

ПРОБУЖДЕНИЕ МЕДВЕДЯ



ОПЕРАЦИЯ «БАРБАРОССА» 1941



ПРАВИЛА
СОЛО-ИГРЫ



Авторы: Уве Эйкерт и Понтер Эйкерт

Соло-сценарий 1 — «Найти и уничтожить». Подготовка и расстановка

Перед чтением правил, для более лёгкого освоения соло-режима игры «Пробуждение медведя», выполните подготовку соло-сценария 1 из книги сценариев. В нём вы будете командовать советскими войсками.



Разложите игровое поле 2 и расставьте на нём подразделения, как указано в сценарии.



Отметьте на планшете соло-игры начальные значения: 1 ПО у Германии и 4 ОК у СССР.

Соло-сценарий 1 — Найти и уничтожить

12 июля 1941 г. Советские партизаны постоянно нападают на немецкие поезда снабжения. В попытке ликвидации сопротивления, немецкий специальный «охотничий» взвод обследует близлежащую забросанную дичью в поисках партизан и средств оружия. Вместе с первым стуком в дверь из леса раздаётся стрельба. Партизаны должны уничтожить элитный немецкий патруль до того, как их база будет обнаружена.

Игрок: СССР Начальная инициатива: СССР Советские ОК: 4 Начальные ПО: 1 у Германии Боевые карты: № 01–05. Игрок получает 1 карту в раунде 1 и по 1 карту каждой следующей раунде. Карты приказов: № 15–55 Подготовка поля: поле 2. Разместите жетон контроля немецкой стороной вверх на гексе GOB. Изменение сложности: для облегчения сценария уберите карту приказов № 55 из колоды.

Силы ИИ: «охотничий» взвод

Подготовка: разместите ИИ в указанные гексы, соблюдая их направление.
 3 * Стрелки G06, H07, H08 1 * Sd.Kfz. 251 H09
 Sd.Kfz. 251 может ездить в гекс GOB только для захвата контроля и только если он последний ИИ на поле.

Силы игрока: партизаны

Подготовка: разместите подразделения в указанные гексы, соблюдая их направление.
 3 * Стрелки G04, J05, C11 1 * Автоматчики G10

Контрдействия

Если не одно подразделение не атаковало в прошлый ход:
 ИИ, ближайший к игровому подразделению
 ▶ Движение в сторону цели

Приказы сценария

ИИ на открытой местности, ближайший к подразделению
 ▶ Движение в сторону укрытия
 Поражённый ИИ, ближайший к подразделению
 ▶ Переругировка

Победные очки

СССР:
 ♦ Немедленно: за каждый уничтоженный немецкий ИИ.
 ♦ Немедленно: за контроль гекса GOB. Перебравте это ПО, если контроль утрачен.
 Германия:
 ♦ Немедленно: за каждое уничтоженное советское подразделение.

Шкала сценария

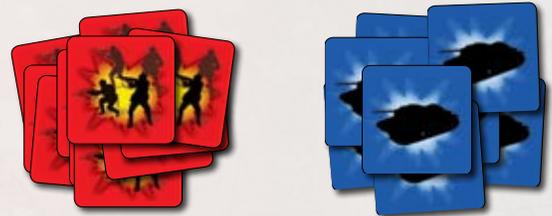
1. Начало сценария	2. Снайперский огонь СССР берет ОК на этот раунд. Бросьте 1d6: 1 = 0 ОК, 2–3 = 1 ОК, 4–5 = 2 ОК, 6 = 3 ОК.	3.	4. Успешная переругировка Как действия ИИ: Поражённый ИИ, ближайший к подразделению, успешно переругировывается. Стоимость этого действия 0 ОД.
5.	6. Завязать Бросьте 1d6: 1–4 = Sd.Kfz. 251 обездвижен до конца раунда (поместите под него жетон обездвиженности).	7.	8. Серьезные действия ИИ выполняет 2 действия подряд. Для второго действия откройте новую карту приказа. Ход игрока наступает только после второго действия ИИ.
9.	10. Воздушное истребление Игрок получает 2 дополнительных ОК на этот раунд.	11.	12. Конец сценария

Шкала сценария

Ячейка 4: пораженный ИИ, ближайший к подразделению, выполняет успешную переругировку. Затем наступает ход игрока. Если нет пораженных ИИ, ИИ выполняет приказ с карты приказов по обычным правилам.
 Ячейка 8: ИИ пытается выполнить приказ с текущей карты приказов. После проверки на изометрию открывается новая карта, и ИИ приступает к выполнению ещё одного приказа. После выполнения второго приказа начинается ход игрока.
 Все остальные действия на шкале выполняются перед обычным выполнением приказа ИИ в этот ход, в дополнение к нему.
 Примечание: также же формулировки используются в последующих сценариях. «Как действие ИИ» заменяет собой выполнение приказа с карты, если возможно.
 Все остальные события выполняются в дополнение к приказу с карты.
 Повторное прохождение сценария за Германию
 Игрок может сыграть этот сценарий за Германию, передав СССР под управление ИИ. При подготовке игрок за Германию получает начальные 4 ОК и по 1 карте в начале каждого раунда. Используйте карты приказов № 1–42. Также измените события на шкале сценария так, чтобы они вливали на противоположную сторону, кроме события из ячейки 6. Всё остальное в сценарии остаётся неизменным, включая начальное 1 ПО у Германии.

Авторы сценария: Понтер Эйнерт и Уве Эйнерт
 Большое спасибо игрокам, которые потратили бесчисленное количество часов на тестирование и помощь в доработке сценария.
 Тестировщики: Филипп Джеймс, Мэтт Дадри, Тьерри Маттрей, Джеймс Палмер, Джеймс Сперретт, Андреа Кангаторе, Дарио Кангаторе, Билл Дункер, Кристиан Сейдлер, Дит Халли, Андерс Филлип, Свенен Динжж.

Разместите маркер сценария в ячейке 1 на шкале сценария.



Поместите жетоны попаданий по бронированным и небронированным целям в пустые углубления контейнера для карт, сформировав два отдельных запаса жетонов попаданий.



Сформируйте колоду приказов из карт приказов № 15–55. Перемешайте её и разместите рядом с собой.

Сформируйте колоду боевых карт из боевых карт № 01–05. Перемешайте её и возьмите себе из неё 1 карту.

Если вы ранее не играли в «Пробуждение медведя», вначале прочтите правила базовой игры. Правила соло-игры изменяют и дополняют некоторые из базовых правил.

В одиночной игре вы (**игрок**) сражаетесь против искусственного интеллекта (**ИИ**). Во время сценария игрок и ИИ совершают ходы по очереди.

В свой ход вы выполняете одно действие подразделением или совместно несколькими подразделениями, точно так же, как в базовой игре. Различные действия стоят разное количество **очков действий (ОД)**. Пример: для подразделения, изображённого ниже, атака стоит 2 ОД, а движение – 1 ОД.



После выполнения действия подразделением (или совместно несколькими подразделениями) проведите **проверку на измотанность**: откройте карту из колоды приказов и сравните **значение измотанности** на ней со стоимостью выполненного действия. Если стоимость действия превышает значение измотанности или равна ему, подразделение становится измотанным. Если же стоимость была меньше, подразделение остаётся свежим.

Примечание: в соло-игре колода карт приказов заменяет d10 кубик измотанности из базовой игры. В остальном проверка на измотанность проходит по схожим правилам, только вместо значения с кубика используется значение с карты.

Теперь ходит ИИ. Для определения его действия вы открываете новую карту приказов. ИИ выполняет самый верхний приказ с неё, который он может выполнить. Затем открывается ещё одна карта приказов, значение с которой используется для проверки на измотанность подразделения ИИ. После этого снова наступает ваш ход.

Карты приказов – это ключевая механика соло-режима.

Карты приказов разделены на четыре части:

- Номер карты, символ карты и продвижение по шкале сценария.
- Приоритетные приказы ИИ.
- Тактические приказы ИИ.
- Символ «остаются свежими», значение измотанности и номер гекса на игровом поле.

Примечание: карты приказов различаются и содержат разные приказы в разных частях.

Каждый сценарий содержит свою **шкалу сценария**. В её ячейках указаны события, происходящие при передвижении **маркера сценария** в эту ячейку. Маркер двигается некоторыми картами приказов на 1 или 2 ячейки. Таким образом, игровые события могут отличаться от партии к партии. Сценарий немедленно заканчивается, когда маркер достигает последней ячейки на шкале.

Предполагаемые противники (ПП) размещаются на игровом поле во время сценария, как указано в событии на шкале сценария или приказе сценария. ПП следуют приказам, как и остальные подразделения ИИ. ПП раскрываются при выполнении некоторых действий, например, при перемещении на открытую местность или участии в бою.



Шкала сценария			
1. Начало сценария	2. Разместите ПП	3. Разместите ПП	4.
5.	6. Подразделения	7. Разместите ПП	8. Подразделения
9.	10. «Остаточный» эскадронный отряд	11. Провали сражение	12. Мины
13. Провали сражение	14. Разместите ПП	15. Разместите ПП	16.
17.	18. Вода	19.	20. Конец сценария

Искусственный интеллект

Дополнение для соло-игры представляет революционный **ИИ «Афина»™** для тактической одиночной игры. Вместо алгоритмизации действий каждого отдельного подразделения ИИ «Афина» управляет всеми подразделениями как цельной системой, используя принципы агентного моделирования. ИИ «Афина» выбирает лучшие действия, основываясь на ситуации на поле боя и до-

ступных силах, принимая краткосрочные тактические решения с учётом уникальных целей текущего сценария.

Кроме того, номер некоторых карт приказов отмечен символом: оборонительным или наступательным . Эти символы определяют тип ИИ и его уровень агрессии. Тип ИИ настраивается для каждого сценария отдельно.

Структура и последовательность игры

1.0 Подготовка к игре

1. Выберите сценарий из книги сценариев для соло-игры. Разместите **игровые поля** и расставьте **подразделения**, как указано в сценарии.
2. Отметьте на планшете соло-игры начальное значение **победных очков (ПО)**, как указано в сценарии.
3. Отметьте на планшете соло-игры начальное значение **очков командования (ОК)** игрока. Для ОК ИИ нет шкалы; их учёт не ведётся.
4. Разместите **маркер сценария** в ячейке «1. Начало сценария» на шкале сценария.
5. Поместите жетоны попаданий по бронированным и небронированным целям в пустые углубления контейнера для карт, сформировав два отдельных **запаса жетонов попаданий**.

6. Поместите подразделения ИИ и фишки «Нет врага» в непрозрачную ёмкость, сформировав **запас предполагаемых противников**, как указано в сценарии.

7. Сформируйте **колоду боевых карт**: возьмите указанные в сценарии боевые карты и перемешайте их. Затем возьмите из полученной колоды указанное количество карт.

8. Сформируйте **колоду приказов**: возьмите указанные в сценарии карты приказов и перемешайте их.

1.1 Игрок и ИИ

В правилах мы называем вас «игроком», а вашего оппонента – «ИИ». Также с этого момента, для краткости, **подразделения ИИ обозначаются просто как «ИИ», а подразделения игрока – просто как «подразделения».**

2.0 Ходы и действия

Раунд состоит из поочерёдных ходов игрока и ИИ. За один ход выполняется **одно действие**. Например, перемещение, атака, перегруппировка и т. д. После того, как вы выполнили действие, ваш ход заканчивается и начинается ход ИИ, в котором ИИ также выполняет одно действие. Затем снова наступает ваш ход и т. д.

2.1 Ход игрока

Ход игрока проходит по обычным правилам (*Пробуждение Медведя, 2.0*), кроме проверки на измотанность, которая проводится по особым правилам (3.0).

2.2 Краткое описание хода ИИ

В начале хода ИИ вы открываете карту из колоды приказов. Она определяет действие ИИ на этот ход.

2.3 Карты приказов

Каждая карта приказов разделена на четыре части.

1. Номер и символ карты, продвижение по шкале сценария. На некоторых картах номер отмечен символом: оборонительным  или наступательным . Он указывает уровень агрессии приказов на этой карте. На некоторых зелёных картах также указано условие продвижения по шкале сценария  (см. карты № 15 и № 25 ниже).



2. Приоритетные приказы ИИ: ближний бой, малая дистанция и контрдействия.

3. Тактические приказы ИИ: до 4 тактических приказов.

4. Значение измотанности для ИИ и игрока.

5. Координаты гекса: в некоторых сценариях служат для определения места нанесения артиллерийских ударов или размещения подкреплений ИИ.

Есть синие и зелёные карты приказов.

Синяя карта означает карту командования, приоритетные и тактические приказы с которой могут выполняться **как свежим, так и измотанным ИИ**.

После выполнения приказа карты командования проверка на измотанность для ИИ **не проводится**.

Примечание: это отражает использование ИИ ОК для выполнения действия или розыгрыш ИИ боевой карты со стоимостью синего цвета.

Зелёная карта означает карту действия, приоритетные и тактические приказы с которой могут выполняться **только свежим ИИ**.

После выполнения приказа карты действия **проводится** проверка на измотанность для ИИ.

Примечание: это отражает выполнение ИИ обычных действий.

На некоторых зелёных картах, в их верхней части есть указание о продвижении по шкале сценария. Оно выполняется до попытки ИИ выполнить приказ.



2.4 Продвижение по шкале сценария

В верхней части некоторых зелёных карт указано условие продвижения маркера сценария  на 1 или 2 ячейки вперёд. Оно применяется, только если карта открыта как **карта приказов для ИИ**, а не для проверки на измотанность. Для продвижения по шкале необходимо, чтобы сумма подразделений и ИИ в игре была меньше указанного числа или равна ему. **Учитываются:** свежие/измотанные подразделения (в том числе скрытые), ИИ (в том числе фишки предполагаемых противников (6.0)) и подкрепления, прибывающие в этом раунде.

Подразделения, не имеющие положительного значения огневой мощи, такие как грузовые автомобили и повозки, **не учитываются**.

Пример: при открытой карте № 15, если в игре в общей сложности осталось всего 10 (или менее) ИИ и подразделений, происходит продвижение маркера по шкале сценария на 1 ячейку вперёд.

Если маркер должен продвинуться дальше последней ячейки шкалы, вместо этого оставьте его на последней ячейке.

После продвижения по шкале сценария (если оно требовалось) и выполнения всех событий сценария (7.2) ИИ выполняет один из приказов с карты.

2.5 Выполнение приказа ИИ

ИИ выполняет только **один** приказ с карты — **самый верхний, который может быть выполнен**. Сначала проверяется возможность выполнения приоритетного приказа (4.3), начиная с приказа ближнего боя , затем приказа малой дистанции  и заканчивая приказом контрдействий. Если ни один приоритетный приказ не может быть выполнен, то проверяется возможность выполнения тактического приказа (4.4): точно так же по очереди, сверху вниз, пока не будет найден доступный для выполнения приказ.

Всегда выполняется **первый приказ**, который может быть выполнен хотя бы одним ИИ. После этого никакие другие приказы с карты больше не выполняются — и она сбрасывается.

После выполнения ИИ одного приказа (если возможно) и проверки на измотанность (если необходима) начинается ход игрока.

2.6 Пас ИИ

Если ни один приказ с карты приказов не может быть выполнен, то ИИ **пасует** и начинается ход игрока.

2.7 Конец раунда

Раунд заканчивается, когда:

- обе стороны спасовали подряд, или
- контрдействие (7.0), приказ сценария (7.1) или событие шкалы сценария предписывают окончить раунд.

Новый раунд начинается с подготовки раунда.

2.8 Последовательность подготовки раунда

1. Замешайте все сброшенные **карты приказов** обратно в колоду.
2. Удалите все **рассеянные дымовые завесы** (Пр. М., 14.4).
3. Переверните все **плотные дымовые завесы** на рассеянную сторону (Пр. М., 14.4).
4. Переверните **все измотанные подразделения и ИИ** (включая ПП) на свежую сторону.
5. Пополните свои **ОК** (Пр. М., 9.7).
6. Возьмите **боевые карты** (Пр. М., 9.8).
7. Подготовьте **подразделения подкреплений** (Пр. М., 9.10).
8. Запланируйте **артиллерийские удары** на следующий раунд (Пр. М., 13.5).
9. Нанесите **артиллерийские удары**, запланированные в прошлом раунде (Пр. М., 13.6).
10. Определите **инициативу** (2.9).

2.9 Определите инициативу

В начале каждого раунда бросьте 2d6 для определения, чей ход будет первым. **Игрок ходит первым, если результат броска равен 8 или больше.** Для изменения значения этой проверки можно потратить до 2 ОК, по обычным правилам.

2.10 Конец игры и условия победы

Сценарий завершается после передвижения маркера на **последнюю ячейку шкалы сценария** и выполнения события из этой ячейки. Также сценарий завершается, если у одной из сторон больше не осталось подразделений или ИИ с положительным значением огневой мощи (ОМ).

Побеждает сторона, у которой есть **ПО**.

Если сценарий должен закончиться до того, как маркер достиг последней ячейки шкалы, — перед его завершением выполните **все оставшиеся события на жёлтом фоне** из ячеек, до которых не дошёл маркер.

3.0 Проверка на измотанность

В соло-игре не используется d10 кубик измотанности из базовой игры. Вместо этого все проверки на измотанность происходят с помощью карт из колоды приказов.

После выполнения действия подразделением/ИИ и определения его стоимости **откройте новую карту приказов** из колоды и сравните указанное в её нижней части значение измотанности со стоимостью выполненного действия.

Если значение измотанности на карте **больше** стоимости действия, подразделение/ИИ успешно прошло проверку на измотанность и остаётся **свежим**.

Если значение измотанности на карте **равно** стоимости действия или **меньше** него, подразделение/ИИ провалило проверку на измотанность и становится **измотанным**. Переверните подразделение/ИИ на измотанную сторону с красной полосой.

Пример: ходит игрок за Германию. Он атакует советский ИИ своими свежими стрелками. Стоимость атаки равна 3 ОД (никаких модификаторов нет). После проведения атаки игрок открывает карту приказов из колоды. Это карта № 35, и внизу на ней указано «≥ 2 ОД» — стрелки проваливают проверку на измотанность и их фишка переворачивается на измотанную сторону. Открытая карта приказов (№ 35) сбрасывается.



Теперь ходит ИИ. Открывается новая карта приказов из колоды (это карта № 21), и ИИ пытается выполнить приказ с ней. Ни один ИИ не находится в ближнем бою или на малой дистанции, поэтому приоритетный приказ не выполняется.



Далее проверяется возможность выполнения тактического приказа. Первый тактический приказ не выполняется, поскольку нет ИИ с жетоном попадания.

Второй приказ может быть выполнен. Расчёт пулемёта Максима имеет самый высокий ПА среди ИИ, которые могут выполнить его, поэтому он атакует подразделение игрока. Стоимость атаки равна 3 ОД (никаких модификаторов нет). После проведения атаки карта приказов (№ 21) сбрасывается — и проводится проверка на измотанность. Открывается новая карта приказов из колоды (это карта № 25), внизу на ней указано «≥ 6 ОД» — расчёт пулемёта Максима проходит проверку на измотанность и остаётся свежим. Открытая карта приказов (№ 25) сбрасывается.

При выполнении совместного действия групповая проверка на измотанность (Пр. М., 10.10) проводится по этим же правилам. Так же, как и в базовой игре, проводится только одна проверка (лишь с тем отличием, что используется колода приказов вместо d10)

и все подразделения в группе становятся измотанными, если она провалена.

3.1 Символ «остаются свежими»

На некоторых картах приказов перед значением измотанности есть символ «остаются свежими».

Если такая карта была открыта для прохождения проверки на измотанность **подразделением игрока**, то эта проверка автоматически считается пройденной, независимо от стоимости действия и значения измотанности на карте.

Но если такая карта открыта для прохождения проверки на измотанность **ИИ**, этот символ не оказывает на неё никакого влияния: проверка проходит как обычно, по указанному значению измотанности.

Примечание: игроки, желающие повесить для себя сложность сценария, могут игнорировать символ «остаются свежими» и проходить проверку на измотанность — как будто его нет.

3.2 Сброс карт приказов

После того, как карта приказов была использована для определения действия ИИ либо для прохождения проверки на измотанность, она **сбрасывается**.

Если в любой момент раунда колода приказов опустела, перемешайте все сброшенные карты приказов, сформировав новую колоду. Во время подготовки раунда все сброшенные карты приказов замешиваются обратно в колоду.

Кроме того, в верхней части некоторых зелёных карт приказов встречается указание замешать сброшенные карты приказов обратно в колоду.

3.3 Изменение значений за ОК

Так же, как и в базовой игре, ОК могут быть потрачены игроком для изменения **своего** значения проверки перед любым броском кубиков (Пр. М., 3.2) или для снижения стоимости действия.

Для снижения стоимости действия потратите любое количество ОК **перед** открытием карты из колоды приказов. За каждое потраченное ОК уменьшите стоимость действия на 1.

Пример: вы хотите атаковать свежим стрелковым подразделением за 3 ОД, но беспокоитесь о том, что проверка на измотанность может быть провалена, поскольку у вас есть дальнейшие планы на это подразделение. Чтобы уменьшить риск провала проверки на измотанность, вы тратите 1 ОК для снижения стоимости атаки с 3 ОД до 2 ОД. После атаки стрелков проводится проверка на измотанность: открывается карта приказов, на ней указано «≥ 3 ОД». Ваше решение потратить 1 ОК было верным — стрелки остаются свежими!

Если стоимость действия уменьшена до **0 ОД** — проверка на измотанность не требуется (Пр. М., 3.4), карта из колоды приказов **не открывается**.

Примечание: для ОК ИИ нет шкалы; их учёт не ведётся. Вместо этого некоторые карты приказов являются синими картами командования (4.7), приказы с которых стоят 0 ОД, а также встречаются приказы, которые уже включают в себя заранее прописанные модификаторы за ОК (4.8).

4.0 Ход ИИ

Ход ИИ проходит в следующем порядке:

1. Откройте карту приказов и, если требуется, продвиньте маркер раунда и выполните события сценария (2.4).
2. Просматривая приказы на карте по порядку сверху вниз, найдите самый верхний приказ, который может быть выполнен хотя бы одним ИИ, и выполните его. Если ни один приказ с карты приказов не может быть выполнен, то ИИ пасует и начинается ход игрока.
3. После выполнения приказа проводится проверка на измотанность (3.0) для ИИ (если это требуется). Затем начинается ход игрока.

4.1 Приказы

Карты приказов определяют все действия ИИ. Во время своего хода ИИ пытается выполнить один и только один приказ из перечисленных на карте. Они просматриваются **по очереди сверху вниз**, начиная с приоритетных и заканчивая тактическими. Выполняется только **первый приказ, который может быть выполнен**. После этого все остальные приказы на карте игнорируются.

На картах приказов **подразделения ИИ** называются «ИИ», а **подразделения игрока** — «подразделения».

4.2 Подходящий ИИ

Подходящим ИИ называется:

- **Свежий ИИ**, который может выполнить приказ.
- **Свежий или измотанный ИИ**, который может выполнить приказ командования (4.7).

4.3 Приоритетные приказы

Раздел приоритетных приказов на карте содержит три типа приказов: **ближний бой**, **малая дистанция** и **контрдействия**. На некоторых картах отсутствует приказ контрдействий.

Приказы ближнего боя имеют приоритет над приказами малой дистанции, которые, в свою очередь, имеют приоритет над контрдействиями.

Некоторые приоритетные приказы содержат несколько действий. ИИ выполняет **только одно** из них: самое **первое**, которое может быть выполнено. Если ни одно действие приказа не может быть выполнено, то ИИ переходит к следующему приказу.

🛡 **Ближний бой (ББ)**: приказ ББ указан рядом с красным символом гекса. Подходящий ИИ (4.2; 5.2), который находится в одном гексе с подразделением, должен выполнить этот приказ. Если подходящих ИИ несколько, следуйте правилам приоритета (5.3), чтобы определить, какой ИИ будет выполнять приказ.

Пример: согласно карте № 01 ИИ должен атаковать в ББ. Если ИИ, выполняющий этот приказ, имеет жетон попадания, запрещающий ему атаковать, — вместо этого он выполняет второе действие приказа: проводит успешную перегруппировку (даже несмотря на нахождение в ББ).

Описание приказов ББ:

- **Атака** — ИИ атакует. Однако если ИИ является орудийным расчётом (Пр. М., 6.11), то он должен вначале попытаться выйти из боя вместо проведения атаки.
- **Совместная атака** — ИИ и все остальные ИИ в этом же гексе выполняют совместную атаку (Пр. М., 10.5).
- **Успешная перегруппировка** — поражённый ИИ выполняет успешную перегруппировку, даже если находится в ББ или имеет жетон попадания «Без перегруппировки».

Примечание: это симулирует розыгрыш ИИ боевой карты № 03 «За мной!».

- **Выход из боя** — ИИ совершает движение с низким риском (5.10).

Пример: движение с низким риском может включать перемещение во фланг подразделения или в любой другой гекс, имеющий наименьший шанс стать целью атаки и предоставляющий большую защиту для ИИ.

Если **нет подходящего ИИ** в ББ, переходите к **приказу малой дистанции**.

🛡 **Малая дистанция**: приказ малой дистанции указан рядом с символом соседствующих белого и красного гексов. Подходящий ИИ, занимающий соседний с подразделением гекс, должен выполнить этот приказ. Если подходящих ИИ несколько, следуйте правилам приоритета, чтобы определить, какой ИИ будет выполнять приказ.

Описание приказов малой дистанции:

- **Атака** — ИИ атакует.
- **Совместная атака** — ИИ и все соседние с ним ИИ выполняют совместную атаку (Пр. М., 10.5).
- **Поворот** — если на фланге ИИ, в соседнем с ним гексе находится подразделение, то ИИ выполняет поворот на месте (Пр. М., 4.6) в направлении подразделения, находящегося в соседнем гексе так, чтобы при этом в зоне ведения огня ИИ оказалось как можно больше подразделений.
- **Перегруппировка** — поражённый ИИ выполняет попытку перегруппировки по обычным правилам.
- **Успешная перегруппировка** — поражённый ИИ выполняет успешную перегруппировку, даже если находится в ББ или имеет жетон попадания «Без перегруппировки».
- **Выход из боя** — ИИ совершает движение с низким риском (5.10).
- **Движение в ББ** — ИИ совершает движение в гекс, занимаемый соседним подразделением.
- **Поворот и/или атака** — ИИ атакует. Если ИИ не может атаковать, поскольку противник находится с фланга, то ИИ поворачивается к соседнему подразделению, а затем атакует (всё в один ход).
Примечание: это симулирует розыгрыш ИИ боевой карты № 12 «Стремительные действия».

Если **нет подходящих ИИ** на малой дистанции с подразделением, переходите к **приказу контрдействий** (если он есть на карте, в противном случае — к тактическим приказам).

Контрдействия: контрдействия описаны в сценарии (7.0). Их может быть несколько, но так же, как и с другими приказами, выполняется только одно — самое первое, которое можно выполнить.

Пас: вместо приказа контрдействий, некоторые карты содержат проверку на то, пасует ИИ или нет. Сравните количество свежих ИИ с количеством свежих подразделений, включая подкрепления, прибывающие в этом раунде. Если свежих ИИ меньше, чем свежих подразделений, — ИИ пасует. **Примечание: свежие ИИ включают в себя предполагаемых противников (6.1).**

Если **нет подходящего ИИ** для контрдействий и ИИ не пасует, переходите к **тактическим приказам**.

4.4 Тактические приказы

Если приоритетный приказ не был выполнен, выполните первый тактический приказ, который можно выполнить, просматривая их по очереди сверху вниз. Первый тактический приказ имеет приоритет выполнения выше, чем второй тактический приказ, а второй — выше, чем третий, который, в свою очередь, имеет приоритет над любым приказом сценария.

Приказы сценария: некоторые карты содержат приказы сценария в качестве самого последнего варианта приказа. Приказы сценария описаны в самом сценарии (7.1). Их может быть несколько, но так же, как и с другими приказами, выполняется только один — самый первый, который можно выполнить.

Если **нет подходящего ИИ** и ни один тактический приказ не может быть выполнен, то ИИ **пасует** и начинается ход игрока.

4.5 Цель сценария

Многие приказы ссылаются на **цель сценария**, направляя атаки и движение ИИ. По умолчанию целями сценария являются **жетоны контроля игрока**.

Примечание: жетон контроля игрока — это жетон контроля, лежащий символом стороны игрока (советской звездой или немецким крестом) вверх.

Жетон контроля **не** считается целью сценария, если он перевёрнут на сторону ИИ.

В некоторых сценариях также указываются дополнительные цели сценария, такие как стороны поля, конкретные гексы и т. д.

4.6 Проверка на измотанность ИИ

После того, как ИИ выполнил действие, имеющее ненулевую стоимость в ОД, проводится проверка на измотанность по тем же правилам, что и для игрока (3.0).



4.7 Приказы командования

Некоторые карты приказов имеют **синий** фон и заголовок — «Приказ командования». Это означает, что все приказы на этой карте могут выполняться **как свежим**, так и **измотанным** ИИ.

При выполнении любого приказа с такой карты проверка на измотанность **не проводится**.

Примечание: приказы командования симулируют розыгрыш ИИ боевой карты № 02 «Решение командования» или выполнение действия со снижением его стоимости за ОК до нуля.

4.8 Изменение значений д6 проверок ИИ

В некоторых приказах, предписывающих ИИ атаковать, указано, сколько ОК при этом «тратится» им для снижения значения попадания (+1 ОК или +2 ОК). Снижайте значение попадания при выполнении такого приказа на количество потраченных ОК. Если в целевом гексе несколько подразделений, то значение попадания снижается только для первого броска на атаку.

Примечание: поскольку у ИИ нет шкалы ОК, то нет и необходимости отслеживать потраченные ОК.

Пример: ИИ выполняет второй тактический приказ с карты приказов № 01. Он атакует ваше подразделение своим подходящим ИИ. Обычное значение попадания для этой атаки было бы равно 8, но, так как у этого приказа есть модификатор +2 ОК, оно снижается на 2 и становится равно 6.

5.0 Требования тактических приказов

Каждый тактический приказ содержит **требования**, определяющие **подходящий ИИ** для его выполнения и, если требуется, **подходящую цель**.

Описание требований:

- **В укрытии** — подразделение/ИИ, находящееся в гексе с положительным модификатором ПЗ. **Пример:** лес, здания, дымовая завеса, стена и т. д.
- **На открытой местности** — подразделение/ИИ, находящееся в гексе без положительного модификатора ПЗ. **Пример:** гекс с открытой местностью без укрытия.
- **С наименьшим ПЗ** — подразделение/ИИ с самым низким ПЗ (среди подходящих).
- **С наибольшим ПА** — подразделение/ИИ с самым высоким ПА (среди подходящих) красного или синего цвета против любой потенциально подходящей цели.
- **В зоне ведения огня** — подразделение/ИИ, находящееся в зоне ведения огня противника с ненулевым ПА.
- **Свежее** — подразделение/ИИ, фишка которого лежит свежей стороной вверх.
- **Измотанное** — подразделение/ИИ, фишка которого лежит измотанной стороной вверх.
- **Поражённое** — подразделение/ИИ, имеющее жетон попадания.
- **Непоражённое** — подразделение/ИИ без жетона попадания.
- **В напряжении** — подразделение/ИИ, выполнявшее действие в предыдущем ходу игрока/ИИ. Если игрок/ИИ спасовал на своём прошлом ходу, у него нет подразделения в напряжении.
- **Наибольшая группа** — самая большая группа ИИ, находящихся в последовательно соседних гексах. Наибольшая группа, в определённых обстоятельствах, может состоять только из одного ИИ.
- **На ЛВ** — подразделение / цель сценария, находящиеся на линии видимости подходящего ИИ.
- **Мобильный** — ИИ, стоимость движения которого без учёта модификаторов не превышает 1 ОД.
- **Миномёт или полевое орудие** — ИИ, являющийся миномётом или полевым орудием (*Пр. М., 16.7*).
- **ПП** — предполагаемые противники (6.0).

5.1 Выполнение тактических приказов

В каждом тактическом приказе указано, какой ИИ будет его выполнять и против какой цели (если для этого действия требуется цель).

Целью может быть одно из подразделений игрока или цель сценария. Выбор подходящего ИИ имеет больший приоритет, чем выбор цели. Измотанный ИИ не может выполнить приказ, только если это не «Приказ командования».

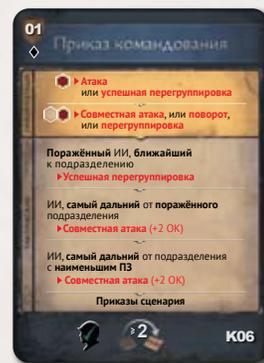
Пример приказа: **Непоражённый ИИ, ближайший к поражённому подразделению** ▶ **Атака**

1. В начале приказа указаны требования к ИИ, который подходит для его выполнения. **Пример:** все **непоражённые ИИ** считаются подходящими.
2. В приказе также указано требование к подразделению или цели сценария, которые подходят на роль цели. **Пример:** все **поражённые подразделения** считаются подходящими целями.
3. В конце приказа указано действие (выделено ▶ **красным**), которое должен выполнить подходящий ИИ. **Пример:** ▶ **Атака** — **ИИ будет атаковать цель**.
4. Найдите все подходящие ИИ, которые могут выполнить действие с подходящей целью. ИИ, которые не могут выполнить действие, игнорируются. **Пример:** не все **непоражённые ИИ** имеют на своей ЛВ **поражённые подразделения**.
5. Найдите пару «подходящий ИИ — подходящая цель», соответствующую условию расстояния:
 - **Ближайший** — ИИ, который находится ближе всего к своей ближайшей цели.
 - **Самый дальний** — ИИ, который находится дальше всего от своей ближайшей цели.
6. Если есть несколько подходящих пар ИИ и целей, соответствующих условию расстояния, — выберите одну из них согласно приоритету (5.2–5.10).
7. Если нет подходящих ИИ, которые могут выполнить приказ с подходящей целью, — приказ игнорируется, а ИИ пытается выполнить следующий приказ на карте.

Пример: первый тактический приказ на карте № 01: «Поражённый ИИ, ближайший к подразделению» ▶ **Успешная перегруппировка**. Сначала вы находите все поражённые ИИ на поле. Затем поражённый ИИ, который находится ближе всего к любому подразделению, выполняет этот приказ — проводит успешную перегруппировку. Все остальные поражённые ИИ игнорируются. Карта № 01 является картой приказа командования, поэтому даже измотанный поражённый ИИ считается подходящим для выполнения этого приказа.

Если на игровом поле нет поражённого ИИ, этот приказ игнорируется и проверяется возможность выполнить второй тактический приказ.

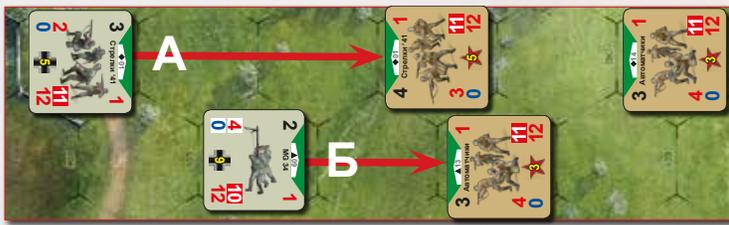
Примечание: больше примеров выполнения приказов приведены на страницах 11–14.



Пример: ИИ с **наибольшим ПА**, **ближайший** к подразделению с **наименьшим ПЗ** ▶ **Атака**

ИИ играет за Германию. Немецкий MG 34 имеет наибольший ПА и может атаковать только советских стрелков, которые находятся в здании и имеют 13 ПЗ.

Немецкие стрелки же могут атаковать советских автоматчиков, которые находятся на открытой местности и имеют всего 12 ПЗ. Выбор ИИ имеет приоритет над выбором цели, поэтому немецкий MG 34 с наибольшим ПА атакует советских стрелков в здании, хотя их ПЗ и не является наименьшим среди всех подразделений на поле.



Пример А: ИИ, самый дальний от свежего подразделения ▶ Атака
ИИ играет за Германию. Расстояние от немецких стрелков до ближайшего свежего подразделения (советских стрелков) — **3 гекса**. Расстояние от немецкого MG 34 до ближайшего свежего подразделения (советских стрелков или автоматчиков 13) — **2 гекса**.

Немецкие стрелки находятся дальше всего от ближайшего к ним подразделения и поэтому атакуют советских стрелков.

От автора: ИИ всегда будет выполнять приказ с **самой ближайшей** подходящей целью. Когда в приказе об атаке говорится о «самом дальнем» ИИ от цели, ИИ с несколькими подразделениями в своей зоне ведения огня не будет атаковать самое дальнее из них. Вместо этого ИИ атакует ближайшее к себе подразделение, если это подразделение находится дальше от него, чем любое другое подразделение от любого другого ИИ.

В примере выше советские автоматчики 14 не являются целью ни для одного немецкого ИИ, поскольку они не являются ближайшим подразделением ни для одного из них.

Пример Б: ИИ с наибольшим ПА, самый дальний от подразделения с наибольшим ПА ▶ Атака

ИИ с наибольшим ПА — это MG 34. Подразделение с наибольшим ПА — автоматчики (подразделения 13 и 14). MG 34 атакует ближайших к себе автоматчиков 13.

5.2 Общие требования для подходящих ИИ

Следующие требования учитываются при выборе подходящих ИИ и целей при выполнении **любых** приказов:

- ИИ никогда **не будет атаковать цели**, находящиеся **за пределами дальности стрельбы** (на дальней дистанции), если только это не оговорено в приказе.
- ИИ никогда **не будет атаковать цель**, для попадания по которой нужен **результат 11 или более при броске 2d6**.
- ИИ никогда **не будет атаковать** гекс, в котором **есть другие ИИ**, за исключением атаки в ББ.
- ИИ, получающий **штрафы в ББ** (например, оружейный расчёт), никогда **не будет перемещаться в гекс с подразделением** (и будет пытаться выйти из боя, если уже находится в ББ).

5.3 Приоритет выбора подходящего ИИ для атаки

Если есть **несколько подходящих ИИ** для выполнения приказа **атаки**, то один из них выбирается в следующем порядке приоритета:

- Непоражённый ИИ.
- ИИ с наибольшим ПА (с учётом всех модификаторов). ПА предполагаемых противников всегда считается меньшим, чем ПА любого ИИ.
- ИИ с наименьшей стоимостью атаки.
- ИИ, находящийся в гексе, дающем наибольший бонус ПЗ.
- Если всё ещё осталось несколько подходящих ИИ, то выбирается случайно. Назначьте каждому такому ИИ число и бросьте 1d6 (либо используйте любой другой подходящий способ).

Примечание: башенная техника рассматривается как подходящая для атаки целей за пределами своего сектора обстрела с учётом штрафа +2 ОД (Пр. М., 16.2).

5.4 Приоритет выбора подходящей цели для атаки

Если есть **несколько подходящих целей** для выполнения приказа **атаки**, то одна из них выбирается в следующем порядке приоритета:

- Подразделение с наименьшим ПА (с учётом всех модификаторов).
- Поражённое подразделение.
- Свежее подразделение.

- Подразделение с наибольшим ПА.
- Подразделение с наименьшей стоимостью атаки.
- Подразделение с наименьшей стоимостью движения.
- Если всё ещё осталось несколько подходящих целей, то выбирается случайно. Назначьте каждой такой цели число и бросьте 1d6 (либо используйте любой другой подходящий способ).

Помните, что **сначала выбирается ИИ, а потом уже цель**. Если несколько подходящих ИИ могут выполнить атаку против нескольких целей, то вначале выберите ИИ, **игнорируя** приоритет выбора цели.

Пример: ИИ играет за СССР. Открыта карта приказов № 37. Маркер сценария не передвигается, поскольку сумма ИИ и подразделений в игре больше 4.

Никакие ИИ не находятся в ББ или на малой дистанции от подразделений, а также не выполнены условия для выполнения контрдействий, указанные в сценарии. Так как ни один приоритетный приказ не может быть выполнен, проверяется возможность выполнения тактических приказов.

Для первого тактического приказа (ИИ с **наибольшим ПА, ближайший к свежему подразделению ▶ Атака**) подходит три советских подразделения: автоматчики (подразделения 13 и 14) и стрелки. Несмотря на то что стрелки находятся ближе всего к немецкому подразделению, они не будут атаковать, потому что сначала проверяется требование к ИИ: «с наибольшим ПА». Наибольшим ПА обладают подразделения автоматчиков, при этом они оба находятся на одинаковом расстоянии от ближайшего к ним немецкого подразделения. Выбор между ними происходит в порядке приоритета (5.3): оба непоражённые, имеют одинаковую стоимость атаки и находятся в гексах с одинаковыми бонусами ПЗ, — выбор будет сделан случайно. Вы уславливаетесь, что чётные значения будут соответствовать автоматчикам 13, а нечётные — автоматчикам 14, и бросаете 1d6. Бросок кубика определил, что атаковать будут автоматчики 14.

У автоматчиков 14 есть две подходящие цели: немецкие стрелки и MG 34. Они находятся на одинаковом расстоянии, поэтому выбор между этими подразделениями происходит в порядке приоритета (5.4): оба имеют одинаковый ПЗ, непоражённые, свежие, но MG 34 имеет больший ПА, — он будет атакован.

Советские автоматчики 14 атакуют немецкий MG 34. После определения результатов атаки открывается новая карта из колоды приказов для проведения проверки на измотанность.

5.5 Движение «в сторону»

Некоторые приказы предписывают ИИ двигаться в сторону указанного места (это может быть как и местоположение цели приказа, так и какое-то другое место). Это означает такое движение ИИ, которое **не увеличит** расстояние (количество гексов) между ним и указанным местом назначения.



Примечание: когда ИИ не может уменьшить расстояние между собой и целью, то он двигается так, чтобы переместиться во фланг цели либо укрытие, при условии, что это не увеличит расстояние между ним и целью.

5.6 Приоритет выбора подходящего ИИ для движения

Если есть **несколько подходящих ИИ** для выполнения приказа **движения**, то один из них выбирается в следующем порядке приоритета:

- Непоражённый ИИ.
- ИИ с наименьшей стоимостью движения.
- Если всё ещё осталось несколько подходящих ИИ, то выбирается случайно. Назначьте каждому такому ИИ число и бросьте 1d6 (либо используйте любой другой подходящий способ).

5.7 Приоритет выбора подходящей цели для движения

Если есть **несколько подходящих целей** для выполнения приказа **движения**, то одна из них выбирается в следующем порядке приоритета:

- Та, которая указана первой в приказе. **Примечание:** в некоторых приказах целью может быть как подразделение, так и цель сценария. Порядок, в котором они указаны, определяет их приоритетность.
- Измотанное подразделение.
- Поражённое подразделение.
- Подразделение, ближайшее к цели сценария.
- Если всё ещё осталось несколько подходящих целей, то выбирается случайно. Назначьте каждой такой цели число и бросьте 1d6 (либо используйте любой другой подходящий способ).

5.8 Приоритет выбора гекса для движения

Если есть **несколько гексов**, в которые можно переместиться, выполняя приказ **движения**, то один из них выбирается в следующем порядке приоритета:

- Гекс, находящийся ближе к цели.
- Гекс, который не находится в зоне ведения огня противника.
- Гекс, дающий наибольший бонус ПЗ.
- Фланговый гекс подразделения противника.
- Если всё ещё осталось несколько подходящих гексов, то выбирается случайно. Назначьте каждому такому гексу число и бросьте 1d6 (либо используйте любой другой подходящий способ).

5.9 Приоритет выбора направления

После **движения** или **поворота** ИИ его направление выбирается в следующем порядке приоритета:

- В секторе обстрела ИИ находится ближайшее подразделение противника.
- В секторе обстрела ИИ находится цель сценария.
- В секторе обстрела ИИ и на его ЛВ находится наибольшее количество подразделений противника
- Если всё ещё осталось несколько подходящих направлений, то выбирается случайно. Назначьте каждому такому направлению число и бросьте 1d6 (либо используйте любой другой подходящий способ).

5.10 Движение с низким риском

Некоторые приказы предписывают ИИ выполнить **движение с низким риском**. Ограничения для такого движения указаны ниже и **дополняют** приоритет выбора гекса для движения (5.8).

При **движении с низким риском** ИИ:

- Не будет перемещаться в гекс с подразделением противника.
- Не будет перемещаться в зону ведения огня противника на малой дистанции.

Если ИИ **не находится в зоне ведения огня** противника, то он:

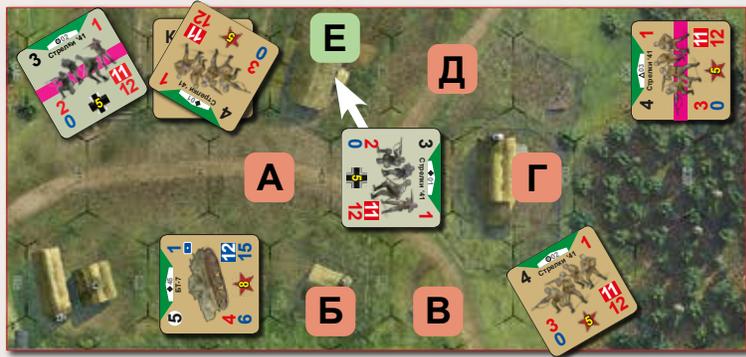
- переместится в другой гекс вне зоны ведения огня, *иначе*
- переместится в гекс в зоне ведения огня, дающий бонус ПЗ.

Если ИИ **находится в зоне ведения огня** противника, то он:

- переместится в гекс вне зоны ведения огня, *иначе*
- переместится в гекс в зоне ведения огня, дающий не меньший бонус ПЗ, чем текущий гекс, *иначе*
- если ИИ не может уменьшить расстояние до цели, то он переместится в сторону фланга цели, в гекс дающий не меньший бонус ПЗ чем текущий или не находящийся в зоне ведения огня, *иначе*
- если ИИ не может переместиться, то он повернётся к подразделению на своём фланге.

В последующих пяти примерах ИИ играет за Германию и выполняет следующий приказ:

ИИ, ближайший к подразделению ▶ Движение с низким риском в сторону цели



Пример 1: только свежие немецкие стрелки могут выполнить этот приказ. Ближайшими к ним являются три советских подразделения: два подразделения стрелков и танк.

Немецкие стрелки не могут переместиться в гексы «А» или «Б», поскольку они находятся в зоне ведения огня танка на малой дистанции (у танков 360° сектор обстрела).

Немецкие стрелки не могут переместиться в гексы «В» или «Г», поскольку они находятся в зоне ведения огня советских стрелков на малой дистанции.

Немецкие стрелки могут переместиться в гекс «Д» или «Е» — такое движение не увеличит расстояние до советских стрелков 01 и не приведёт к тому что ИИ окажется в зоне ведения огня противника на малой дистанции. Между этими двумя гексами выбирается «Е», потому что он находится ближе к цели. Это движение стоит 3 ОД: 1 ОД (базовая стоимость движения) + 1 ОД (гекс со зданием) + 1 ОД (движение назад).

Пример 2: немецкие стрелки находятся в гексе с открытой местностью, в зоне ведения огня советских стрелков.

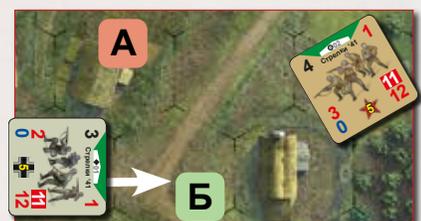
Они могли бы выполнить движение с низким риском в другой гекс с открытой местностью, «А», потому что его бонус ПЗ не меньше, чем у текущего гекса.

Но у гекса с деревянным зданием «Б» бонус ПЗ больше, поэтому стрелки двигаются в него, согласно приоритету выбора гекса для движения (5.3).

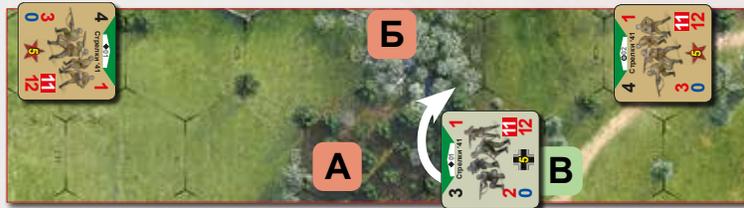
Пример 3: немецкие стрелки находятся в гексе с открытой местностью, вне зоны ведения огня.

Они могли бы выполнить движение с низким риском в гекс с деревянным зданием, «А», потому что, хоть он и находится в зоне ведения огня противника, его бонус ПЗ больше, чем у текущего гекса.

Но гекс с открытой местностью «Б» находится вне зоны ведения огня противника, поэтому стрелки двигаются в него.



Пример 4: немецкие стрелки находятся в гексе с лесом, в зоне ведения огня советских стрелков 02, которые находятся на их фланге.



Немецкие стрелки не могут переместиться в гекс «А», поскольку это увеличит расстояние до цели (советских стрелков 02). Также они не могут переместиться в гекс «Б», поскольку он находится в зоне ведения огня и имеет меньший бонус ПЗ (редколесье, +1 ПЗ), чем текущий (лес, +2 ПЗ).

Немецкие стрелки поворачиваются на месте в направлении советских стрелков за 1 ОД.

Пример 5: немецкие стрелки находятся вне зоны ведения огня.

Они могли бы выполнить движение с низким риском в гекс с редколесьем, «А», потому что, хоть он и находится в зоне ведения огня противника, он имеет бонус ПЗ.



Но у гекса с лесом «Б» бонус ПЗ больше, поэтому стрелки двигаются в него.

5.11 Движение на несколько гексов

Техника, перемещающаяся на несколько гексов при помощи бонусов движения, учитывает ограничения **движения с низким риском** исходя только из гекса, в котором она закончит движение.

Пример: танк ИИ находится вне зоны ведения огня противника. Первым движением он перемещается в гекс, находящийся в зоне ведения огня и не имеющий бонусов ПЗ. Затем, используя бонус движения, он перемещается в гекс, не находящийся в зоне ведения огня. Это считается движением с низким риском, потому что учитывается только гекс, где он закончил движение.

Техника ИИ не будет перемещаться в гекс, который отменяет бонусы движения и стоимость действия перемещения в который превышает 1 ОД. Это ограничение не действует при выполнении движения с низким риском или выполнении приказа командования.

Пример: танки ИИ будут перемещаться вверх по склону или в дымовую завесу, но не в гекс с лесом или зданием. Это не учитывается, если они выполняют движение с низким риском или приказ командования.

Танки ИИ не будут перемещаться в гекс с нескрытыми минами, если только это не требуется по сценарию.

5.12 Группирование

ИИ **никогда не группируются** с другими ИИ, только если их не перевозят или это прямо не указано в сценарии. Если после движения ИИ должен оказаться в гексе с другим ИИ, то такое движение не выполняется. Для движения выбирается другой гекс (или ИИ) в порядке приоритета.

6.0 Предполагаемые противники (ПП)

Предполагаемые противники (ПП) размещаются на поле при подготовке сценария или при выполнении событий сценария (7.2).

ПП считаются ИИ. У ПП нет направления, но он может действовать, перемещаться и выполнять приказы так же, как и другие ИИ.



Все ПП **пешие**, имеют **стоимость движения 1 ОД** и **дальность стрельбы 5**.

Примечание: считается, что ПП имеют наименьший ПА при выборе ИИ для выполнения действия (5.2).

6.1 Раскрытие предполагаемых противников

ПП раскрывается, если:

- Находится в гексе, не дающем бонуса ПЗ на ЛВ любого подразделения.
- Находится в гексе, соседнем с подразделением.
- Атакует (6.2).
- Подразделение атакует ПП и итоговый результат броска 2d6 равен 9 или более (6.3).

При раскрытии ПП возьмите фишку из запаса ПП (1.0). В нём обычно содержатся фишки ИИ и жетоны «Нет врага».

Если вытянута **фишка ИИ**, замените ей фишку ПП на поле. Фишка ИИ размещается той же стороной (свежей или измотанной), что и заменяемая фишка ПП. Этот ИИ размещается в направлении к ближайшему подразделению так, чтобы в его секторе обстрела оказалось как можно больше подразделений.

Если вытянута **жетон «Нет врага»**, удалите фишку ПП с игрового поля, а жетон «Нет врага» — из игры. Это была ложная тревога, и никаких врагов в гексе не было.

6.2 ПП атакует подразделение

Если ПП должен выполнить приказ атаки, то он раскрывается. Возьмите фишку из запаса ПП.

- Если вытянута фишка «Нет врага» — ложная тревога. Удалите фишку ПП с игрового поля, а фишку «Нет врага» — из игры. ИИ пасует.
- Если вытянута фишка ИИ, разместите её на игровом поле и выполните атаку согласно приказу. Если цель находится за пределами дальности стрельбы размещённого ИИ, то ИИ не атакует и пасует (если только приказ не позволяет атаковать на дальней дистанции).

6.3 Подразделение атакует ПП

Вы можете **атаковать** ПП, чтобы раскрыть его. Если результат броска 2d6 равен **9 или более**, ПП раскрыт. Вы можете потратить до 2 ОК для снижения этого значения.



- Если вытянута жетон «Нет врага» — ложная тревога, атака неудачна, а ваше подразделение, если необходимо, должно пройти проверку на измотанность. Удалите фишку ПП с игрового поля, а жетон «Нет врага» — из игры.
- Если вытянута фишка ИИ, разместите её по обычным правилам (6.1). Затем выполняется атака с использованием **того же** результата броска, который проводился для раскрытия ПП. Атакующее подразделение использует ОМ красного или синего цвета, в зависимости от типа цели.

7.0 Контрдействия

Для каждого сценария указаны свои контрдействия, которые содержат особые приказы. ИИ выполняет один из них, когда не может выполнить приказ ББ или малой дистанции и в приоритетных приказах карты есть пункт «Контрдействия» (4.3).

Если для выполнения контрдействия нет подходящих ИИ, переходите к тактическим приказам.

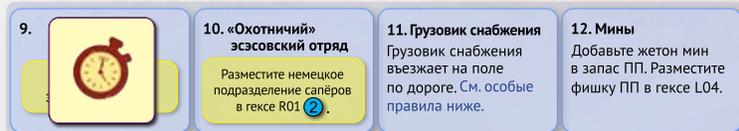
7.1 Приказы сценария

Для каждого сценария указаны свои приказы сценария. ИИ выполняет один из них, когда не может выполнить ни один тактический приказ и на карте приказов есть пункт «Приказы сценария» (4.4). Некоторые приказы сценария предписывают выполнить действие нескольким ИИ. Оно выполняется как групповое действие с общей проверкой на измотанность.

7.2 Шкала сценария и события сценария

Каждый сценарий содержит свою шкалу сценария. Маркер сценария размещается в её первую ячейку при подготовке к игре. Он двигается на 1 или 2 ячейки вперёд при выполнении условия на некоторых зелёных картах приказов (2.4).

Если маркер перемещается на две ячейки, то выполняются события **только** из той ячейки, на которой он остановился. Однако если текст события находится на **жёлтом фоне**, то оно является обязательным и выполняется, даже если маркер прошёл ячейку с ним, не останавливаясь на ней.



Пример: выше показана шкала сценария из одиночного сценария № 4 «Партизаны». Маркер сценария находится в ячейке 9. Ходит ИИ, открывается карта приказов, в верхней части которой указано продвижение по шкале сценария. Условие выполняется (2.4), маркер сценария продвигается на две ячейки и останавливается в ячейке 11. Ячейка 10, которую он прошёл, содержит событие на жёлтом фоне, поэтому оно выполняется, даже несмотря на то, что маркер не остановился на ней, — «охотничий» эсэсовский отряд размещается на поле. После этого выполняется событие с ячейки 11, на которой остановился маркер, — грузовик снабжения входит на поле.

Пример: допустим, маркер сценария находится в ячейке 10 и продвигается на две ячейки. Выполняется событие из ячейки 12, на которой остановился маркер, — на поле размещается ПП и мины добавляются в запас ПП. Событие из ячейки 11 игнорируется, так как маркер не останавливался на ней и оно не имеет жёлтого фона.

События сценария выполняются как **приказы командования**. После продвижения маркера сценария и выполнения всех событий ИИ пытается выполнить приоритетный или тактический приказ с карты.

Однако, как только маркер сценария продвинется в последнюю ячейку на шкале, сценарий немедленно закончится после выполнения событий со шкалы сценария. Никакие другие действия не выполняются, сценарий заканчивается, и определяется победитель. Если маркер должен продвинуться дальше последней ячейки на шкале сценария, то вместо этого он останавливается на последней ячейке.

7.3 Уничтожение подразделений

Подразделения уничтожаются как в обычной игре. Удаляйте их с игрового поля и размещайте на шкале ОК игрока (Пр. М., 7.11).

7.4 Уничтожение ИИ

Уничтоженные ИИ удаляются из игры.

После уничтожения ИИ открывайте и сбрасывайте карты из колоды приказов, пока не откроете **синюю карту приказа командования**. Она **удаляется из игры**. Если в колоде осталась только одна карта приказа командования, не удаляйте её из игры. После этого добавьте в колоду приказов все сброшенные карты и перемешайте её.

От автора: удаление карт приказов командования отражает постепенную потерю командования среди ИИ аналогично тому, как ослабевают силы игрока при снижении ОК.

7.5 Попадания по ИИ

Когда ИИ получает попадание, поместите под него случайный жетон попадания по обычным правилам, не глядя на него. Жетон попадания ИИ раскрывается только при выполнении им **любого приказа** либо если он **атакован**. Новички могут размещать жетоны попадания ИИ сразу лицом вверх.

Пример: вы атакуете поражённый ИИ. Сначала вы тратите, если хотите, ОК для изменения результата броска на атаку, затем раскрываете жетон попадания ИИ, чтобы проверить, влияет ли он на показатель защиты или нет, и только потом совершаете бросок. В момент раскрытия жетона попадания может выясниться, что это был жетон «Уничтожено» и ваша атака была напрасной. Вы в любом случае теряете потраченные ОК и проходите проверку на измотанность.

Пример: поражённый ИИ должен выполнить движение в сторону ближайшего подразделения. Перед этим вы раскрываете его жетон попадания — это «Прижаты огнём». ИИ не может двигаться, поэтому приказ пробует выполнить другой ИИ.

Как только жетон попадания раскрыт, он остаётся раскрытым до конца игры.

7.6 Скрытые подразделения

Подразделения игрока могут быть скрыты по обычным правилам (Пр. М., 11.3). Для удобства можете отмечать скрытые подразделения монетами или другими подручными средствами. ИИ действует так, как будто скрытых подразделений нет на поле, до тех пор пока они не будут обнаружены (Пр. М., 11.1).

8.0 Кампании

Некоторые сценарии объединены в кампании. Сценарии в кампании часто влияют друг на друга, поэтому игроку необходимо записывать результаты каждого сценария. Для удобства ведения записей в каждой кампании есть специальный лист учёта результатов. Сценарии кампании также содержат необязательные условия подготовки, которые позволяют играть в них, как в обычные сценарии вне кампании.

9.0 Беженцы и скот

В некоторых сценариях используются фишки беженцев и скота. Эти фишки не принадлежат ни игроку, ни ИИ, а управляются по особым правилам, указанным в сценарии.

Беженцы и скот **блокируют ЛВ** и дают **штраф -1 ПЗ** подразделениям, находящимся в одном гексе с ними. Также они являются **небронированными** целями с 10 ПЗ и удаляются после первого же попадания по ним. Ни Германия, ни СССР не могут атаковать **в** или **из** гексов с **беженцами** (но могут атаковать противника в ББ, даже находясь в гексе с беженцами).



42.0 Здравый смысл

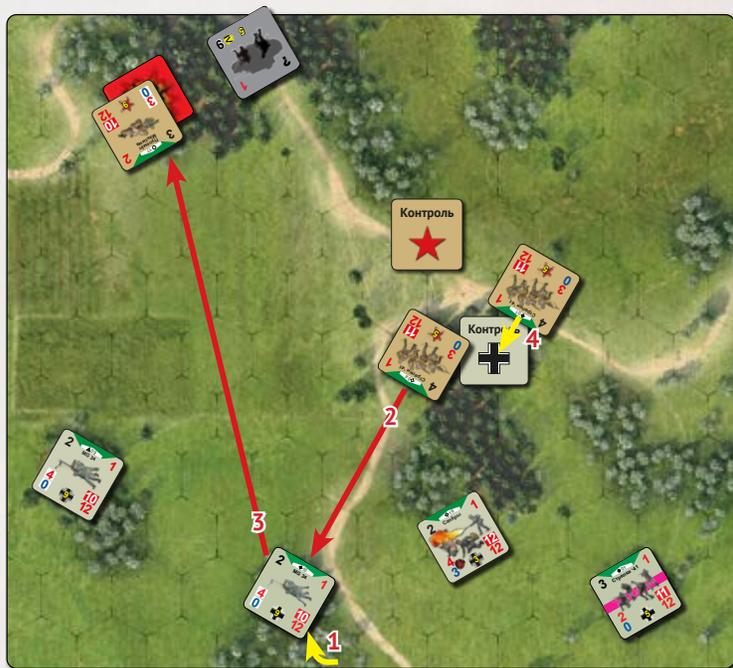
В сценарии могут возникать различные ситуации, и некоторые из них авторы не предвидели. В этих редких ситуациях ИИ может отдавать приказ, который не является наилучшим для него. С одной стороны, мы призываем вас разрешить ИИ сыграть согласно прописанным правилам, и мы надеемся, что он приятно удивит вас своими неожиданными действиями, с другой стороны, не стесняйтесь позволить своему здравому смыслу отменить приказ и перейти к следующему в списке.

Хотим заметить, что логика ИИ очень гибкая. Поэтому не стоит беспокоиться о детализации приказа, если вы не уверены в том, как его интерпретировать. В таких случаях выполняйте приказ так, как, по вашему мнению, будет лучше для ИИ.

От автора: если у вас остались дополнительные вопросы, наш ответ — 42.

Пример одиночной игры

В этом примере показан одиночный сценарий № 4 «Партизаны». Маркер сценария находится в ячейке 6.



1. Ход игрока за Германию. Он перемещает MG 34 (подразделение 10) вперёд на один гекс, стоимость действия равна 1 ОД. Затем необходимо провести проверку на измотанность. Открывается карта из колоды приказов (№ 28), на ней указано значение измотанности «≥ 6». MG 34 выполнил действие с меньшей стоимостью и остаётся свежим.

2. Ход ИИ за СССР. Открывается карта приказов (№ 29). Нет ни одного ИИ в ББ или на малой дистанции, поэтому раздел приоритетных приказов пропускается. Первый тактический приказ предписывает атаковать непоражённому ИИ, ближайшему к свежему подразделению в напряжении. Подразделение MG 34 на предыдущем ходу действовало и находится в зоне ведения огня ИИ: стрелков 04 и пулемёта Максима 17. Однако пулемёт Максима имеет жетон попадания, поэтому атакуют стрелки, стоимость действия равна 4 ОД. Они промахиваются и должны пройти проверку на измотанность. Открывается новая карта приказов (№ 41), на ней указано «≥ 1» — подразделение становится измотанным.

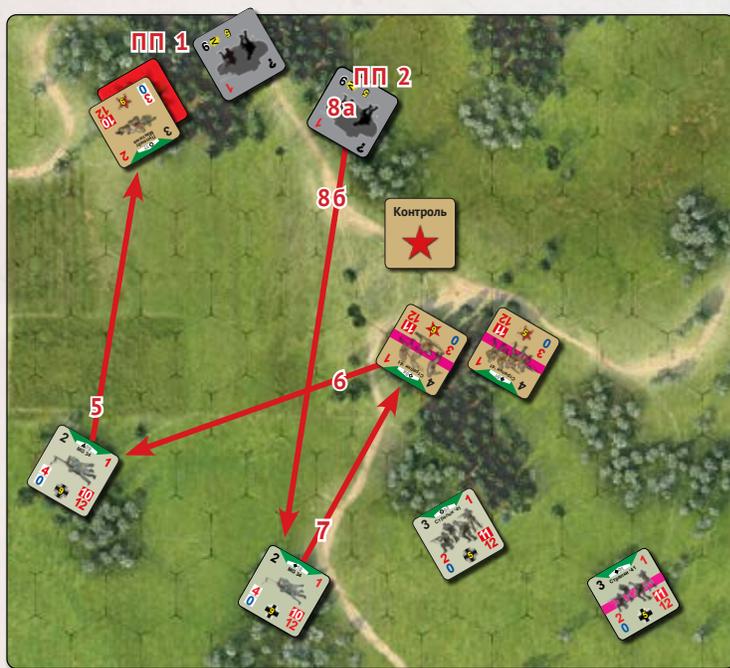
3. Ход игрока за Германию. Этот же MG 34 атакует поражённый советский пулемёт Максима, стоимость действия равна 3 ОД. В этот момент раскрывается жетон попадания ИИ, чтобы проверить наличие модификаторов защиты. Пулемёт Максима оказывается только прижат огнём, что никак не влияет на защиту. MG 34 промахивается и затем должен пройти проверку на измотанность. Открывается новая карта приказов (№ 18), на ней указано «≥ 4» — MG 34 остаётся свежим.

4. Ход ИИ за СССР. Открывается карта приказов (№ 12). Нет ни одного ИИ в ББ или на малой дистанции, но в приоритетных приказах этой карты также есть контрдействия, так что проверяется возможность их выполнения.

Контрдействия указаны в самом сценарии, рядом со шкалой сценария. В этом сценарии они содержат только один приказ: «ИИ, в пределах 3 гексов от которого нет подразделений, ближайший к немецкому жетону контроля».

► Движение с низким риском в сторону цели».

Ключевой гекс содержит немецкий жетон контроля, и в пределах 3 гексов от советских стрелков 01 нет немецких подразделений, поэтому стрелки перемещаются в гекс с жетоном контроля. Сто-



имость действия равна 2 ОД (+1 ОД за лес). Стрелки проходят проверку на измотанность: открывается новая карта приказов (№ 16), на ней указано «≥ 2» — стрелки становятся измотанными.

5. Ход игрока за Германию. Игрок атакует пулемёт Максима 17 своим MG 34 (09) за 2 ОД, попадает по нему и уничтожает. Поскольку ИИ был уничтожен, игрок открывает и сбрасывает карты приказов, пока не откроет синюю карту приказа командования (7.4), которую удаляет из игры. После чего добавляет в колоду приказов все сброшенные карты и перемешивает её. Затем игрок открывает новую карту приказов (№ 25) для проверки на измотанность, на ней указано «≥ 6» — MG 34 остаётся свежим.

6. Ход ИИ за СССР. Открывается карта приказов (№ 04). Все приоритетные приказы игнорируются, поскольку нет ни одного подходящего ИИ для их выполнения. Контрдействия также нельзя выполнить, поскольку на игровом поле больше нет немецких жетонов контроля.

Первый тактический приказ гласит: «ИИ с наибольшим ПА, ближайший к свежему подразделению в напряжении» Атака (+2 ОК)». Немецкий MG 34 (09) в напряжении. Измотанные стрелки 04 — это единственный ИИ, который может атаковать MG 34. И он может это сделать даже измотанным, поскольку это синяя карта приказа командования. Стрелки атакуют MG 34, промахиваются и не проводят проверку на измотанность, поскольку это был приказ командования.

7. Ход игрока за Германию. Игрок атакует советских стрелков 01 своим MG 34 (10) за 2 ОД, промахивается и проходит проверку на измотанность: открывается карта приказов (№ 03), на ней указано «≥ 1» — MG 34 становится измотанным.

8а. Ход ИИ за СССР. Открывается карта приказов (№ 30). В её верхней части указано, что происходит продвижение по шкале сценария на 1 ячейку — маркер сценария движется из ячейки 6 в ячейку 7. Она содержит событие размещения ПП. ПП должен быть размещён на расстоянии 2 гексов от других ПП, уже находящихся на поле и ближайших к любому подразделению (в этом случае это ПП 1, см. особые правила сценария 4). Результат броска 1d6 равен 2, что означает размещение нового ПП (ПП 2) в гекс L06. Однако согласно особым правилам ПП 2 размещается в соседнем гексе K05,

поскольку он имеет более высокий бонус ПЗ и ближе всех к подразделению.

86. Теперь проверяется возможность выполнения приказа с карты. Все приоритетные приказы игнорируются, поскольку нет ни одного подходящего ИИ для их выполнения. Первый тактический приказ также не может быть выполнен, так как нет ни одного свежего непоражённого ИИ, в пределах дальности атаки которого находился бы только что действовавший MG 34.

Примеры карт приказов

Непоражённый ИИ, ближайший к подразделению или цели сценария

► **Движение** в сторону цели
Карта № 15, тактический приказ 3. Сторона ИИ: СССР.

Пример 1: оба советских ИИ ближе к немецкому жетону контроля (цель сценария), чем к MG 34.

Стрелки не подходят, поскольку поражены. Автоматчики будут перемещаться в сторону немецкого жетона контроля.



Наибольшая группа мобильных ИИ, ближайшая к цели сценария или подразделению

► **Движение** в сторону цели



Карта № 36, тактический приказ 3. Сторона ИИ: СССР.

Пример 2: наибольшая группа ИИ состоит из пулемёта Максима и двух автоматчиков. Однако пулемёт Максима не является мобильным (5.0), поскольку его стоимость движения равна 2 ОД. Таким образом, эти автоматчики считаются отдельными группами мобильных ИИ, состоящими из одного ИИ каждая.

Наибольшей группой **мобильных ИИ** являются два соседствующих подразделения стрелков. Поскольку сапёры и цель сценария (немецкий жетон контроля) находятся на одинаковой дистанции от этой группы, то она будет перемещаться в сторону жетона контроля, так как цель сценария в приказе упоминается раньше подразделения.

Один из стрелков перемещается в гекс с лесом, поэтому стоимость движения для всей группы равна 2 ОД. При проверке измотанности на открытой карте приказов указано «≥ 2» — обе фишки стрелков переворачиваются измотанной стороной вверх.

Свежих ИИ < свежих подразделений

► **ИИ пасует**

Карта № 15, приоритетный приказ 3. Сторона ИИ: СССР.

Пример 3: в игре 2 свежих ИИ и 2 свежих подразделения, поэтому ИИ не пасует. ИИ переходит к первому тактическому приказу, согласно которому автоматчики атакуют немецких стрелков, в результате чего становятся измотанными. Игрок решает спасовать в свой ход.

Снова открыта карта с таким же приказом, как и выше. В этот раз на поле есть только 1 свежий ИИ и 2 свежих подразделения, поэтому ИИ пасует. Раунд заканчивается, поскольку игрок тоже спасовал на предыдущем ходу.



Выполняется второй тактический приказ: «ИИ, ближайший к подразделению с наименьшим ПЗ ► Атака, даже на дальней дистанции (+1 ОК)». Из подходящих подразделений ПП 2 находится ближе всех к MG 34 (10) — подразделению с наименьшим ПЗ (другой MG 34 имеет больший ПЗ, так как находится в лесу, а не редколесье). При атаке ПП раскрывается: из запаса ПП берётся случайная фишка. Это фишка «Нет врага». Она и фишка ПП удаляются из игры, и ход переходит к игроку.

ИИ на открытой местности, ближайший к подразделению или цели сценария

► **Движение с низким риском** в сторону укрытия, ближайшего к цели

Карта № 11, тактический приказ 2. Сторона ИИ: СССР.

Пример 4: советские автоматчики в гексе с открытой местностью (не дающей бонусов ПЗ). Поскольку автоматчики поражены, раскрывается их жетон попадания — это «Деморализованы». Если бы это был жетон попадания «Прижаты огнём» или «Ошеломлены», ИИ не смог бы выполнить приказ.

Ближайшее подразделение кавтоматчикам — немецкие стрелки, они становятся целью действия. Ближайшее укрытие к стрелкам — гекс C04. Поскольку автоматчики не могут выполнить движение с низким риском в гекс соседний с подразделением, они перемещаются в гекс C03.



Поражённый ИИ на открытой местности, ближайший к подразделению

► **Движение с низким риском** в сторону укрытия

Пример 5: карта № 31, тактический приказ 1. Сторона ИИ: СССР.

В этом примере советские автоматчики имеют жетон попадания «Деморализованы». По условиям этого приказа они должны переместиться в сторону ближайшего к ним укрытия. Это гекс D02, и они двигаются в него за 2 ОД (+1 ОД за движение назад).

ИИ с наибольшим ПА, ближайший к свежему подразделению в напряжении

► **Атака** (+1 ОК)

Карта № 15, тактический приказ 1. Сторона ИИ: Германия.

Пример 6: во время последнего хода игрока его автоматчики атаковали, промахнулись, но не стали измотанными. Немецкий MG 34 имеет наибольший ПА среди ИИ.

Поскольку советские автоматчики в напряжении и свежие, MG 34 атакует их. За «+1 ОК» значение попадания этой атаки будет снижено на 1.

Пример 7: во время последнего хода игрока его стрелки атаковали, промахнулись и стали измотанными. Теперь они в напряжении, но при этом измотаны. ИИ не может выполнить этот приказ и переходит ко второму тактическому приказу, который гласит:

ИИ, ближайший к свежему подразделению

► **Атака**

Немецкие стрелки находятся ближе всего к свежим советским автоматчикам, поэтому атакуют их.

Пример 8: игрок спасовал в свой предыдущий ход. Поскольку ни одно подразделение не испытывает напряжение, ИИ не может выполнить этот приказ и переходит к следующему тактическому приказу.



ИИ с наибольшим ПА, самый дальний от подразделения с наибольшим ПА

► Атака (+1 ОК)

Карта № 14, тактический приказ 3. Сторона ИИ: СССР.

Пример 9: ИИ с наибольшим ПА — это советские автоматчики. Подразделение с наибольшим ПА — это немецкий Тяж. MG, но автоматчики его не видят из-за редколесья между ними. Вместо этого автоматчики атакуют подразделение с наибольшим ПА в своей зоне ведения огня — MG 34.

Пример 10: в этом примере советские автоматчики измотаны. Поскольку это не приказ командования, измотанные автоматчики не могут его выполнить, поэтому выбирается следующий ИИ с наибольшим ПА — это советские стрелки и они свежие. Стрелки атакуют Тяж. MG 34, который является подразделением с наибольшим ПА.



ИИ с наибольшим ПА, самый дальний от подразделения с наименьшим ПЗ

► Атака, даже на дальней дистанции (+2 ОК)

Карта № 06, тактический приказ 1. Сторона ИИ: СССР.

Пример 13: советские автоматчики имеют большую огневую мощь, но им придётся атаковать на дальней дистанции и их ПА будет снижен с 4 до 2 (Пр. М., 5.3).

Советские же стрелки имеют 3 ПА, поэтому атаковать будут они. Значение попадания этой атаки: 12 ПЗ – 3 ПА – 2 (за «+2 ОК») = 7.



Миномёт или полевое орудие ИИ, самое дальнее от подразделения с наименьшим ПЗ

► Атака



Карта № 41, тактический приказ 1. Сторона ИИ: Германия.

Пример 11: в зоне ведения огня немецкой 7,5 LeIG 18 находятся все советские подразделения и среди них советские автоматчики, на расстоянии 4 гексов, имеют наименьший ПЗ: они в гексе с открытой местностью и будут атакованы с фланга, имея при этом фланговую защиту 11.

В зоне ведения огня немецкого миномёта также находятся все советские подразделения и у всех них ПЗ равен 11 (против фугасных снарядов используется фланговая защита цели; пулемёт Максима находится в редколесье). Из этих целей ближайшей к миномёту является НКВД на расстоянии 5 гексов.

Миномёт дальше всего от ближайшей подходящей цели (5.1), поэтому он атакует подразделение НКВД.

ИИ, ближайший к подразделению ► Атака

Карта № 22, тактический приказ 3. Сторона ИИ: Германия.

Пример 14: немецкие стрелки находятся ближе всего к подразделению (советскому танку). Однако для успешной атаки стрелками по танку БТ-7 необходим результат броска 12: 15 ПЗ – 0 ПА – 3 (за малую дистанцию). Из-за этого стрелки становятся неподходящими для атаки (5.2).

Pz III H — следующий ближайший подходящий ИИ, для его успешной атаки нужен результат 7 или больше: 15 ПЗ – 8 ПА.



ИИ с наибольшим ПА, ближайший к подразделению ► Атака

Карта № 35, тактический приказ 3. Сторона ИИ: Германия.

Пример 15: немецкий танк имеет наибольший ПА — 5 синего цвета. Его целью будет поражённый советский танк, поскольку это ближайшее подразделение с подходящей защитой (синего цвета). Немецкий танк атакует и попадает, уничтожая советский танк.

Игрок решает спасовать в свой ход.

Пример 16: на следующем ходу ИИ открыта карта с точно таким же приказом. Единственной подходящей целью являются советские стрелки с 12 ПЗ красного цвета, поскольку советский танк был уничтожен. MG 34 имеет наибольший ПА — 4 красного цвета, поэтому он будет атаковать стрелков.



ИИ, ближайший к свежему подразделению с наименьшим ПЗ

► Атака (+1 ОК)

Карта № 16, тактический приказ 2. Сторона ИИ: Германия.

Пример 12: немецкий MG 34 находится на одинаковом расстоянии от любого советского подразделения.

Советский пулемёт Максима имеет наименьший ПЗ — 10, но он измотан.

И автоматчики, и НКВД имеют 13 ПЗ (у автоматчиков +1 ПЗ за редколесье).

Согласно приоритету выбора цели (5.4) MG 34 атакует автоматчиков, поскольку их ПА больше, чем у НКВД.



Непоражённый ИИ, самый дальний от непоражённого свежего подразделения

► Атака (+2 ОК)



Карта № 03, тактический приказ 2. Сторона ИИ: СССР.

Пример 17: данный приказ находится на карте приказа командования, поэтому может быть выполнен любым свежим или измотанным ИИ без прохождения проверки на измотанность. Все ИИ являются предполагаемыми противниками (ПП) и поэтому являются непоражёнными. Немецкие стрелки поражены, поэтому они не являются подходящей целью.

Непоражённое свежее подразделение, ближайшее к ПП, — это сапёры. ПП 3 находится дальше всех от сапёров, в 6 гексах, но из-за своей дальности стрельбы, 5, не подходит. Следующим самым дальним от сапёров является ПП 2, он будет атаковать их. **Примечание:** ПП не имеют направления, поэтому их сектор огня — 360°.

Игрок вытягивает из запаса ПП случайную фишку — это советские автоматчики — и заменяет ими ПП 2, размещая их измотанной стороной вверх, в направлении к немецким стрелкам. **Примечание:** теперь ПП раскрыт и у ИИ появляется направление.



Дальность стрельбы советских автоматчиков равна 3. Расстояние до цели больше, и, поскольку в приказе не указана дальняя дистанция (5.2), автоматчики не атакуют, ИИ пасует (6.3).

В свой ход игрок своим MG 34 атакует ПП 1 в редколесье. Игрок бросает 2d6 с результатом 10, что больше 9 — необходимого минимального значения для раскрытия ПП (6.2). Игрок вытягивает из запаса ПП фишку пулемёта Максима и размещает свежей стороной вверх в направлении немецких стрелков. Затем он определяет, попал ли его MG 34 по пулемёту Максима ИИ, используя этот же результат броска — 10. Значение попадания равно 9 (12 ПЗ + 1 ПЗ за редколесье — 4 ПА), а значит, он попал!



Если бы игрок выбросил меньше 9, ПП не был бы обнаружен, но MG 34 всё равно должен был бы пройти проверку на измотанность за атаку ПП.

ИИ, ближайший к подразделению или цели сценария

► Движение с низким риском в сторону цели

Карта № 02, тактический приказ 3. Сторона ИИ: СССР.

Пример 18: пулемёт Максима подходит для движения с низким риском в сторону немецких стрелков. Однако он находится в укрытии, а все ближайшие к стрелкам гексы являются открытой местностью и находятся на малой дистанции от них. ИИ не будет двигаться в гексы Н11 или И11, хоть они и не находятся на ЛВ стрелков — это увеличит расстояние до цели. Пулемёт Максима может увеличить свой ПЗ, выполнив поворот в сторону стрелков так, чтобы они перестали находиться на его фланге.



Он поворачивается на месте в сторону гекса Ю6 или Я10 (определяется случайным образом). Стоимость этого действия 1 ОД, ИИ проходит проверку на измотанность.

ИИ с наибольшим ПА, ближайший к подразделению с наименьшим ПЗ

► Атака, даже на дальней дистанции (+1 ОК)

Карта № 29, тактический приказ 2. Сторона ИИ: Германия.

Пример 19: оба немецких ИИ: 3,7 РаК 36 и Pz III Е имеют 5 ОМ синего цвета. Однако РаК 36 находится на холме 2У, что выше позиции советского танка Т-26, поэтому получает бонус +1 ПА (Пр. М., 12.3). Несмотря на то, что Pz III Е может атаковать советский танк с фланга (фланговая защита меньше), по условиям приказа выбирается ИИ именно с наибольшим ПА, поэтому РаК 36 атакует советский танк.



Наибольшая группа ИИ, ближайшая к цели сценария или подразделению

► Движение с низким риском в сторону цели

Карта № 43, тактический приказ 3. Сторона ИИ: СССР.

Пример 20: советские ПП 1, ПП 2 и стрелки свежие и подходят для движения. ПП 1 может переместиться с низким риском в гекс К04, соседний с немецким MG 34, поскольку этот гекс находится вне зоны ведения огня MG 34 (5.10). Поскольку ПП 1 движется в гекс с открытой местностью на ЛВ противника, он обнаружен. Из запаса ПП вытянута фишка «Нет врага», и фишка ПП 1 удаляется из игры.



ПП 2 не может выполнить движение с низким риском в гекс L05, поскольку этот гекс находится в зоне ведения огня и на малой дистанции от MG 34. Вместо этого ПП 2 переместится в гекс L04, где до этого был ПП 1, тем самым не увеличив расстояние до MG 34, но оказавшись на его фланге. ПП 2 не раскрывается, поскольку остаётся в укрытии. Советские стрелки находятся в гексе с открытой местностью и в зоне ведения огня MG 34, поэтому перемещаются в лес, выходя из зоны ведения огня.

Поскольку это был не приказ командования, выполняется групповая проверка на измотанность. На открытой карте приказов указано «≥ 2», поэтому оба оставшихся ИИ становятся измотанными.

Поражённый ИИ в зоне ведения огня с наибольшим ПА, ближайший к подразделению

► Успешная перегруппировка

Карта № 03, тактический приказ 3. Сторона ИИ: Германия.

Пример 21: немецкий Pz III Н имеет наибольший ПА, но он не в зоне ведения огня советского 45-мм ПТО. Pz III Е в зоне ведения огня, поэтому он выполняет успешную перегруппировку. Жетон попадания удаляется из-под фишки Pz III Е без проведения проверки на перегруппировку. Если бы в зоне ведения огня советского 45-мм ПТО были оба немецких ИИ, успешную перегруппировку выполнил бы Pz III Н, потому что он имеет наибольший ПА.



Команда разработчиков

Авторы правил одиночного режима: **Уве Эйкерт** и **Гюнтер Эйкерт**

Разработка логики ИИ и сценариев: **Гюнтер Эйкерт** и **Уве Эйкерт**

Разработка правил: **Мэтью Дедрик**, **Тим Деншем**, **Филипп Джеймс**, **Тьерри Мэттрей**, **Джеймс Палмер**, **Ральф Пикард**

Редактирование правил и тестирование: **Скотт Боген**, **Андреа Кантаторе**, **Дарио Кантаторе**, **Джейкоб Кассенс**, **Билл Дикерсон**, **Крис Додж**, **Дин Халли**, **Брюс Граумлих**, **Джоэл Имхофф**, **Дэвид Киммел**, **Ганс Кортинг**, **Джесси Лебретон**, **Рассел Марш**, **Олав Ридигер**, **Майк Старбак**, **Джеймс Стерретт**, **Брайан Старк**, **Майк Апдайк**

Термины игры

Движение с низким риском – дополнительные ограничения на перемещение (5.10) к обычным правилам движения ИИ (5.8).

ИИ – подразделение ИИ (искусственного интеллекта), такое как пехота ИИ, танк ИИ и т. п.

Мобильное – подразделение со стоимостью движения 1 ОД.

Подразделение – подразделение игрока, такое как пехота, танк и т. п.

Подходящий – свежий ИИ, который может выполнить приказ, или свежий/измотанный ИИ, который может выполнить приказ командования (синяя карта).

Выход из боя – ИИ в ближнем бою выполняет движение с низким риском из гекса.

Цель – подразделение или цель сценария.

Цель сценария – жетоны контроля, лежащие стороной игрока вверх. В некоторых сценариях также указаны дополнительные цели сценария, такие как: стороны игрового поля, гексы игрового поля, техника и т. п.

Алфавитный указатель

Беженцы	9.0	Пас ИИ	2.6
Ближайший	5.1	Подготовка раунда	2.8
Бонус движения ИИ	5.11	Подразделение	1.1
В сторону	5.5	Подходящий ИИ	4.2, 5.2
Группирование ИИ	5.12	Попадания по ИИ	7.5
Движение с низким риском	5.10	Приказ сценария	7.1
Значение измотанности	2.3	Приказы командования	4.7
ИИ	1.1	Приоритетные приказы	4.3
Инициатива	2.9	Проверка на измотанность	4.6
Кампания	8.0	Самый дальний	5.1
Карты приказов	2.3, 4.1	Сброс карт приказов	3.2
Конец игры	2.10	Символ карты	2.3
Конец раунда	2.7	Скот	9.0
Контрдействия	7.0	Скрытые подразделения	7.6
Координаты гекса	2.3	Тактические приказы	4.4
Маркер сценария	7.2	Ход ИИ	4.0
Мобильный	5.0	Цель сценария	4.5
Предполагаемые противники (ПП)	6.0	Шкала сценария	7.2
Номер карты	2.3		

Сокращения

1d6 Один шестигранный кубик	ИИ Искусственный интеллект	ОМ Огневая мощь
2d6 Два шестигранных кубика	ЛВ Линия видимости	ПА Показатель атаки
42 Ответ на главный вопрос жизни и всего такого	ПП Предполагаемый противник	ПЗ Показатель защиты
ББ Ближний бой	ОД Очки действий	ПО Победные очки
	ОК Очки командования	Pz Panzer (немецкий танк)

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: **Максим Книшевицкий**

Редактор: **Даниил Молошников**

Дизайнер-верстальщик: **Антон Поясов**

Руководитель проекта: **Андрей Сесюнин**

Общее руководство: **Антон Сквородин**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

