубику.

Игрок, который выбросил большее значение на кубике, передвигает свой отряд на гекс к противнику.

### БЛИЖНИЙ БОЙ

1. Расходуется одна единица боезапаса у всех отрядов, которые участвуют в Ближнем бою

2. Отряды, которые находятся в Ближнем бою, могут быть целью приказа Атака.



3. Если в конце хода на одном гексе остались отряды противников, то все отряды, которые участвуют в этом Ближнем бою, не могут получить новых приказов в следующем ходу, кроме приказа Отход, и обязаны продолжить Ближний бой одновременно с выполнением других приказов Атака. Отряды считаются связанными боем.

Связанным Ближним боем отрядам необходимо указать в карточке отряда номер отряда противника, который будет атакован.

4. У отрядов, которые находятся в Ближнем бою, Линия видимости составляет 1 гекс.

5. Если штаб находится в Ближнем бою, то его свойства Вызов авиации и Корректировка огня не действуют.

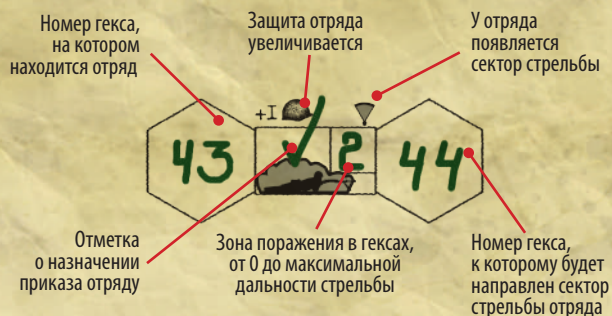
### ОТСУТСТВИЕ БОЕПРИПАСОВ

Если у отряда, который находится в Ближнем бою, нет ни одной единицы боезапаса, то данный отряд считается захваченным в плен. Модель отряда убирается с игрового поля.

### ОТХОД ИЗ БЛИЖНЕГО БОЯ

1. Отряды могут выйти из Ближнего боя.
2. Отряд должен получить любой приказ на передвижение.
3. Отойти можно только на соседний гекс.
4. По отряду, который отходит, атака в Ближнем бою проводится как обычно.
5. Отряд, который отходит из Ближнего Боя, атаку по противнику не проводит.
6. Если при отходе были получены повреждения, и Тест на стойкость не был пройден, то отряд не перемещается на соседний гекс и сразу же оказывается в состоянии Огневого подавления.

### 5. ЗАСАДА



Если дальность стрельбы 0, то отряд не имеет Зоны поражения, сектора стрельбы, флангов и тыла.



При выполнении приказа необходимо поставить отметку в состоянии отряда в графе Засада.

### ОТРЯД В ЗАСАДЕ

1. Отряд, который получил приказ Засада, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку, но продолжает оставаться в игре. Считается, что отряд находится в Засаде.

2. В Засаде отряд может находиться несколько ходов по усмотрению игрока, пока не получит новый приказ или пока не будет обнаружен.

Если отряд остается в Засаде на следующий ход, то приказ отдавать ему не нужно, действующим считается отданный ранее приказ.

Выполнение приказа Засада отрядами Бронетехники, Легкими, Средними или Тяжелыми танками выполняется за два хода. Отряд переходит в состояние Засада на второй ход выполнения приказа в фазу выполнения Специальных приказов.

### ВОЗМОЖНЫЕ ПРИКАЗЫ ДЛЯ ОТРЯДА В ЗАСАДЕ

#### Смена сектора стрельбы

Отряд меняет сектор стрельбы как обычно (см. приказ Смена сектора стрельбы стр.8), но при этом остается в Засаде. Дальность Зоны поражения остается без изменений.

#### Изменение дальности зоны поражения

В приказе Засада необходимо указать новую дальность Зоны поражения. Отряд остается в Засаде.

#### ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАСАДЫ

При обнаружении отряд перестает считаться находящимся в Засаде. Модель отряда с карточки помещается обратно на игровое поле, на гекс, где была устроена Засада.

#### Отряд в засаде может быть обнаружен несколькими способами:

1. Если отряд в Засаде производит стрельбу по отряду противника, который выполняет приказ на передвижение в его Зоне поражения.

2. Если через гекс, на котором находится отряд в засаде, проходит маршрут движения отряда противника.

Отряд противника прерывает выполнение приказа на передвижение на гексе, где была устроена Засада.

Отряд, который находился в Засаде, и отряд, который совершал передвижение, вступают в Ближний бой.

Несмотря на то, что Засада считается обнаруженной, в Ближнем бою у отряда в засаде есть дополнительная защита, как указано в приказе.

Если у отряда в Засаде Зона поражения указана как 0, то к значению, которое должно выпасть на кубиках, необходимо добавить +1, как при Стрельбе из засады.

Если противник вошел на гекс, где устроена засада, не со стороны Зоны поражения, то это для отряда в Засаде считается ударом во фланг (стр. 5). В этом случае +1 к значению, которое должно выпасть на кубиках, не добавляется.

#### СТРЕЛЬБА ОТРЯДА ИЗ ЗАСАДЫ:

Расходуется одна единица боезапаса

При стрельбе отряда из Засады к значению, которое должно выпасть на кубиках, необходимо добавить +1.

Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения противник выполняет любой из приказов Передвижения (кроме приказа Ожидание) или приказ Атака, даже если отряд только начинает движение с гекса, который находится в Зоне поражения. Цель должна быть на Линии видимости отряда в Засаде.

Если в Зоне поражения несколько отрядов противника выполняют приказы Передвижения, то игрок, чей отряд находится в Засаде, выбирает по своему усмотрению, по какому именно отряду противника назначить стрельбу.

Если противник понес потери от стрельбы из Засады, то он должен сразу же пройти Тест на стойкость.

Если тест пройден, то отряд противника должен продолжить выполнение своего приказа.



Если отряд противника не прошел Тест на стойкость, то он сразу же переходит в состояние Огневого подавления и не может продолжить выполнение своего приказа (стр. 4).

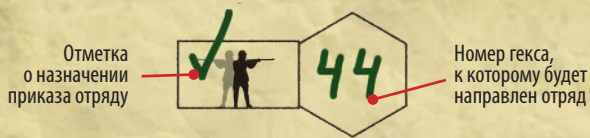
Если Зона поражения назначена дистанцией 0, то отряд в Засаде не производит стрельбу по противнику, он может только участвовать в Ближнем бою. +1 к значению, которое должно выпасть на кубиках, добавляется так же, как и при стрельбе из Засады.

## 6. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИКАЗЫ

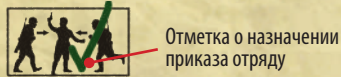
### СМЕНА СЕКТОРА СТРЕЛБЫ

Возможно выполнение данного приказа отрядом, который находится в состоянии Засада.

При выполнении приказа Смена сектора стрельбы Засада не считается обнаруженной.



### СБОР



Несколько неполных одинаковых отрядов могут объединиться в один отряд.

Объединиться могут только те отряды, которые имеют одинаковые карточки.

При объединении все отряды, которые будут объединены, должны получить приказ Сбор.

Все отряды должны находиться на одном гексе.

Общее количество единиц численности отрядов, которые будут объединены, не должно превысить численность одного полного отряда.

Боезапас нового отряда становится равным боезапасу отряда с максимальным числом единиц боезапаса.

На игровом поле остается модель только одного отряда.

Для нового отряда используется карточка и номер одного из отрядов, который выполнил приказ Сбор.

При сборе для нового отряда нужно посчитать и записать в карточку значение Стойкости в зависимости от его численности (См. Стойкость стр. 2, 4).

### ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ



Отряд может получить припасы со склада.

Для получения боезапаса отряд должен находиться на гексе, где расположен Склад.

Игрок необязательно должен загружать весь боезапас полностью.

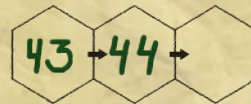
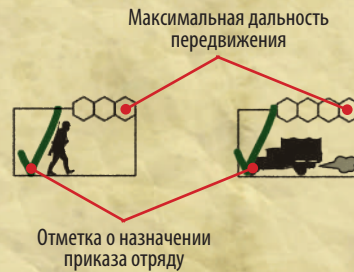
Метки с потраченного боезапаса стираются согласно полученному количеству единиц боезапаса.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

На карточке Склада необходимо зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было получено отрядом.

## 7. ПРИКАЗЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

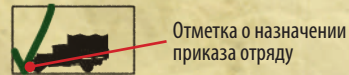
### ПОХОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться.

### ОЖИДАНИЕ

Отряд может оставаться в течение хода на том же гексе, где и находился на момент получения Приказов, без выполнения каких-либо действий.

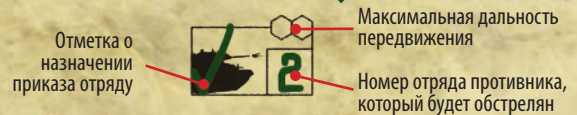


Данный приказ может выполнить абсолютно любой отряд в игре, даже если этот приказ не изображен на карточке. Если на карточке нет изображения данного приказа, то для его назначения на карточке не требуется проводить каких-либо действий.

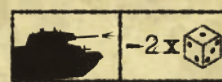
Если игрок по каким-либо причинам не отдал своему отряду приказ, то на данный ход игры считается, что отряд выполняет приказ Ожидание.

### СТРЕЛБА В ДВИЖЕНИИ

Расходуется одна единица боезапаса



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться. Номер гекса, с которого будет проведена стрельба, необходимо подчеркнуть.



При Стрельбе в движении Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки отряда в графе Стрельба в движении.

При отдаче приказа Стрельба в движении цель стрельбы должна находиться на Линии видимости.

Стрельба проводится по общим правилам, но в фазу выполнения Приказов передвижения. Если отряд, который является целью приказа Стрельба в движении, вступил в Ближний бой во время выполнения приказов Атака, то отряд, который выполняет приказ Стрельба в движении, выполняет передвижение, но стрельбу не производит. Стрельба по отрядам в Ближнем бою невозможна. Если цель приказа была уничтожена при



выполнении приказов Огонь на подавление или Огонь, то отряд, который выполняет приказ Стрельба в движении, выполняет передвижение и тратит одну единицу боезапаса.

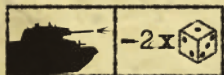
## СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ ОТРЯДОВ

### ПРОРЫВ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



Если отряд с данной возможностью проходит через сторону гекса, на которой находится колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Движение отряда не замедляется.

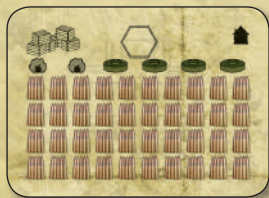
### СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ



При Стрельбе в движении Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки отряда.

## ИНЖЕНЕРНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

### СКЛАД



Не является преградой на Линии видимости.

33

На карточке склада необходимо указать номер гекса, где он будет находиться.

Карточка склада должна быть расположена на столе так, чтобы она была видна всем игрокам.

На складе может находиться боезапас только для одной из армий.

Склад не может быть захвачен и использован противником.

### ПОПОЛНЕНИЕ БОЕЗАПАСА



Находясь на гексе, где находится склад, отряды могут при выполнении приказа Получение припасов пополнить свой боезапас. Игрок должен стереть с карточки отряда столько меток, сколько он решил получить со склада.

В карточке склада игрок должен зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было передано отряду.

Игрок не обязательно должен пополнять весь боезапас.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

Одновременно получить приказ Получение припасов, с одного склада могут несколько отрядов, если они находятся на одном гексе.

## МЕСТНОСТЬ

Местность оказывает влияние на движение отрядов только в момент входа на гекс. Выход с гекса не влияет на движение отряда. При выполнении приказа Походное движение отряды могут пройти дополнительное количество гексов по дороге и мосту только в том случае, если весь маршрут движения проходит по данным гексам.

### РАВНИНА

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Не является преградой на Линии видимости.

### КУСТАРНИК

Является преградой на Линии видимости.

Выполнение приказа Засада отрядами танков невозможно.

### БОЛОТО

Не является преградой на Линии видимости.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Движение через болото отрядами танков невозможно.

### ПАШНЯ

Не является преградой на Линии видимости.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

При выполнении любого приказа на передвижение количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается: Легкие танки **-1**, Средние танки **-2**, Тяжелые танки **-2**.

Минимальное расстояние, которое может пройти отряд по пашне, составляет 1 гекс.

### РЕДКОЛЕСЬЕ

Является преградой на Линии видимости.

Возможно выполнение приказа Засада для всех типов отрядов.

Защита **+1**.

Отряды Легких, Средних или Тяжелых танков при выполнении одного из приказов на передвижение по редколесью двигаются на один гекс меньше.

### ЛЕС

Является преградой на Линии видимости.

Движение через лес отрядами танков невозможно.



### ЛЕСНАЯ ПРОСЕКА



Является преградой на Линии видимости.  
 Защита **+2** для всех типов отрядов в лесу.  
 Защита **+1** для всех типов отрядов в редколесье.

Возможен приказ Засада.

Сектор стрельбы возможен только в стороны гекса, куда выходит просека.

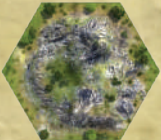


### ОЗЕРО



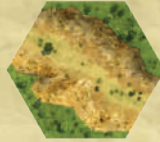
Не является преградой на Линии видимости.  
 Движение через озеро отрядами танков невозможно.

### КАМНИ



Не является преградой на Линии видимости.  
 Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

### ОВРАГ



Не является преградой на Линии видимости.  
 Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Передвижение через овраг для отрядов всех типов, которые могут пересекать овраг, возможно только на один гекс за один ход.

Движение по оврагу без штрафа к дальности передвижения возможно для отрядов всех типов только в стороны гекса, куда выходит овраг.

Отряды, которые находятся на гексе с оврагом, не считаются находящимися на Линии видимости.

Отряды, которые находятся на гексе с оврагом, считаются видимыми только с соседнего гекса. При этом отряды, которые находятся на гексе с оврагом, также не имеют Линии видимости.

### ДЕРЕВНЯ



Является преградой на Линии видимости.  
 Возможен приказ Засада для всех типов отрядов.  
 Защита **+1** для всех типов отрядов.

Движение по правилам дороги.

### ДОРОГА



Дополнительный элемент местности.  
 Дорога расположена на одном из видов местности, свойства которой сохраняются.

При выполнении приказа Походное движение отряды могут пройти дополнительное количество гексов: Легкие танки **+2**, Средние танки **+2**, Тяжелые танки **+1**.



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Вступление к игре</b> .....	1	<b>4. Атака</b> .....	6
<b>Начало игры</b> .....	1	Встречная атака .....	6
<b>Отряд и Карточка Отряда</b> .....	2	<b>Ближний бой</b> .....	6
<b>Ход игры</b> .....	3	Отсутствие боеприпасов .....	7
Фаза 1. Планирование и отдача приказов отрядам .....	3	Отход из Ближнего боя .....	7
Фаза 2. Выполнение приказов .....	4	<b>5. Засада</b> .....	7
Фаза 3. Тест на стойкость .....	4	Возможные приказы для отрядов в засаде .....	7
<b>Особые правила игры</b> .....	4	Обнаружение засады .....	7
Тест на стойкость .....	4	Стрельба отряда из засады .....	7
Огневое подавление .....	4	<b>6. Специальные приказы</b> .....	8
Линия видимости .....	4	Смена сектора стрельбы .....	8
Тест на стрельбу .....	5	Сбор .....	8
Сектор стрельбы .....	5	Получение припасов .....	8
Фланги и тыл .....	5	<b>7. Приказы передвижения</b> .....	8
Столкновение .....	5	Походное движение .....	8
<b>Приказы</b> .....	6	Ожидание .....	8
<b>1. Оборона</b> .....	6	Стрельба в движении .....	8
<b>2. Огонь на подавление</b> .....	6	<b>Склад</b> .....	9
<b>3. Огонь</b> .....	6		



**Art of Tactic «Великая Отечественная»** это расширяемая игровая система. В игре «Танковый бой» представлены правила только для танковых сражений. Но бои могут проходить с участием всех возможных родов войск, которые представлены в игре разными типами отрядов.

Полную версию правил Вы сможете скачать с сайта игры [www.art-of-tactic.ru](http://www.art-of-tactic.ru).



6134 ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ. ЛЕТО 1941

Для игры с использованием полных правил Вам потребуется один из стартовых наборов, в комплект которого входит большое игровое поле, полная книга правил и игровые модели, представляющие отряды разных родов войск, двух противоборствующих армий. На основе стартового набора Вы сможете начать создание своей собственной армии.



6214 ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ. БИТВА ЗА МОСКВУ



6172 ВТОРАЯ МИРОВАЯ. БЛИЦКРИГ 1940



6176 ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ. БИТВА ЗА ДУНАЙ

Кроме стартового набора Вы можете приобрести дополнительный расширяющий набор, где Вас ждут уникальные специальные отряды. В сражения вступят водные и железнодорожные отряды.

Игровая система регулярно пополняется новыми отрядами для всех армий, которые Вы можете приобрести для расширения своей армии или для пополнения коллекции.



6179 СОВЕТСКАЯ КАДРОВАЯ ПЕХОТА  
1941-43



6143 НЕМЕЦКИЕ САНИТАРЫ  
1941-43



6168 БРИТАНСКИЙ 3-ДЮЙМОВЫЙ  
МИНОМЕТ С РАСЧЕТОМ



6152 СОВЕТСКИЕ САНИТАРЫ  
1941-43



6149 СОВЕТСКИЙ БРОНЕАВТОМОБИЛЬ  
БА-10



6155 НЕМЕЦКОЕ ШТУРМОВОЕ ОРУДИЕ  
ШТУРМГЕШУТЦ III



6171 БРИТАНСКИЙ СРЕДНИЙ ТАНК  
«МАТИЛЬДА» МК II



6162 НЕМЕЦКИЙ ОГНЕМЕТНЫЙ  
ТАНК НА БАЗЕ PZ-II