

ПАМЯТКА ИГРОКУ

КАРТОЧКА ОТРЯДА

Символ отряда

Численность отряда

Стойкость отряда

Защита

Специальные возможности и особые свойства отряда

Стоимость

Тип отряда

Огневая мощь отряда

Состояние отряда

Боезапас

ОГНЕВАЯ МОЩЬ ОТРЯДА

Дальность и меткость

Тип цели

Интенсивность огня

Символ армии

РАЗНИЦА ЦИФР В КОЛОНКАХ ЗАВИСИТ ОТ ЧИСЛЕННОСТИ ОТРЯДА

ХОД ИГРЫ

Один ход игры состоит из трех фаз:

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

ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ ПО ТИПУ

1. Приказы обороны.
2. Стрелковые приказы.
3. Приказ «Атака».
4. Приказ «Засада».
5. Специальные приказы.
6. Приказы передвижения.

СТОЙКОСТЬ

Правило прохождения «Теста на стойкость»

Уменьшение значения Стойкости за каждое повреждение

Начальное значение Стойкости отряда

Необходимо написать новое значение Стойкости

ОГНЕВОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

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

При переходе отряда в состояние Огневого подавления:

1. На лицевой стороне карточки в Состоянии отряда нужно поставить отметку в графе Огневое подавление.

Отметка о состоянии отряда

Значение Меткости становится равным значению, указанному в графе Огневого подавления

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 графе состояния Огневого подавления.
4. Отряд имеет дистанцию видимости 1 гекс.
5. Отряд не получает дополнительную защиту от местности.
6. Если отряд Пехоты находился в окопе, то он больше не считается находящимся в окопе. Отметку в графе состояния «В окопе» необходимо стереть.
7. Если отряд Бронетехники, Легких или Тяжелых танков, находился в танковом окопе, то он продолжает в нем находиться и получать от него дополнительную защиту.

ТЕСТ НА СТРЕЛБУ

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



ОБОРОНА



ОГОНЬ



СТРЕЛБА ПО ПЛОЩАДИ



АТАКА



ЗАСАДА



СВЕТЫВАНИЕ



РАЗВЕРТЫВАНИЕ



СМЕНА СЕКТОРА СТРЕЛБЫ



БОР



МИНИРОВАНИЕ



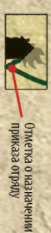
РАЗМИНИРОВАНИЕ



ПОДРЫВ СООРУЖЕНИЙ



ПОДЖОГ



БУКСИРОВКА



СНЯТИЕ ПРОТЯЖИМЫХ ПРОВОДОВ



СНЯТИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫХ ЗАГРАЖДЕНИЙ



НАВЕДЕНИЕ ПЕРЕПРАВ



ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ



ЗАГРУЗКА ПРИПАСОВ



ОКОПАТЬСЯ



РАЗВЕДКА



КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ АРТИЛЛЕРИИ



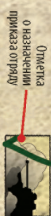
САМООКАПЫВАНИЕ



ХИМИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА



ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА



ДВИЖЕНИЕ



СТРЕЛБА В ДВИЖЕНИИ



ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ



ВЫСАДКА ИЗ ТРАНСПОРТА



ПОСТАНОВКА ДЫМОВОЙ ЗАВЕСЫ В ДВИЖЕНИИ



ДВИЖЕНИЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕПЛОВЫХ ЛОВУШЕК



ОГОНЬ



ПОЛЕТ



СТРЕЛБА В ДВИЖЕНИИ ВЕРТОЛЕТНОГО ОТРЯДА



ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ



ПОСАДКА



ВЗЛЕТ

