

COMMANDS & COLORS

Наполеоника



Автор игры: Ричард Борг

ПРАВИЛА ИГРЫ



«Поле битвы — это зрелище постоянного хаоса. Победителем будет тот, кто контролирует этот хаос — как свой собственный, так и своих врагов».

Наполеон Бонапарт

1. ОБ ИГРЕ

«Commands & Colors: Наполеоника» — это тактический варгейм о наполеоновских войнах. В нём вам предстоит разыгрывать карты командования, чтобы отдавать приказы отрядам, а также бросать кубики для проведения атак. Оригинальные игровые механики создают стратегическую глубину и исторический контекст, которые не оставят равнодушным даже искушённого игрока.

Масштаб сражений в игре не всегда одинаков и зависит от сценария, что позволяет воссоздавать как небольшие стычки, так и грандиозные битвы. В некоторых сценариях отряд пехоты может представлять дивизию, в других — полк или батальон. В игре исторически достоверно переданы тактические возможности и недостатки различных национальных армий наполеоновских войн, а также характерные условия местности каждого сражения. Используйте тактические приёмы наполеоновской эпохи, чтобы привести свою армию к победе!

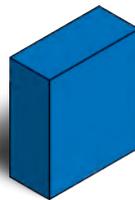
Сражения, представленные в книге сценариев, посвящены противостоянию британско-португальской и французской армий в период 1808–1815 годов. Проработанные сценарии отражают ключевые особенности ландшафта и точно отображают реальное расположение войск в масштабе игровой системы.

Хорошей игры!
Ричард Борг

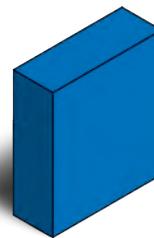
2. КОМПОНЕНТЫ

- Правила игры
- Сценарии (15 сражений)
- Игровое поле
- 5 картонных листов с жетонами, планшетами и тайлами
- 6 листов с наклейками
- 6 памяток (памятка французских отрядов, памятка британских и португальских отрядов, 2 памятки карт командования и 2 памятки местности)
- 8 кубиков
- 70 карт командования
- 340 блоков (синие — французы, красные — британцы, коричневые — португальцы):
 - 193 малых синих, красных и коричневых блоков пехоты (включая 13 запасных блоков)
 - 87 средних синих, красных и коричневых блоков кавалерии (включая 10 запасных блоков)
 - 60 прямоугольных синих, красных и коричневых блоков артиллерии и командующих (включая 12 запасных блоков)

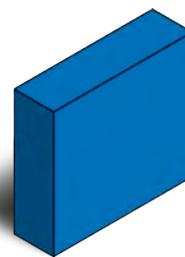
Блоки



Малые блоки
(18×18×8 мм)



Средние блоки
(22×22×8 мм)

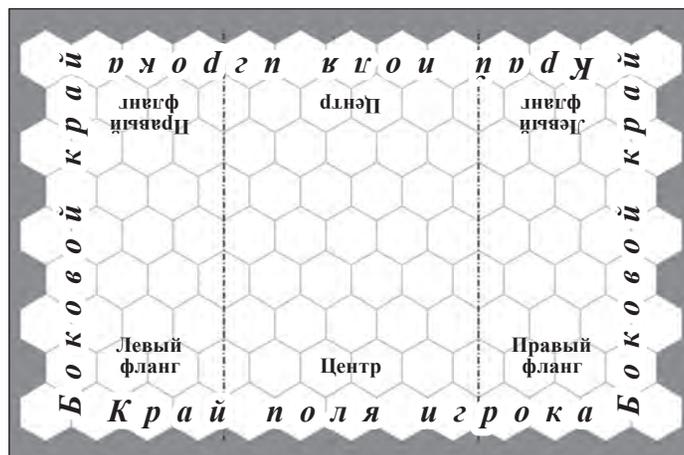


Прямоугольные блоки
(22×28×8 мм)

- Блоки пехоты — 18×18×8 мм
- Блоки кавалерии — 22×22×8 мм
- Блоки артиллерии — 22×28×8 мм, ставятся горизонтально
- Блоки командующих — 22×28×8 мм, ставятся вертикально

Игровое поле

Игровое поле состоит из гексов — 13 гексов в длину и 9 гексов в ширину. Пунктирные линии делят его на 3 секции: левый фланг, центр и правый фланг. Гексы, по центру которых проходит пунктирная линия, принадлежат одновременно к 2 секциям: центральной и соответствующей фланговой.



ПРИМЕЧАНИЕ: левый фланг, центр и правый фланг далее будут называться просто секциями.

Тайлы местности

Тайлы местности используются для воссоздания ландшафта поля боя и размещаются согласно иллюстрации подготовки сценария. Подробнее см. в разделе «Местность» на стр. 19.

Карты командования

Отряды могут передвигаться, атаковать и выполнять особые манёвры, только если вы отдадите им приказ с помощью карт командования. Подробнее см. в разделе «Карты командования» на стр. 22.

Памятка местности

На этой памятке перечислены все типы местности и их эффекты.

Кубики

У каждого кубика есть следующие грани:



- 2 грани с пехотой (чёрный символ на синем фоне).
- 1 грань с кавалерией (чёрный символ на жёлтом фоне).
- 1 грань с артиллерией (чёрный символ на красном фоне).
- 1 грань со знаменем (белый символ на чёрном фоне).
- 1 грань со скрещёнными саблями (белый символ на чёрном фоне).

Памятка отрядов

У каждого игрока своя памятка отрядов. В ней перечислены:

- Типы отрядов, их сокращения и изображения с наклеек.
- Количество блоков в отрядах.

ПРИМЕЧАНИЕ: количество блоков в отрядах одного типа может отличаться у разных держав из-за особенностей организации армии.

- Дальность передвижения (в гексах).
- Модификаторы к боевому духу.
- Национальные особенности (примечания).
- Дальность стрельбы в огневом бою.
- Количество кубиков в бою.

Отряды и командующие

Каждый отряд состоит из определённого количества блоков, которое указано на соответствующей памятке игрока. Оно зависит от типа отряда и державы, которой он принадлежит.

Генералы, маршалы и старшие офицеры любого звания в игре называются командующими. Каждый командующий представлен 1 вертикальным прямоугольным блоком. Блок командующего, который находится в гексе один (без других блоков), не считается отрядом и называется одиночным.

Символы типов отрядов

На изображениях некоторых типов отрядов есть символы, которые помогают игрокам быстрее их распознавать.



Зажжённая граната: гренадеры (гренадеры, гвардейские гренадеры, Старая гвардия).



Горн: лёгкая пехота (лёгкая пехота, стрелки, Молодая гвардия).



Кавалерийский шлем: тяжёлая кавалерия (тяжёлая кавалерия, гвардейская тяжёлая кавалерия, кирасиры).



Лошадь: конная артиллерия.

Без символа: линейная пехота, ополчение, лёгкая кавалерия, пешая и гвардейская пешая артиллерия.

Наклейки. Наклейте их на обе стороны каждого блока. Наклейки британцев предназначены для красных блоков, португальцев — для коричневых, а французов — для синих. Удобнее всего начать с сортировки блоков по цвету, затем по размеру. Например, сначала отделите все красные (британские) блоки, а затем найдите среди них 36 малых блоков. Возьмите лист № 3 с наклейками отрядов британской линейной пехоты. Наклейте их на 36 малых блоков. Затем возьмите ещё 10 малых красных блоков и лист № 4 с наклейками отрядов британской лёгкой пехоты и наклейте их. Закончив с лёгкой пехотой, возьмите ещё 6 малых блоков и наклейки британских стрелков. Продолжайте, пока не закончите со всеми британскими отрядами, а затем перейдите к португальским (коричневые блоки), а после к французским (синие блоки). *Если вы допустили ошибку, воспользуйтесь запасными блоками и наклейками.*

Планшеты и жетоны каре

2 планшета каре и 8 жетонов каре используются для отметки отрядов пехоты, которые построились в каре на игровом поле.



Французское каре



Британское каре

Жетоны знамён

В игре 18 двухсторонних жетонов знамён. Как правило, для победы в сценарии игрок должен получить определённое количество жетонов знамён противника.



Жетон французского знамени



Жетон британского знамени

Промоматериалы

Дополнительные материалы вы можете найти по этой ссылке.



Французские блоки



Линейная пехота
10 отрядов
(40 блоков)



Лёгкая пехота
5 отрядов
(20 блоков)



Гренадеры
1 отряд
(4 блока)



Молодая гвардия
1 отряд
(4 блока)



Старая гвардия
1 отряд
(4 блока)



Ополчение
2 отряда
(8 блоков)



Командующие
(4 блока)



Лёгкая кавалерия
3 отряда
(12 блоков)



Кирасиры
2 отряда
(8 блоков)



Тяжёлая кавалерия
2 отряда
(8 блоков)



Гвардейская
тяжёлая кавалерия
1 отряд (4 блока)



Конная артиллерия
2 отряда
(6 блоков)



Пешая артиллерия
3 отряда
(9 блоков)



Гвардейская
пешая артиллерия
1 отряд (3 блока)

Британские и португальские блоки



Линейная пехота
9 отрядов
(36 блоков)



Лёгкая пехота
2 отряда
(10 блоков)



Стрелки
2 отряда
(6 блоков)



Гренадеры
1 отряд
(4 блока)



Гвардейские гренадеры
2 отряда
(10 блоков)



Командующие
(3 блока)



Лёгкая кавалерия
6 отрядов
(18 блоков)



Тяжёлая кавалерия
4 отряда
(12 блоков)



Гвардейская
тяжёлая кавалерия
1 отряд (3 блока)



Конная артиллерия
2 отряда
(6 блоков)



Пешая артиллерия
3 отряда (9 блоков)



Линейная пехота
6 отрядов
(24 блоков)



Лёгкая пехота
2 отряда
(6 блоков)



Ополчение
1 отряд
(4 блока)



Лёгкая кавалерия
2 отряда
(6 блоков)



Тяжёлая кавалерия
2 отряда
(6 блоков)



Пешая артиллерия
2 отряда
(6 блоков)



Командующие
(2 блока)

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите сценарий из книги сценариев и сторону, за которую будете играть, — французы или британцы и португальцы.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы впервые играете в «Commands & Colors: Наполеоника», то рекомендуем начать с первого сценария «Ролиса (1-я позиция французов) — 17 августа 1808», который специально разработан для знакомства с основными механиками игры.

2. Поместите игровое поле на середину стола и сядьте так, чтобы край поля, где будут размещаться ваши отряды, был обращён к вам. Возьмите свою памятку отрядов, свой планшет каре и набор жетонов каре с цифрами от 1 до 4.

3. Поместите тайлы местности в гексы на игровом поле, как показано на иллюстрации подготовки выбранного сценария.

4. Каждый игрок размещает свои отряды согласно иллюстрации подготовки выбранного сценария. Каждый блок отряда на иллюстрации означает полноценный отряд с начальным количеством блоков, которое указано на памятке отрядов. Рекомендуем размещать сначала командующих и по 1 блоку от каждого отряда, ориентируясь по краям поля или пунктирным линиям, чтобы было проще находить нужные гексы, а затем добавлять нужное количество блоков к уже выставленным.

5. Перемешайте колоду карт командования и поместите её лицом вниз слева от игрового поля. Каждый игрок берёт в руку столько карт, сколько указано в сценарии. Не показывайте свои карты противнику.

6. Положите 8 кубиков и жетоны знамён справа от игрового поля.

7. Ознакомьтесь с условиями победы и дополнительными правилами выбранного сценария, если они есть.

8. Первым ходит игрок, указанный в сценарии.

4. ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто первым выполнит условия победы выбранного сценария. Обычно для этого игрокам нужно получить от 5 до 9 жетонов знамён противника.

Как правило, игрок получает 1 жетон знамени за уничтожение каждого вражеского отряда или командующего, однако в некоторых сценариях можно получить жетоны знамён за захват целевых гексов или за выполнение других целей.

Как только игрок получает последний из необходимых ему жетонов, он немедленно побеждает.

5. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В свой ход игрок разыгрывает карту командования, применяет её эффекты и отдаёт приказы своим отрядам. Эти отряды передвигаются и атакуют, после чего игрок берёт новую карту командования и завершает ход. Игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из них не победит — то есть не выполнит условия победы, указанные в сценарии.

Ход состоит из следующих фаз:

1. ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ. Разыграйте карту командования.

2. ФАЗА ПРИКАЗОВ. Отдайте приказы своим отрядам и/или командующим с учётом ограничений, наложенных разыгранной картой командования.

3. ФАЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ. Отряды и/или командующие, получившие приказ, могут передвинуться. При передвижении учитывайте эффекты местности, особенности отрядов, указанные на памятках, и эффект карты командования. Передвижение всех отрядов и командующих должно быть закончено до фазы боя.

4. ФАЗА БОЯ. Все отряды, получившие приказ, могут атаковать в любом порядке на ваш выбор. Атаковать может только 1 отряд за раз, и он должен полностью завершить свою атаку, включая возможные особые манёвры, до того как другой отряд начнёт свою атаку. *ИСКЛЮЧЕНИЕ: совместная атака. Подробнее см. в соответствующем разделе на стр. 18.*

5. ФАЗА ШТАБА. Возьмите 1 карту командования из колоды.

Фаза 1. КОМАНДОВАНИЕ

В начале вашего хода разыграйте 1 карту командования из руки лицом вверх и прочитайте её эффект вслух.

На картах командования обычно указано количество ваших отрядов и/или командующих, которым можно отдать приказы в этот ход, а также секции, в которых они должны находиться. Помните, что гексы с пунктирной линией по центру принадлежат к 2 секциям: центральной и соответствующей фланговой.

Карты командования делятся на 2 типа: карты секций и карты тактики. На **картах секций** внизу символически изображены левый фланг, центр и правый фланг. Стрелки с цифрами указывают, сколько отрядов и/или командующих и в каких секциях может выбрать игрок. На **картах тактики** внизу обычно приведена иллюстрация, а над ней полное описание эффекта: количество отрядов и/или командующих, которым игрок может отдать приказы, и их тип. Если в эффекте не указаны секции, в которых должны находиться отряды, значит, можно выбрать любые ваши отряды на поле. То же относится к командующим.



Карта секции



Карта тактики

Если по эффекту разыгранной карты вы не можете отдать приказ хотя бы 1 отряду или командующему, пропустите фазы 2–4 и перейдите сразу к фазе штаба (фаза 5): возьмите карту командования и закончите ход.

Фаза 2. ПРИКАЗЫ

После розыгрыша карты командования выберите отряды и/или командующих, которым будут отданы приказы.

- Только эти отряды и командующие смогут передвигаться, атаковать или выполнять особые манёвры во время вашего хода.
- Каждый отряд или командующий может получить только 1 приказ в ход. Если командующий находится в одном гексе с отрядом, то считается, что он его возглавляет. Если такой отряд получает приказ, то командующий передвигается и атакует вместе с ним (для этого ему не нужно отдавать отдельный приказ). Чтобы передвинуть командующего и/или его отряд по отдельности, необходимо сначала отдать командующему приказ покинуть отряд. Подробнее см. в разделе «Командующий, возглавляющий отряд» на стр. 7.

- Вы можете отдать приказ отрядам по любой карте командования. Командующий же может получить приказ только с карты секции или карты тактики с символом двууголки. Подробнее см. в разделе «Передвижение командующего» на стр. 7.

ПРИМЕЧАНИЕ: двууголка на картах командования служит напоминанием о том, что при их розыгрыше можно отдать приказ командующему.

- Некоторые карты позволяют отдать приказы или бросить кубики в количестве, равном вашему значению командования, или меньше. Это значение равно количеству карт в вашей руке, включая разыгранную.

ПРИМЕЧАНИЕ: каждый отряд, построенный в каре, уменьшает значение командования игрока на 1, поскольку 1 случайная карта из руки игрока помещается на планшет каре. Когда отряд, построенный в каре, выходит из него или уничтожается, эта карта возвращается в руку игрока.

- Отряды и командующие в гексах, по центру которых проходит пунктирная линия, могут получать приказы, относящиеся к любой из 2 секций: центральной или соответствующей фланговой.
- Если карта секции позволяет отдать приказы большему количеству отрядов и/или командующих, чем находится в указанной секции, то избыточные приказы не учитываются.
- Если карта тактики позволяет отдать приказы большему количеству отрядов и/или командующих, чем находится на поле, то избыточные приказы не учитываются.
- Вы можете отдать приказы меньшему количеству отрядов и/или командующих, чем указано на карте.

Отряды и командующие

Все блоки в 1 гексе, кроме одиночного командующего, составляют отряд. На каждом блоке, кроме командующих, подписан тип отряда и приведено его изображение, которое помогает быстро определить род войск:

- Пехота — два пехотинца и подпись на голубом фоне.
- Кавалерия — один кавалерист и подпись на жёлтом фоне.
- Артиллерия — пушка с 2 артиллеристами и подпись на красном фоне.

На блоках командующих изображён офицер на коне, без подписи. Одиночный командующий не является отрядом. Командующий в одном гексе с отрядом возглавляет его и повышает его боевой дух.



Пехота

Кавалерия

Артиллерия

Все отряды делятся на 4 категории в зависимости от уровня военной подготовки и боевого опыта:

- Регулярные части (линейная пехота, лёгкая и тяжёлая кавалерия, пешая и конная артиллерия) — основа всех армий наполеоновской эпохи. Эти отряды обучены передвигаться и атаковать, удерживая строй.
- Иррегулярные части (ополчение) — новобранцы, только что поставленные под ружьё. У них недостаточная военная подготовка и плохое снаряжение.
- Элитные части (лёгкая пехота, стрелки, гренадеры и кирасиры) — «обстрелянные» профессиональные солдаты с хорошим снаряжением, умеющие выполнять манёвры под огнём противника.
- Гвардейские части (гвардейская пехота, гвардейская тяжёлая кавалерия, гвардейская пешая артиллерия) — ударные войска, закалённые в сражениях. Часто их держат в резерве, чтобы в подходящий момент нанести решающий удар по противнику и повернуть ход битвы в свою пользу. У них лучшее снаряжение и лошади.

Фаза 3. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Передвиньте отряды и/или командующих, получивших приказы, по одному за раз в любом порядке на ваш выбор, соблюдая следующие правила:

- Каждый отряд или командующий, получивший приказ, может передвинуться только 1 раз в ход.
- Отряд или командующий, получивший приказ, может не передвигаться и остаться в том же гексе.
- Отряд или командующий должен полностью завершить своё передвижение до того, как его начнёт другой отряд или командующий.
- В каждом гексе может находиться только 1 отряд. Отряд не может передвинуться в или через гекс, занятый любым другим дружественным или вражеским отрядом либо вражеским командующим.
- Отряд может передвинуться в гекс, занятый одиночным дружественным командующим. Войдя в такой гекс, отряд должен остановиться и завершить своё передвижение. Командующий в этом гексе немедленно возглавляет отряд.

ПРИМЕЧАНИЕ: термин «дружественный» обозначает все отряды и всех командующих вашей и союзной держав. Поэтому британский командующий может возглавить португальский отряд и наоборот.

- Отряды и командующие могут передвигаться из одной секции в другую.
- Отряд или командующий может передвинуться через край игрового поля, только если это предусмотрено дополнительными правилами сценария (однако командующий может отступить через свой край поля, подробнее см. в разделе «Отступление» на стр. 12).
- Нельзя отделять блоки от отряда, кроме командующих. Отряд всегда передвигается как единое целое.
- Отряд, понёсший потери, не может сгруппироваться (объединить блоки) с другим отрядом.
- Тип местности может ограничивать передвижение и/или возможность атаки. Подробнее см. в разделе «Местность» на стр. 19.
- Отряд или командующий не может передвигаться в или через гекс с непроходимой местностью.

Правила отступления немного отличаются от правил передвижения. Подробнее см. в разделе «Отступление» на стр. 12.

Передвижение пехоты

- Отряд линейной пехоты, гренадеров, Старой гвардии, гвардейских гренадеров или ополчения может передвинуться на 0–1 гекс и атаковать.
- Отряд лёгкой пехоты, Молодой гвардии или стрелков может передвинуться на 0–1 гекс и атаковать или на 2 гекса, но без атаки.

Передвижение кавалерии

- Отряд лёгкой кавалерии может передвинуться на 0–3 гекса и атаковать.
- Отряд тяжёлой кавалерии, кирасир или гвардейской тяжёлой кавалерии может передвинуться на 0–2 гекса и атаковать.

Передвижение артиллерии

- Отряд пешей или гвардейской пешей артиллерии может не передвигаться и атаковать или передвинуться на 1 гекс, но без атаки.
- Отряд конной артиллерии может передвинуться на 0–1 гекс и атаковать или на 2 гекса, но без атаки.

Передвижение командующего

- Командующий, возглавляющий отряд, обязан передвигаться и атаковать вместе с ним. Чтобы покинуть отряд и передвинуться самостоятельно, командующий должен получить отдельный приказ.
- Командующий (один в гексе или покидающий отряд), получивший приказ, может передвинуться на 0–3 гекса.
- Одиночный командующий может передвинуться через гекс с дружественным отрядом (с командующим или без) или с другим одиночным дружественным командующим.

- Одиночный командующий может закончить передвижение в гексе с дружественным отрядом без командующего. В этом случае он немедленно возглавляет этот отряд.
- Одиночный командующий не может закончить передвижение в гексе с другим дружественным командующим (возглавляющим отряд или одиночным).
- Одиночный командующий не может закончить передвижение в гексе с вражеским отрядом или командующим и не может проходить через такой гекс, если только не спасается бегством (подробнее см. в разделе «Бегство командующего» на стр. 13).

Командующий, возглавляющий отряд

Если командующий находится в одном гексе с отрядом, то он его возглавляет, и поэтому обязан передвигаться и/или атаковать вместе с ним.

ПРИМЕЧАНИЕ: если командующий не покидает отряд, а передвигается и атакует вместе с ним, ему не нужно отдавать отдельный приказ.

Если разыграна карта с двууголкой, то вы можете отдать приказ командующему, возглавляющему отряд, покинуть его и передвинуться самостоятельно. Отряд, который возглавлял этот командующий, при этом не получает приказ автоматически: чтобы этот отряд передвинулся и/или атаковал в этот ход, ему нужно отдать отдельный приказ.

Отряду и возглавляющему его командующему можно отдать приказы отдельно друг от друга. В фазу передвижения вы сами решаете, в какой последовательности их передвинуть.

Командующий может покинуть один отряд, передвинуться и возглавить другой отряд. Однако в этом случае он не может передвигаться вместе с новым отрядом, то есть такой отряд может передвинуться только до того, как его возглавит командующий. Отряд, который только что возглавил командующий, не получает приказ автоматически: чтобы этот отряд атаковал в этот ход, ему нужно отдать отдельный приказ.

Командующий, возглавляющий отряд, построенный в каре, не может покинуть его. Если такой отряд получает приказ выйти из каре, то в этом же ходу можно отдать отдельный приказ командующему покинуть этот отряд.

ПРИМЕЧАНИЕ: последовательность передвижения командующего и отряда, который он возглавит, очень важна. Когда командующий передвигается и возглавляет новый отряд, этот отряд больше не может передвигаться (но может атаковать, если получил приказ).

ПРИМЕР: игрок разыгрывает карту «Атака по центру» и в фазу приказа отдаёт приказы в центральной секции отряду гренадеров, командующему, возглавляющему этот отряд, и отряду тяжёлой кавалерии.

Поскольку гренадеры и возглавляющий их командующий получили отдельные приказы, то командующий покидает гренадеров, а гренадеры могут передвинуться и атаковать без командующего. У игрока есть 2 варианта:

1) Вначале передвинуть тяжёлую кавалерию (ТК) в гекс, соседний с вражеским отрядом. Затем передвинуть командующего в гекс с ТК, чтобы он её возглавил. Теперь ТК и её командующий могут атаковать в фазу боя. Гренадеры могут передвинуться до либо после командующего и/или атаковать.

2) Сразу передвинуть командующего в гекс с тяжёлой кавалерией. Возглавив этот отряд, командующий больше не может передвигаться, и поэтому тяжёлая кавалерия тоже вынуждена остаться на месте. Однако она сможет атаковать в фазу боя вместе с командующим. Гренадеры могут передвинуться до либо после командующего и/или атаковать.

Фаза 4. БОЙ

В фазе боя отряды могут атаковать. Атака подразумевает как огневой бой (стрельбу), так и рукопашный. Атакуемый вражеский отряд называется целевым.

Отряд может вести огневой бой, только если целевой отряд находится в пределах дальности стрельбы и на линии видимости. Отряд может вести рукопашный бой, только если целевой отряд находится в соседнем гексе. Отряд, получивший приказ, может провести только один тип атаки: либо огневой, либо рукопашный бой, даже если возможны оба варианта.

В свой ход вы сами определяете очерёдность и тип атак. Атаковать может только 1 отряд за раз, и он должен полностью завершить свою атаку, включая возможные особые манёвры, до того, как начнётся атака другого отряда.

- Отряд может не атаковать, даже если находится в гексе, соседнем с вражеским отрядом.
- Отряд не может одновременно атаковать сразу несколько вражеских отрядов.
- Отряд может атаковать только 1 раз в ход. В некоторых случаях после успешного рукопашного боя кавалерия может вступить в дополнительный рукопашный бой в ходе особого манёвра. Подробнее см. в разделах «Кавалерийский прорыв» и «Дополнительный рукопашный бой» на стр. 14–15.
- Количество кубиков в броске на атаку зависит от числа блоков в атакующем отряде. Таким образом, атаки отряда, понёсшего потери (потерявшего блоки), будут слабее, поскольку количество кубиков уменьшится.
- Одиночный командующий не может атаковать.

ОГНЕВОЙ БОЙ (СТРЕЛЬБА)

Огневой бой может вести только пехота и артиллерия. Кавалерии этот тип боя недоступен. Отряд может вести огневой бой, только если целевой отряд находится минимум через 1 гекс, в пределах дальности стрельбы и на линии видимости.

- Огневой бой нельзя провести против вражеского отряда в соседнем гексе.
- Огневой бой нельзя провести против одиночного командующего.
- Отряд в гексе, соседнем с вражеским отрядом, не может провести огневой бой против другого вражеского отряда, находящегося на большем расстоянии. Если такой отряд будет атаковать, он должен провести рукопашный бой против вражеского отряда в соседнем гексе.
- Целевой отряд не может проводить ответный бой после огневой атаки.
- Целевой отряд кавалерии не может выполнить отход перед огневой атакой.

Последовательность огневой атаки (стрельбы)

1. Выберите отряд, который будет атаковать.
2. Проверьте дальность стрельбы.
3. Проверьте линию видимости.
4. Определите силу атаки.
5. Примените модификаторы карты командования.
6. Примените модификаторы местности.
7. Бросьте кубики.
8. Подсчитайте попадания.
9. Проведите отступление.

1. Выберите отряд, который будет атаковать. Выберите свой отряд, получивший приказ, который проведёт огневой бой, и целевой отряд для этого боя. Каждый бой проводится отдельно: необходимо полностью завершить огневой бой одним отрядом до объявления следующей атаки. Бой проводится только 1 вашим отрядом против 1 вражеского отряда в пределах дальности стрельбы и на линии видимости (если не проводится совместная атака).

Если несколько дружественных отрядов будут вести огневой бой против 1 вражеского отряда, то они атакуют по очереди: сначала один отряд завершает огневой бой, затем его начинает другой отряд (если все условия по-прежнему соблюдаются).

2. Проверьте дальность стрельбы. Убедитесь, что целевой отряд находится в пределах дальности стрельбы. Дальность стрельбы — это расстояние в гексах от атакующего до целевого отряда, при этом гекс с атакующим не учитывается, а гекс с целевым отрядом учитывается.

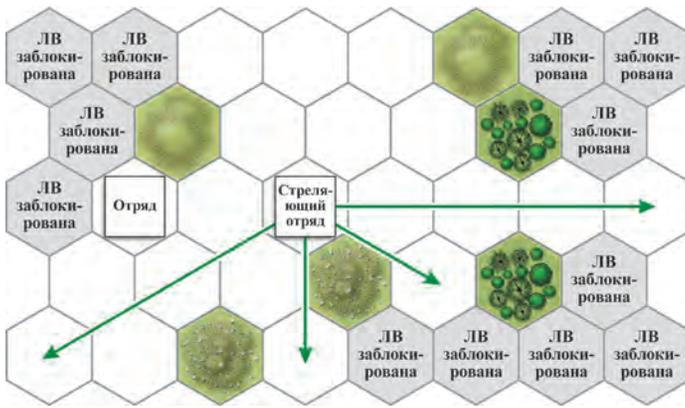
ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ

Максимальная дальность стрельбы отрядов:

- Пехота, кроме стрелков, — 2 гекса.
- Стрелки — 3 гекса.
- Конная артиллерия — 4 гекса.
- Пешая артиллерия — 5 гексов.

3. Проверьте линию видимости. Убедитесь, что целевой отряд находится на линии видимости (ЛВ) вашего атакующего отряда.

Целевой отряд находится на линии видимости, если от центра гекса с атакующим отрядом можно провести линию к центру гекса с целевым отрядом, не пересекая при этом гексы с препятствием (иначе линия будет заблокирована). Препятствиями являются: любые отряды и командующие (как дружественные, так и вражеские), некоторые типы местности и любой край игрового поля. Тип местности гекса с целевым отрядом не учитывается для линии видимости. Линия видимости, проходящая по границе гекса(-ов) с препятствиями, не считается заблокированной, если препятствия не расположены с обеих сторон от линии.

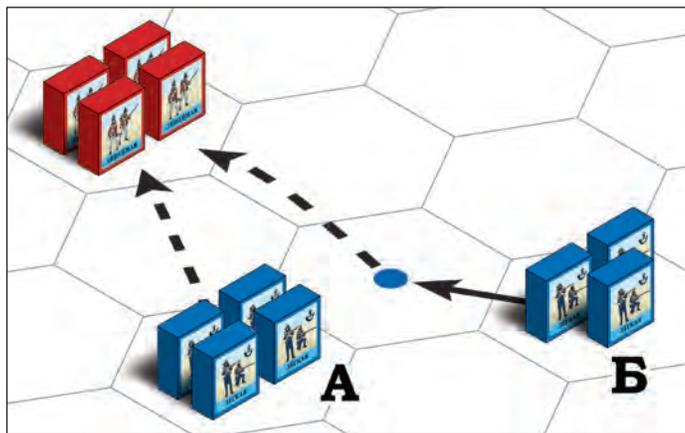


ПРИМЕР: на иллюстрации показаны серые гексы, линия видимости к которым заблокирована. Ко всем остальным гексам, линия видимости не заблокирована. Стрелки указывают на некоторые гексы, которые находятся на линии видимости.

4. Определите силу атаки.

Пехота. Отряд пехоты может вести стрельбу в любом направлении по целевому отряду на расстоянии 2 гексов (2–3 в случае стрелков) на линии видимости. Если атакующий отряд пехоты не передвигался, количество кубиков для атаки в огневом бою (без модификаторов) равно количеству блоков в этом отряде. Если атакующий отряд пехоты передвинулся на 1 гекс, то количество кубиков равно половине количества блоков в этом отряде (в случае французской и британской армии округляйте в большую сторону, в случае португальской — в меньшую). **ПРИМЕЧАНИЕ:** в случае других армий из дополнений смотрите их памятки отрядов.

- Отряды с символом горна (лёгкая пехота, Молодая гвардия, стрелки), которые передвигались на 2 гекса, не могут вести огневой бой.
- Лёгкая пехота, стрелки, гвардейские гренадеры, Молодая и Старая гвардия, а также британские гренадеры добавляют к броску 1 дополнительный кубик. Британская линейная пехота добавляет 1 кубик, только если не передвигалась.



ПРИМЕР: в фазу передвижения отряд французской лёгкой пехоты из 4 блоков (А) не передвигался. В фазе атаки он вступает в огневой бой против отряда британской линейной пехоты. Игрок за Францию бросает 5 кубиков (по 1 кубик за каждый блок в отряде плюс 1 дополнительный, так как отряд является лёгкой пехотой). Другой такой же отряд из 3 блоков (Б) передвигался на 1 гекс, и потому вступает в огневой бой против того же британского отряда только

с 3 кубиками: из-за передвижения количество кубиков равно половине количества блоков с округлением в большую сторону (2) плюс 1 дополнительный кубик (3), так как отряд является лёгкой пехотой.

Пешая артиллерия. Отряд пешей артиллерии, который передвигался, не может вести огневой бой. Отряд пешей артиллерии, который не передвигался, может вести стрельбу в любом направлении по целевому отряду на расстоянии 2–5 гексов на линии видимости. Артиллерия, в отряде которой остался только 1 блок, может вести огневой бой только на расстоянии 2–4 гексов. Количество кубиков для атаки зависит от количества блоков в отряде и расстояния до целевого отряда (см. схему ниже).



Конная артиллерия. Отряд конной артиллерии, который не передвигался, может вести стрельбу в любом направлении по целевому отряду на расстоянии 2–4 гексов на линии видимости. Количество кубиков для атаки зависит от количества блоков в отряде и расстояния до целевого отряда (см. схему ниже).

- Конная артиллерия, которая передвинулась на 1 гекс, может вести огневой бой только на расстоянии 2–3 гексов.
- Конная артиллерия, которая передвинулась на 2 гекса, не может атаковать.
- Конная артиллерия, в отряде которой остался только 1 блок, не может передвинуться, а затем атаковать в один ход. Она может вести огневой бой только на расстоянии 2–3 гексов.



5. Примените модификаторы карты командования. Эффекты на некоторых картах командования увеличивают количество кубиков в броске в огневом бою.

6. Примените модификаторы местности. Тип местности в гексе целевого и/или атакующего отряда может уменьшить количество кубиков в огневом бою. Подробнее см. в разделе «Местность» на стр. 19.

7. Бросьте кубики. Бросьте итоговое количество кубиков.

8. Подсчитайте попадания. В огневом бою попаданием считается каждый выпавший символ рода войск целевого отряда. Другие символы считаются промахом.

Результат броска в огневом бою



1 попадание по пехоте



1 попадание по кавалерии



1 попадание по артиллерии



Промех в огневом бою



Не считается попаданием, но может вызвать отступление целевого отряда

За каждое попадание по своему отряду игрок удаляет из него по 1 блоку. Если удалён последний блок, противник получает его жетон знамени. Если количество попаданий превышает количество блоков в целевом отряде, избыточные попадания не учитываются.

Гибель командующего. Если целевой отряд, возглавляемый командующим, теряет блоки в огневом бою, этот командующий должен пройти проверку на гибель. Подробнее см. в разделе «Проверка гибели командующего» на стр. 12. Помните, что одиночный командующий не может быть целью огневой атаки.

ОТ АВТОРА: многие командующие погибли во главе своих войск, однако в ту эпоху считалось постыдным стрелять по одиночным командующим.

9. Проведите отступление. Выпавший символ знамени не считается попаданием, но может вызвать отступление целевого отряда. Подробнее см. в разделе «Отступление» на стр. 12. Если отряд по какой-то причине не может отступить, он теряет блоки, а его командующий, если он есть, проходит проверку на гибель.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Рукопашный бой доступен всем отрядам. Одиночный командующий не может вести рукопашный бой, но может быть его целью. Рукопашный бой можно вести только против целевого отряда в соседнем гексе — он всегда находится в пределах дальности и на линии видимости.

Последовательность рукопашного боя

1. Выберите отряд, который будет атаковать.
2. Отход кавалерии.
3. Пехотное каре.
4. Определите силу атаки.
5. Примените модификаторы карты командования.
6. Примените модификаторы местности.
7. Бросьте кубики.
8. Подсчитайте попадания.
9. Проведите отступление.
10. Особые манёвры (продвижение пехоты, кавалерийский прорыв, дополнительный рукопашный бой).
11. Ответный бой.

1. Выберите отряд, который будет атаковать. Выберите свой отряд, получивший приказ, который проведёт рукопашный бой, и целевой отряд или вражеского одиночного командующего для этого боя. Каждый бой проводится отдельно: необходимо полностью завершить рукопашный бой одним отрядом (включая продвижение, кавалерийский прорыв, дополнительный рукопашный бой и ответный бой) до объявления следующей атаки.

Если у противника есть карта «Внезапный удар», то он может разыграть её после объявления атаки вашего отряда, но до броска кубиков.

Если несколько дружественных отрядов будут вести рукопашный бой против 1 вражеского отряда, то они атакуют по очереди: сначала один отряд завершает рукопашный бой, затем его начинает другой отряд (если все условия по-прежнему соблюдаются). **ИСКЛЮЧЕНИЕ: совместная атака.**

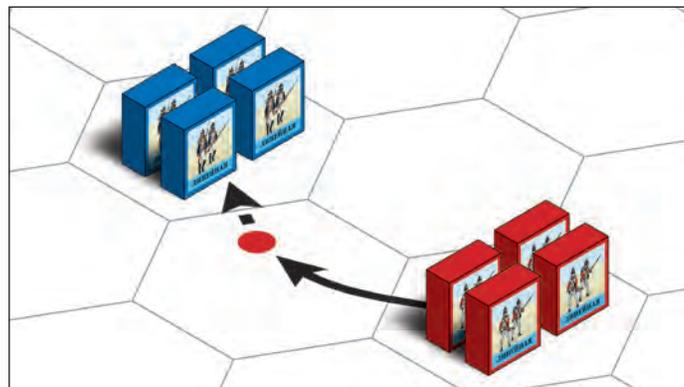
2. Отход кавалерии. Если в рукопашном бою пехота атакует кавалерию, то кавалерия может выполнить отход. Подробнее см. в разделе «Отход кавалерии» на стр. 15.

3. Построение в каре. Каре — это боевое построение пехоты в форме квадрата или прямоугольника для круговой обороны против атак кавалерии. Если в рукопашном бою кавалерия атакует пехоту, то пехота может построиться в каре. Подробнее см. в разделе «Пехотное каре» на стр. 16.

4. Определите силу атаки.

Пехота. Если атакующий отряд пехоты не передвигался или передвигался только на 1 гекс, а затем вступил в рукопашный бой с вражеским отрядом в соседнем гексе, то количество кубиков в броске в рукопашном бою равно количеству блоков в этом отряде.

- Отряды с символом горна (лёгкая пехота, Молодая гвардия, стрелки), которые передвигались на 2 гекса, не могут вести рукопашный бой.
- Французская Старая гвардия в рукопашном бою добавляет к броску 2 дополнительных кубика. Другие гвардейские пехотные отряды и гренадеры добавляют к броску 1 дополнительный кубик. Французская линейная пехота добавляет 1 кубик, только если целевой отряд относится к пехоте.
- Стрелки и ополчение не засчитывают попадания по целевому отряду за символы сабель в рукопашном бою.



ПРИМЕР: британский отряд линейной пехоты из 4 блоков передвигается на 1 гекс и вступает в рукопашный бой с французским отрядом линейной пехоты, тоже из 4 блоков. Игрок за Британию бросает 4 кубика.

Кавалерия. Отряд лёгкой кавалерии может не передвигаться или передвинуться на 1–3 гекса, а затем вступить в рукопашный бой с целевым отрядом в соседнем гексе. Отряд тяжёлой кавалерии может не передвигаться или передвинуться на 1–2 гекса, а затем вступить в рукопашный бой с целевым отрядом в соседнем гексе. В обоих случаях количество кубиков для броска в рукопашном бою равно количеству блоков в отряде.

- Отряды с символом шлема в рукопашном бою добавляют к броску 1 дополнительный кубик.

Пешая артиллерия. Отряд пешей артиллерии, который передвигался в этот ход, не может вступить в рукопашный бой. Отряд пешей артиллерии, который не передвигался, может вступить в рукопашный бой с целевым отрядом в соседнем гексе.

- Отряд пешей артиллерии из 2 или 3 блоков в рукопашном бою бросает 4 кубика.
- Отряд пешей артиллерии из 1 блока в рукопашном бою бросает 3 кубика.
- Отряд гвардейской пешей артиллерии из любого количества блоков в рукопашном бою бросает 1 дополнительный кубик.

Конная артиллерия. Отряд конной артиллерии может вступить в рукопашный бой с вражеским отрядом в соседнем гексе:

- Отряд конной артиллерии из 2 или 3 блоков, который не передвигался или передвигался только на 1 гекс, бросает 3 кубика в рукопашном бою.
- Отряд конной артиллерии из 2 или 3 блоков, который передвигался на 2 гекса, не может вступить в рукопашный бой.
- Отряд конной артиллерии из 1 блока, который не передвигался, бросает 2 кубика в рукопашном бою.
- Отряд конной артиллерии из 1 блока, который передвигался, не может вступить в рукопашный бой.

5. Примените модификаторы карты командования. Эффекты на некоторых картах командования увеличивают количество кубиков в броске в рукопашном бою.

6. Примените модификаторы местности. Тип местности в гексе целевого и/или атакующего отряда может уменьшить количество кубиков в рукопашном бою. Подробнее см. в разделе «Местность» на стр. 19.

7. Бросьте кубики. Бросьте итоговое количество кубиков.

8. Подсчитайте попадания. В рукопашном бою попаданием считается каждый выпавший символ рода войск целевого отряда и каждый выпавший символ сабель. Символ сабель считается попаданием по любому целевому отряду или одиночному командующему. Другие символы считаются промахом. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** стрелки и ополчение не засчитывают попадание по целевому отряду за символы сабель, но засчитывают, если цель — одиночный командующий (он погибает).

Результат броска в рукопашном бою



1 попадание по пехоте



1 попадание по кавалерии



1 попадание по артиллерии



1 попадание по любому отряду или одиночному командующему



Не считается попаданием, но может вызвать отступление целевого отряда

За каждое попадание по своему отряду игрок удаляет из него по 1 блоку. Если удалён последний блок, противник получает его жетон знамени. Если количество попаданий превышает количество блоков в целевом отряде, избыточные попадания не учитываются.

Гибель командующего. Если целевой отряд, возглавляемый командующим, теряет блоки в рукопашном бою, этот командующий должен пройти проверку на гибель. Подробнее см. в разделе «Проверка гибели командующего» на стр. 12. Одиночный командующий погибает сразу, если выпал символ сабель.

9. Проведите отступление. Выпавший символ знамени не считается попаданием, но может вызвать отступление целевого отряда. Подробнее в разделе «Отступление» на стр. 12. Если отряд по какой-то причине не может отступить, он теряет блоки, а его командующий, если он есть, проходит проверку на гибель.

10. Особые манёвры. Подробнее см. в разделах «Продвижение пехоты», «Кавалерийский прорыв» и «Дополнительный рукопашный бой» на стр. 14–15.

11. Ответный бой. Если после вашей атаки целевой отряд не отступил и в нём остался хотя бы 1 блок, он может провести ответный бой против атаковавшего его отряда. Ваш отряд, который вступил в рукопашный бой, в ответном бою считается защищающимся; а вражеский отряд — атакующим.

В ответном бою определение силы атаки, применение модификаторов, подсчёт попаданий и проведение отступления происходит так же, как и в рукопашном бою.

Рукопашный бой заканчивается после ответного боя. Другими словами, после ответного боя не может начаться следующий ответный бой.

- Если вражеский отряд отступил из своего гекса, он не может провести ответный бой, даже если после отступления всё равно находится в гексе, соседнем с атаковавшим его отрядом.
- Если вражеский отряд вынужден отступить, но не может выполнить отступление ни на 1 гекс, он теряет блоки, а затем, если в отряде остался хотя бы 1 блок, может провести ответный бой.
- После проведения ответного боя отряд не может выполнить продвижение, кавалерийский прорыв или дополнительный рукопашный бой.
- Перед ответным боем нельзя разыграть карту командования «Внезапный удар».

- Если 1 вражеский отряд был атакован несколькими вашими отрядами подряд, такой отряд может выполнять ответный бой против каждого атакующего его отряда, если у него остаётся хотя бы 1 блок и он не отступает после каждой атаки.
- В ответном бою нельзя провести совместную атаку.

ПРОВЕРКА ГИБЕЛИ КОМАНДУЮЩЕГО

При проверке гибели вражеского командующего кубики бросаете вы. Если командующий погиб, его блок удаляется, а вы получаете жетон знамени противника.



Командующий, возглавляющий отряд. Когда отряд, возглавляемый командующим, теряет блоки, но не уничтожается, его командующий может погибнуть в бою. Чтобы определить, выжил командующий или нет, необходимо провести проверку на гибель, бросив 2 кубика. Если на обоих кубиках выпали сабли, командующий погибает.

Проверку на гибель командующего необходимо проводить, когда отряд теряет блоки в результате:

- Огневого боя.
- Рукопашного боя (включая ответный и дополнительный рукопашный).
- Невозможности полного отступления.

За каждый бросок кубиков в бою можно провести только 1 проверку гибели командующего. *ПРИМЕР: если отряд, возглавляемый командующим, атакован и в результате броска кубиков теряет 1 или несколько блоков, то после их удаления происходит проверка гибели командующего. Затем если этот отряд должен отступить, но не может, он теряет ещё блоки, однако это не приводит к повторной проверке гибели командующего, поскольку отступление было вызвано тем же результатом броска.*



Отряд командующего уничтожен. Когда отряд, возглавляемый командующим, уничтожен (потерял все блоки), его командующий остаётся один в гексе и должен пройти проверку на гибель 1 кубиком. Если выпали сабли, командующий погибает. Если выпал другой символ, он выживает, но должен отступить на 1–3 гекса.

Если в начале отступления командующий находится в гексе на своём краю поля, он должен удалиться с поля. Если он находится на расстоянии 1–2 гексов от своего края, он может удалиться. В обоих случаях противник не получает жетон знамени.

Если отряд, возглавляемый командующим, теряет последний блок из-за невозможности совершить отступление полностью, то выживший после проверки на гибель командующий должен начать своё отступление из гекса, в котором был удалён последний блок отряда.

Если отряд, возглавляемый командующим, теряет последний блок в гексе на своём краю поля из-за невозможности полностью завершить отступление, то командующий должен отступить через свой край поля. Он удаляется из игры, и противник не получает жетон знамени.

Если отряд, возглавляемый командующим, теряет последний блок, так как пути отступления перекрывают вражеские отряды и/или командующие, то командующий должен спа-

саться бегством через гекс с одним из этих отрядов и/или командующих, пока не войдёт в свободный гекс или гекс с дружественным отрядом без командующего. Подробнее см. в разделе «Бегство командующего» на стр. 13.

Если отряд, возглавляемый командующим, теряет последний блок, так как непроходимая местность перекрывает пути отступления, то командующий погибает, если также не может отступить в эту местность. В этом случае противник получает жетон знамени за гибель командующего.

ПРИМЕР: отряд артиллерии из 1 блока, возглавляемый командующим, должен отступить на 1 гекс, однако единственный возможный путь отступления лежит через гекс с песчаным карьером. Карьер считается непроходимой местностью для артиллерии, поэтому отряд теряет последний блок. После этого командующий обязан отступить на 1–3 гекса, и путь его отступления может пролегать через гекс с песчаным карьером.

Если отряд, возглавляемый командующим, уничтожен и при броске кубиков выпали символы знамени, то они не оказывают никакого влияния на выжившего командующего, и после проверки на гибель он всё равно должен отступить только на 1–3 гекса.

Если отряд, возглавляемый командующим, уничтожен в рукопашном бою, атакующий отряд может продвинуться или выполнить кавалерийский прорыв только после того, как выживший командующий отступит из своего гекса.

Одиночный командующий. Против одиночного командующего нельзя вести огневой бой, но его можно атаковать в рукопашном бою. Количество кубиков для такой атаки такое же, как для обычного рукопашного боя. Если выпал хотя бы 1 символ сабель, командующий погибает, даже если был атакован стрелками или ополчением. В ином случае командующий выживает и должен отступить на 1–3 гекса. Символы знамени, выпавшие при броске, не оказывают никакого влияния на этого командующего. Атакующий отряд может продвинуться или выполнить кавалерийский прорыв только после того, как выживший командующий отступит из своего гекса.

ОТСТУПЛЕНИЕ



После подсчёта попаданий и удаления блоков возможно отступление. За каждое выпавшее знамя атакованный отряд должен передвинуться на 1 гекс в сторону своего края поля. Так, за 2 символа знамени отряд отступает на 2 гекса и т. д. *ИСКЛЮЧЕНИЕ: ополчение отступает на 3 гекса за каждый символ знамени.*

Вы сами выбираете гексы для отступления своего отряда, соблюдая следующие правила:

- Отряд всегда должен отступать в сторону своего края поля независимо от того, с какой стороны его атаквали. Отряд не может отступать строго к боковому краю или к краю поля противника (т. е. отступать нужно так, чтобы расстояние до своего края поля сокращалось).
- Отряд отступает, даже если в фазу передвижения он потерял возможность передвижения (например, вошёл в гекс с командующим или в гекс с типом местности, который запрещает дальнейшее передвижение).

- Любой тип местности, кроме непроходимой, не влияет на передвижение во время отступления. Отступающие отряды могут входить в или проходить через гексы с лесом, бродом и т. д., не останавливаясь в них. Отступление через непроходимую местность невозможно, поэтому вместо этого отступающий отряд должен потерять блоки (это может привести к его уничтожению и гибели командующего).
- Отряд не может отступать в или через гекс, занятый вражеским отрядом или командующим либо другим дружественным отрядом.
- Командующий, возглавляющий отряд, должен отступать вместе с ним.
- Если отряд не может отступить, поскольку гексы для отступления заняты или он уже находится на своём краю поля, то он теряет по 1 блоку за каждый непройденный гекс отступления.
- Командующий останавливает отступление.** Отряд без командующего может отступить в гекс, в котором находится одиночный дружественный командующий. В этом случае такой командующий немедленно возглавляет этот отряд и останавливает его отступление в своём гексе. Отряд не теряет блоки за непройденные гексы отступления.

Боевой дух

В некоторых случаях атакованные отряды могут игнорировать 1 выпавшее знамя или более. Игнорировать символы знамени не обязательно. Игрок может проигнорировать только часть выпавших знамён, в том числе проигнорировать меньше, чем мог бы. Игнорировать символы знамени можно каждый раз, когда отряд атакован. Эффекты следующих условий суммируются:

- Отряд, возглавляемый командующим, может игнорировать 1 знамя, если командующий прошёл проверку гибели после потери блоков или отряд не потерял ни 1 блока, так как отступление проводится после потери блоков и проверки гибели командующего.
- Отряд не в каре может игнорировать 1 знамя, если его поддерживают 2 дружественных отряда или более. Отрядами поддержки считаются любые дружественные отряды и/или дружественные одиночные командующие в соседних гексах с поддерживаемым отрядом. Пехота в каре может оказать поддержку соседнему отряду, не построенному в каре. Однако отряд в каре не может получать поддержку от соседних дружественных отрядов и командующих.
- Некоторые типы местности позволяют защищающимся отрядам игнорировать символы знамени. Подробнее см. в разделе «Местность» на стр. 19 и на памятке местности.
- Гренадеры могут игнорировать 1 знамя.
- Кирасиры могут игнорировать 1 знамя.
- Гвардейские отряды могут игнорировать 1 или 2 знамени, в зависимости от их типа.
- Кавалерия, против которой пехотное каре проводит рукопашный бой, не может игнорировать знамя, вызывающее обязательное отступление, вне зависимости от того, сколько обычных знамён она могла бы проигнорировать. Подробнее см. в разделе «Пехотное каре» на стр. 16.

Отступление командующего

Командующий, возглавляющий отряд, отступает вместе с ним по обычным правилам отступления. Одиночный командующий отступает, соблюдая приведённые ниже правила. Гексы для отступления выбирает отступающий игрок.

- Если отряд, возглавляемый командующим, теряет последний блок в огневом или рукопашном бою либо из-за невозможности полностью выполнить отступление и командующий выжил после проверки на гибель, то он должен отступить на 1–3 гекса.
- Если одиночный командующий был атакован в рукопашном бою, но выжил, то он также должен отступить на 1–3 гекса.
- Если в начале отступления командующий находится в гексе на своём краю поля, он должен отступить через край поля и удалиться. Если он находится на расстоянии 1–2 гексов от своего края, он может сделать это. В обоих случаях противник не получает жетон знамени.
- Любой тип местности, кроме непроходимой, не влияет на передвижение во время отступления. Другими словами, отступающий командующий может входить в или проходить через гексы с лесом, бродом и т. д., не останавливаясь в них. Отступление через непроходимую местность невозможно, поэтому вместо этого отступающий командующий погибает, а противник получает жетон знамени.
- Командующий не может закончить отступление в гексе с другим дружественным или вражеским командующим, а также с вражеским отрядом.
- Командующий может отступать через гекс, занятый дружественным отрядом с командующим или без. Если в таком отряде нет командующего, он также может закончить отступление в таком гексе, немедленно возглавив отряд.
- Отступление командующего через гекс с дружественным отрядом никак не влияет на этот отряд.
- Командующий может отступать через гекс, занятый одиночным дружественным или вражеским командующим.
- Командующий может отступать через гекс, занятый вражеским отрядом, только если он спасается бегством.

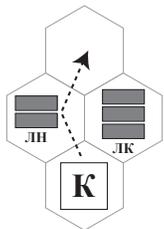
Бегство командующего

Если вражеские отряды блокируют все пути отступления командующего, он должен попытаться спастись бегством.

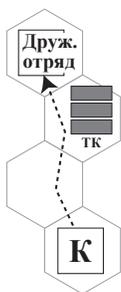
Бегство: передвиньте командующего в гекс, занятый вражеским отрядом. Затем этот отряд проводит рукопашный бой против командующего, бросая такое же количество кубиков, как в обычном рукопашном бою, но без учёта модификаторов местности и эффектов разыгранной карты. Если выпал хотя бы 1 символ сабель, командующий погибает, даже если атакующий отряд обычно не засчитывает попадание за сабли в рукопашном бою (например, стрелки или ополчение). Если командующий погиб, противник получает жетон знамени. Если командующий выжил, он должен продолжить отступление. Если следующий гекс отступления тоже занят вражеским отрядом, командующий снова должен пройти процедуру бегства. Если же и 3-й гекс отступления занят вражеским отрядом или командующим, то командующий сразу погибает, а противник получает жетон знамени.

Командующий может спастись бегством через гекс, занятый одиночным вражеским командующим. В этом случае атака не проводится.

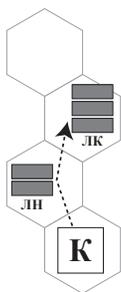
Примеры бегства командующего



1) Противник полностью уничтожил отряд, возглавляемый командующим (К). Он успешно прошёл проверку на гибель и теперь должен отступить к своему краю поля. Путь ему преграждают вражеские отряды линейной пехоты из 2 блоков и лёгкой кавалерии из 3 блоков. Гексы за ними свободны. Командующий решает отступить через гекс с 2 блоками линейной пехоты, поскольку в рукопашном бою они будут бросать только 2 кубика, а лёгкая кавалерия — 3. Противник бросает 2 кубика, выпадают символы пехоты и артиллерии. Так как сабли не выпали, командующий успешно спасается бегством и может закончить отступление во 2 или 3 гексе от начального.



2) Первый гекс на пути отступления командующего свободен, во втором находится вражеский отряд тяжёлой кавалерии из 3 блоков, а в третьем — дружественный отряд без командующего. Командующий мог бы отступить только на 1 гекс, но решает рискнуть и отступить на 3 гекса, чтобы возглавить дружественный отряд. Во 2 гексе командующего атакует вражеская тяжёлая кавалерия, бросая 4 кубика (3 кубика за блоки плюс 1 дополнительный кубик за тип отряда). Выпало по 2 символа пехоты и знамён. Так как сабли не выпали, командующий успешно спасается бегством и заканчивает отступление в 3 гексе, возглавляя дружественный отряд.



3) Единственный путь отступления проходит через гекс, занятый вражеским отрядом линейной пехоты из 2 блоков, а затем через гекс, занятый вражеским отрядом лёгкой кавалерии из 3 блоков. Командующий отступает в первый гекс, где его атакует вражеская линейная пехота, бросая 2 кубика. Выпали символы знамени и кавалерии. Командующий успешно спасается бегством из этого гекса. Продолжая отступление, он входит во второй гекс, где его атакует лёгкая кавалерия. Противник бросает 3 кубика, выпадают 2 символа сабель и знамя. Командующий погибает (достаточно было бы и 1 символа сабель). Противник получает жетон знамени за гибель командующего.

Фаза 5. ФАЗА ШТАБА

После выполнения всех передвижений (фаза 3) и атак (фаза 4), включая отступления и особые манёвры, сбросьте разыгранную карту командования и возьмите новую с верха колоды. Ваш ход окончен.

Если противник разыграл карту «Внезапный удар», то в фазе штаба он первым берёт новую карту из колоды.

Если в колоде кончились карты, перемешайте сброс, тем самым сформировав новую колоду.

КОНЕЦ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игроки ходят по очереди, пока один из них не выполнит условия победы, указанные в сценарии.

За уничтожение вражеского отряда и командующего игрок получает по 1 жетону знамени противника. В некоторых сценариях также можно получить жетоны знамён за захват целевых гексов или за выполнение других целей.

Игра немедленно заканчивается, когда игрок получает последний необходимый жетон знамени противника, даже если это произошло не в его ход (например, во время ответного боя).

Временный жетон знамени за целевой гекс на начало хода

Если отряд указанного игрока на начало его хода находится в целевом гексе, то игрок получает 1 жетон знамени противника. Пока отряд игрока остаётся в целевом гексе, он сохраняет полученный жетон знамени за этот гекс. Как только отряд игрока покидает целевой гекс или уничтожается, игрок сразу теряет такой жетон. Каждый целевой гекс приносит игроку только 1 временный жетон. Для удобства можете выкладывать в целевые гексы игрока жетоны знамён противника: получив временный жетон, заберите его из гекса, а потеряв, верните обратно.

6. ОСОБЫЕ МАНЁВРЫ

Во время фазы боя после успешного рукопашного боя атакующая пехота или кавалерия может выполнить 1 или несколько особых манёвров. Рукопашный бой считается успешным, если отряд в рукопашном бою (в том числе в рамках совместной атаки) уничтожает вражеский отряд или одиночного командующего либо вынуждает их отступить из гекса.

Продвижение пехоты

После успешного рукопашного боя пехота может выполнить продвижение — передвинуться в соседний гекс, где находился атакованный отряд или одиночный командующий.

- Продвижение не обязательно. Атакующий отряд не обязан продвигаться, даже если это возможно.
- Если в фазу передвижения отряд потерял возможность передвижения (например, вошёл в гекс с командующим или в гекс с типом местности, который запрещает дальнейшее передвижение), он не может выполнить продвижение.
- Отряд пехоты, атаковавший отряд кавалерии, может продвинуться после отхода кавалерии.
- Отряд пехоты, атаковавший одиночного командующего, может продвинуться после гибели или отступления командующего.
- Отряд, построенный в каре, не может продвинуться после успешного рукопашного боя.

Кавалерийский прорыв

После успешного рукопашного боя кавалерия может выполнить прорыв — передвинуться в соседний гекс, где находился атакованный отряд, а затем по желанию передвинуться на ещё 1 дополнительный гекс, соблюдая правила передвижения.

- Прорыв не обязателен. Атакующий отряд не обязан совершать его, даже если это возможно.
- Передвижение на 1 дополнительный гекс в ходе прорыва не обязательно. Передвижение кавалерии только в гекс, где находился атакованный отряд, также считается прорывом.
- В ходе прорыва отряд может передвинуться на освободившийся гекс, а затем обратно в гекс, из которого он атаковал.
- Если в фазу передвижения или после прорыва на 1 гекс отряд потерял возможность передвижения (например, вошёл в гекс с командующим или в гекс с типом местности, который запрещает дальнейшее передвижение), он не может выполнить или продолжить прорыв в этом ходу.
- Отряд кавалерии, атаковавший одиночного командующего, может совершить прорыв после гибели или отступления командующего.

Ограничения при продвижении и прорыве

Ниже приведены условия, которые не позволяют отряду совершить продвижение или прорыв:

- Продвижение после огневого боя невозможно.
- Отряд, проводящий ответный бой, не может затем выполнить продвижение или прорыв.
- Защищающийся отряд, выполняющий эффект карты «Внезапный удар» против атакующего отряда, не может затем выполнить продвижение или прорыв.

Дополнительный рукопашный бой

После успешного рукопашного боя отряд кавалерии, который выполнил прорыв, может провести ещё 1 рукопашный бой, который считается дополнительным.

- Дополнительный рукопашный бой может провести только отряд кавалерии, только после успешного рукопашного боя и прорыва. Пехота и артиллерия не могут проводить дополнительный рукопашный бой.
- Если отряд кавалерии не передвинулся в освободившийся гекс, он теряет возможность провести дополнительный рукопашный бой, даже если в соседнем с ним гексе находится другой вражеский отряд.
- Дополнительный рукопашный бой не обязателен. Атакующий отряд не обязан проводить дополнительный рукопашный бой после прорыва, даже если это возможно.
- Дополнительный рукопашный бой не обязательно выполнять против ранее атакованного отряда, даже если это возможно.
- В дополнительном рукопашном бою учитываются ограничения местности, как и в обычном рукопашном бою.
- Отряд кавалерии может провести только 1 дополнительный рукопашный бой в ход.
- Отряд кавалерии, который во время дополнительного рукопашного боя уничтожил или вынудил отступить вражеский отряд или одиночного командующего, может передвинуться на освободившийся гекс. Однако после этого он не может выполнить прорыв и/или ещё 1 дополнительный рукопашный бой. Кроме того, передвижение на освободившийся гекс невозможно, если в ходе прорыва отряд поте-

рял возможность передвигаться (например, вошёл в гекс с командующим или в гекс с типом местности, который запрещает дальнейшее передвижение).

- Отряд кавалерии, атаковавший в рукопашном бою, должен полностью закончить свою атаку, кавалерийский прорыв и дополнительный рукопашный бой перед тем, как другой отряд начнёт свою атаку.
- При проведении дополнительного рукопашного боя можно выполнить совместную атаку так же, как и в обычном рукопашном бою. Если первый успешный рукопашный бой тоже был проведён в рамках совместной атаки, то в дополнительном рукопашном бою должен участвовать другой отряд артиллерии. Другими словами, один отряд артиллерии может участвовать только в одном бою.

7. ТАКТИКА

ОТХОД КАВАЛЕРИИ

Кавалерия может выполнить отход, если была атакована в рукопашном бою вражеской пехотой (в том числе в рамках совместной атаки). Сразу после объявления атаки пехоты против кавалерии атакующий игрок должен спросить у противника, будет ли его кавалерия выполнять отход. Защищающийся игрок должен ответить сразу же, до броска кубиков.

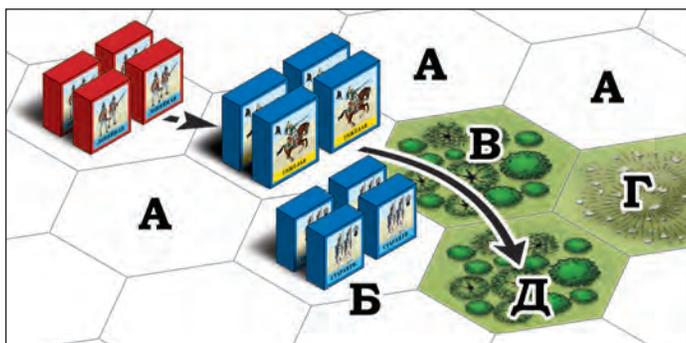
Отряд кавалерии не может выполнить отход, если не сможет отойти ровно на 2 гекса в сторону своего края поля. Гексы с отрядами, непроходимая местность и края поля могут помешать кавалерии отойти на 2 гекса. Эффекты местности, кроме непроходимой, не влияют на отход. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** отряд кавалерии, не возглавляемый командующим, может выполнить отход в гекс, занятый одиночным дружественным командующим. Командующий сразу возглавляет отряд кавалерии, который теперь не может продолжить отход и должен остановиться в этом гексе.

Если кавалерия не будет выполнять отход или не может сделать это, то рукопашный бой проходит по обычным правилам.



Перед тем как кавалерия начнёт отход, атакующая пехота определяет количество кубиков для рукопашного боя против неё и бросает их. При совместной атаке используются как кубики атакующей пехоты, так и кубики атакующей артиллерии. При подсчёте попаданий по кавалерии, которая совершит отход, учитываются только символы кавалерии, а сабли и другие символы считаются промахами. Если отряд кавалерии возглавляет командующий и отряд теряет блоки, то командующий должен пройти проверку на гибель. Затем кавалерия должна передвинуться на 2 гекса в сторону своего края поля. Выпавшие символы знамени не оказывают влияния на количество гексов отхода.

- После отхода кавалерии атаковавшая пехота может продвинуться на освободившийся гекс.
- Кавалерия, выполнившая отход, не может провести ответный бой, даже если закончила передвижение в гексе, соседнем с атаковавшим её вражеским отрядом.
- Кавалерия не может выполнить отход, если вражеская пехота проводит ответный бой против неё.
- Кавалерия не может выполнить отход, если пехота атакует первой из-за розыгрыша карты «Внезапный удар».



ПРИМЕР: британский отряд линейной пехоты атакует в рукопашном бою французский отряд кавалерии. Игрок за Францию принимает решение отвести кавалерию. Игрок за Британию бросает 4 кубика (по количеству блоков в отряде пехоты), засчитывая попадания только за символы кавалерии. Если отряд кавалерии не уничтожен, то, понеся возможные потери, он должен отойти, передвинувшись на 2 гекса в сторону своего края поля. Отход через/в гексы, отмеченные буквой А, невозможен, так как в этом случае кавалерия не приблизится к своей стороне поля. Также невозможно отход через гекс В, так как он занят. В гекс Г нельзя отойти из-за непроходимой местности. Отход возможен только через гекс В в гекс Д.



ПЕХОТНОЕ КАРЕ

Каре — это боевое построение пехоты в форме квадрата или прямоугольника, предназначенное для круговой обороны против атак кавалерии. Отряд пехоты в каре не может передвигаться, продвигаться и отступать, но может атаковать в огневом и рукопашном бою. При атаке он бросает только 1 кубик, независимо от количества блоков и любых положительных модификаторов. При этом отрицательные модификаторы местности учитываются, следовательно, возможна ситуация, при которой количество кубиков в броске на атаку от пехотного каре будет равно 0. Только при совместной атаке в броске может быть больше 1 кубика.

Построение в каре и бой

Если в ход противника ваша пехота была атакована вражеской кавалерией в рукопашном бою (в том числе в рамках совместной атаки), она может построиться в каре. Количество блоков в отряде не имеет значения. Сразу после объявления атаки кавалерии против пехоты атакующий игрок должен спросить противника, будет ли его пехота строиться в каре. Защищающийся игрок должен ответить сразу же, до броска кубиков.

Отряд пехоты не может построиться в каре, если выполнено хотя бы 1 из следующих условий:

- У игрока, решившего построить каре, в руке 2 карты командования или меньше.
- На планшете каре игрока, решившего построиться в каре, не осталось свободных ячеек.
- Отряд пехоты находится в гексе с типом местности, на котором нельзя построиться в каре. Подробнее в разделе «Местность» на стр. 19.
- Отряд кавалерии проводит ответный бой.
- Отряд пехоты атакует отряд кавалерии в рукопашном бою, а защищающийся игрок разыгрывает карту «Внезапный удар».

Если пехота не строится в каре, атака кавалерии проходит по обычным правилам.

Когда ваш отряд пехоты строится в каре, противник берёт 1 случайную карту командования из вашей руки и, не просматривая, размещает её лицом вниз в любую ячейку на вашем планшете каре, где ещё нет карты. Жетон каре из этой ячейки необходимо поместить в гекс с отрядом пехоты, который строится в каре. Игрок может просматривать карты командования на своём планшете каре, но не может перемещать их из одной ячейки в другую.

ПРИМЕЧАНИЕ: жетон каре не считается блоком отряда, и поэтому не может быть удалён вместо блока.



ПРИМЕР: игрок за Францию берёт 1 случайную карту командования из руки игрока за Британию, отряд которого строится в каре, и, не просматривая, размещает её лицом вниз в ячейку на британском планшете каре. Жетон каре из этой ячейки помещается в гекс с отрядом пехоты, который строится в каре.

Если кавалерийская атака вынудила пехоту построиться в каре, то первым бросать кубики будет каре (даже если сейчас ход противника). Это исключение из обычной последовательности рукопашного боя.

1 — это максимальное количество кубиков для пехоты, построенной в каре. Модификаторы от карт командования и типа отряда не могут увеличить это число. При этом отрицательные модификаторы местности учитываются, следовательно, возможна ситуация, при которой количество кубиков за отряд в каре будет равно 0.

Если пехота, построенная в каре, выполняет совместную атаку вместе с артиллерией, то добавьте к 0–1 кубику от каре количество кубиков артиллерии. Подробнее см. в разделе «Совместная атака» на стр. 18.



Обязательное отступление. Если пехотное каре проводит рукопашный бой против соседнего отряда кавалерии и на кубике выпадает знамя, то кавалерия должна совершить обязательное отступление.

ПРИМЕЧАНИЕ: при совместной атаке пехотного каре и артиллерии против вражеской кавалерии все символы знамени считаются символами обязательного отступления.

Символ обязательного отступления не может быть проигнорирован. Если отряд кавалерии не может отступить, он теряет по 1 блоку за каждый непройденный гекс отступления.

Если после атаки пехотного каре отряд кавалерии не уничтожен и не отступил из своего гекса, он может провести рукопашный бой против этого каре.

1 — это максимальное количество кубиков для рукопашного боя кавалерии против пехоты, построенной в каре. Модификаторы от карт командования и типа отряда не могут увеличить это число. При этом отрицательные модификаторы местности учитываются, следовательно, возможна ситуация, при которой количество кубиков за отряд кавалерии будет равно 0.

Если кавалерия выполняет совместную атаку вместе с артиллерией против пехоты, построенной в каре, то добавьте к 0–1 кубику от кавалерии количество кубиков артиллерии. Подробнее см. в разделе «Совместная атака» на стр. 18.

Игрок может разыграть карту «Внезапный удар», если его отряд кавалерии атакован вражеским пехотным каре. Кавалерия по-прежнему будет бросать не больше 1 кубика против пехотного каре.

Пехота и артиллерия против пехотного каре. Отряды пехоты или артиллерии могут вести огневой и рукопашный бой против пехотного каре по обычным правилам и в таком случае бросают кубики первыми. Если в рукопашном бою пехотное каре не уничтожено, оно может провести ответный бой, бросая 1 кубик. Отряд пехоты также может атаковать каре в рамках совместной атаки вместе с 1 или несколькими дружественными отрядами артиллерии. Подробнее см. в разделе «Совместная атака» на стр. 18.

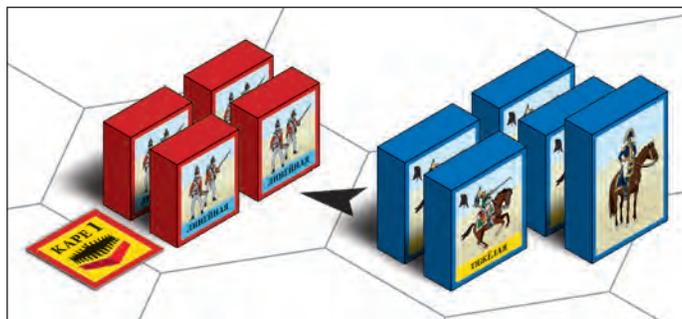
Пехотное каре и отступление. Пехотное каре не может отступать, поэтому в случае отступления отряд теряет по 1 блоку за каждый гекс, на который должен отступить. Если отряд пехоты должен отступить больше, чем на 1 гекс за символ знамени (например, ополчение), то он теряет блоки за каждый непройденный гекс. Пехотное каре может игнорировать символы знамени благодаря командующему, типу отряда и/или местности.

Поддержка. Пехотное каре может оказать поддержку соседнему отряду, не построенному в каре, однако соседние дружественные отряды и командующие не оказывают поддержку пехотному каре.

Пехотное каре и командующий. Командующий, возглавляющий отряд в каре, не может получить приказ покинуть его. Если этот отряд выходит из каре, после этого командующий может покинуть отряд.

Атака пехотным каре. Пехотное каре может атаковать в огневом и рукопашном бою, но бросает не более 1 кубика. Огневой бой возможен, только если в соседних гексах нет вражеских отрядов. После успешного рукопашного боя каре не может продвигаться. Пехотное каре может участвовать в совместной атаке — в этом случае добавьте к 1 кубику от каре количество кубиков артиллерии.

ПРИМЕР АТАКИ НА ПЕХОТНОЕ КАРЕ:

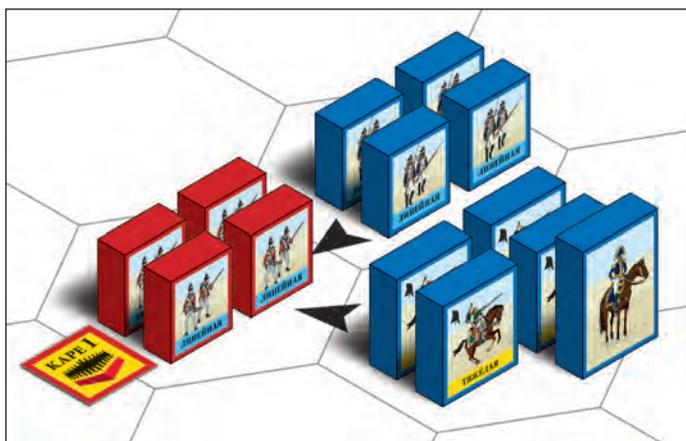


Ход игрока за Францию

1. Французский отряд кавалерии атакует британский отряд пехоты. Игрок за Британию объявляет, что отряд строится в каре.
2. Случайная карта командования из руки игрока за Британию размещается лицом вниз в ячейку на его планшете каре. Жетон каре из этой ячейки помещается в гекс с отрядом британской пехоты — теперь он построен в каре.
3. Пехотное каре первым начинает бой против французской кавалерии и бросает 1 кубик. Если выпадет знамя (обязательное отступление), то французская кавалерия должна будет отступить несмотря на то, что в отряде есть командующий.
4. Если французская кавалерия не уничтожена и не отступила, то она атакует британское пехотное каре, бросая 1 кубик.

Ход игрока за Британию

1. Игрок за Британию отдаёт приказ своему пехотному каре атаковать французский отряд кавалерии.
2. Французская кавалерия может выполнить отход, но поскольку каре будет атаковать только 1 кубиком, игрок за Францию решает оставить кавалерию на месте и принять бой.
3. Игрок за Британию бросает 1 кубик для атаки французской кавалерии. Если результатом броска будет символ знамени (обязательное отступление), кавалерия должна будет отступить.
4. Если французская кавалерия не уничтожена или не отступила, то она проводит ответный бой 1 кубиком против пехотного каре.



Ход игрока за Францию

1. Французский отряд пехоты передвигается и готовится атаковать британское пехотное каре. Французская кавалерия также получает приказ атаковать этот отряд.
2. Французский отряд пехоты атакует британское пехотное каре, бросая обычное количество кубиков для рукопашного боя.
3. Если британское пехотное каре не уничтожено, то оно может провести ответный бой 1 кубиком против французской пехоты.
4. Французская кавалерия объявляет атаку в рукопашном бою на британское пехотное каре.
5. Британская пехота, построенная в каре, первая начинает бой против французской кавалерии и бросает 1 кубик. Если результатом броска будет символ знамени (обязательное отступление), французская кавалерия должна отступить.
6. Если французская кавалерия не уничтожена и не отступила, то она атакует британское пехотное каре 1 кубиком.

Выход из каре

Обратите внимание, что отряд строится в каре в фазу боя хода противника, но может выйти из каре только в ход своего игрока.

Отряд не может выйти из каре, если в соседнем гексе находится вражеский отряд кавалерии. Если в соседних гексах нет вражеской кавалерии, то пехота, получившая приказ, может выйти из каре. В этом случае верните жетон каре из гекса с отрядом в соответствующую ячейку на планшете каре, а карту из этой ячейки возьмите в руку.

Отряд пехоты, вышедший из каре, может передвигаться и атаковать в этот ход, как обычно. Например, отряд пехоты, вышедший из каре и не передвигавшийся, может провести огневой бой без штрафов за передвижение.

Если из отряда в пехотном каре был удалён последний блок, верните жетон каре из гекса в соответствующую ячейку на планшете каре, а карту из этой ячейки возьмите в руку.

СОВМЕСТНАЯ АТАКА

Если отряд пехоты или кавалерии, получивший приказ, собирается атаковать вражеский отряд в рукопашном бою, 1 или более отрядов артиллерии, также получивших приказ, могут атаковать совместно с ним, вступая в огневой или рукопаш-

ный бой — то есть добавить к броску свои кубики. Совместную атаку необходимо объявить до броска кубиков.

Для всех отрядов артиллерии, принимающих участие в совместной атаке в огневом бою, целевой отряд должен находиться в пределах дальности стрельбы и на линии видимости. Отряд артиллерии на холме не может участвовать в совместной атаке, если ему придётся вести огонь «над головами» дружелюбного отряда в соседнем гексе не на холме.

После участия в совместной атаке отряд артиллерии не может ещё раз атаковать самостоятельно или в совместной атаке.

Последовательность совместной атаки

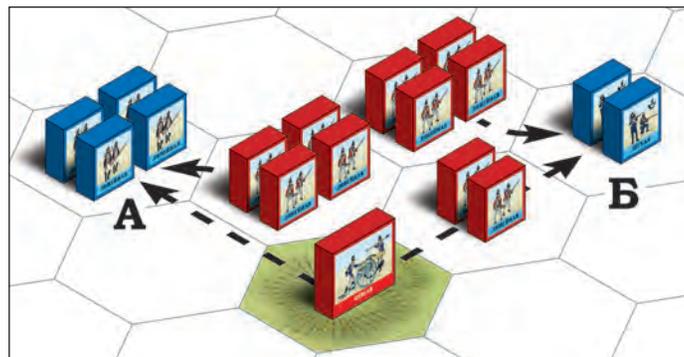
Отряд пехоты или кавалерии подсчитывает количество кубиков для рукопашного боя, учитывая все модификаторы. Отряды артиллерии подсчитывают количество своих кубиков для атаки, учитывая все модификаторы. Итоговое количество кубиков при совместной атаке равно сумме кубиков пехоты/кавалерии и артиллерии. Бросьте все кубики вместе. Возможна ситуация, когда количество кубиков за пехоту или кавалерию будет равно 0, но благодаря кубикам отрядов артиллерии совместная атака всё же будет выполнена.

Если артиллерия проводит совместную атаку с отрядом, который считает символы сабель промахом, то символы сабель со всех кубиков игнорируются. В ином случае учитываются все выпавшие символы сабель.

Если отряды пехоты/кавалерии и артиллерии, проводящие совместную атаку, находятся в соседних гексах с целевым отрядом, противник может провести ответный бой только против атаковавшего отряда пехоты или кавалерии, но не артиллерии.

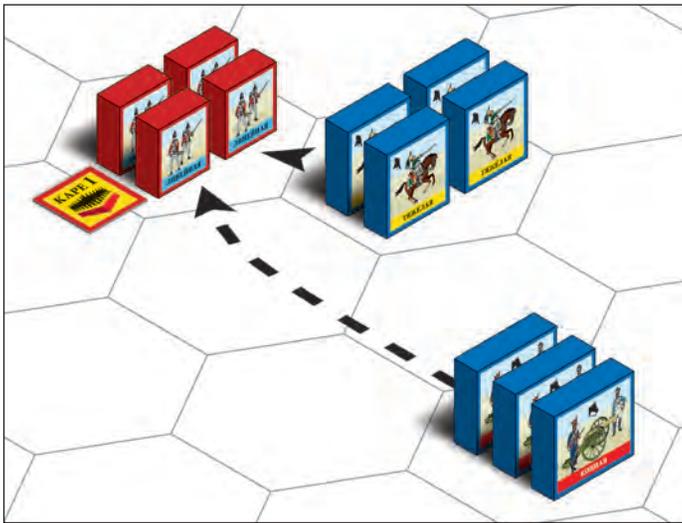
Отряды артиллерии, участвующие в совместной атаке с отрядом кавалерии против пехоты, утрачивают возможность атаки до конца хода, если пехота построилась в каре и, бросив кубики первой, уничтожила отряд кавалерии или вынудила его отступить. В этом случае игрок не бросает кубики на совместную атаку, так как его кавалерия не может вступить в рукопашный бой.

Если защищающийся игрок разыграет карту «Внезапный удар» против совместной атаки пехоты или кавалерии и уничтожит вражеский отряд или вынудит его отступить, то противник не бросает кубики на совместную атаку, так как его пехота или кавалерия не может вступить в рукопашный бой.

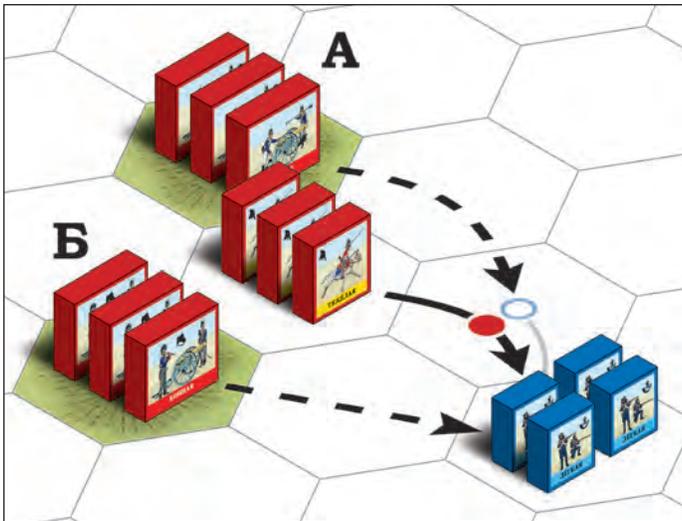


ПРИМЕР 1: отряд британской артиллерии на холме может участвовать в совместной атаке с британским отрядом пехоты против французской пехоты (А), так как его линия видимости не заблокирована ни отрядом, ни местностью

и он не стреляет «над головами» дружественного отряда. Однако этот же отряд не мог бы провести совместную атаку с другим дружественным отрядом пехоты против французской пехоты (Б), поскольку он не может стрелять «над головами» дружественного отряда.



ПРИМЕР 2: французская кавалерия проводит совместную атаку с конной артиллерией против британского пехотного каре. Пехотное каре первым наносит удар: выпадает 1 символ знамени (обязательное отступление кавалерии). Французская кавалерия вынуждена отступить, и на этом совместная атака прекращается. Если бы выпал другой символ, то игрок за Францию атаковал бы и бросал бы 2 кубика: 1 кубик за кавалерию и 1 кубик за конную артиллерию (3 блока на расстоянии 3 гексов).

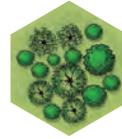


ПРИМЕР 3: британская кавалерия провела совместную атаку с пешей артиллерией (А) против французской пехоты, которая не построилась в каре и отступила на 1 гекс. После атаки британская кавалерия может совершить прорыв на освободившийся гекс и снова атаковать тот же отряд пехоты в дополнительном рукопашном бою. Игрок за Британию решает снова использовать совместную атаку, но эта пешая артиллерия не может атаковать снова. К счастью, у игрока есть ещё отряд конной артиллерии (Б), который получил приказ и может участвовать в совместной атаке в дополнительном рукопашном бою.

8. МЕСТНОСТЬ

Тайлы местности размещаются на игровом поле при подготовке сценария и остаются там до конца игры. Эффекты местности действуют на протяжении всей партии, если в дополнительных правилах к сценарию не сказано иное. На памятке приведены все возможные типы местности, хотя некоторые добавляются в игру только в дополнениях.

ЛЕС



Передвижение. Отряд или одиночный командующий, передвинувшийся в гекс с лесом, должен остановиться и больше не может передвигаться в этом ходу. Пехота может построиться в каре в гексе с лесом.

Бой. Отряд, передвинувшийся в гекс с лесом, не может атаковать в этот ход. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** отряды с символом горна могут передвинуться в гекс с лесом и затем атаковать.

Если целевой отряд или одиночный командующий находится в гексе с лесом, то атакующий отряд применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

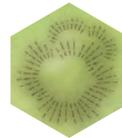
- Пехота — бросьте на 1 кубик меньше.
- Кавалерия — бросьте на 2 кубика меньше.
- Артиллерия — бросьте на 1 кубик меньше.

Если отряд атакует из гекса с лесом, то он применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

- Пехота — бросьте обычное количество кубиков.
- Кавалерия — бросьте на 2 кубика меньше.
- Артиллерия — бросьте на 1 кубик меньше.

Линия видимости. Гекс с лесом блокирует линию видимости.

ХОЛМ



Передвижение. Гекс с холмом не ограничивает передвижение. Пехота может построиться в каре в гексе с холмом.

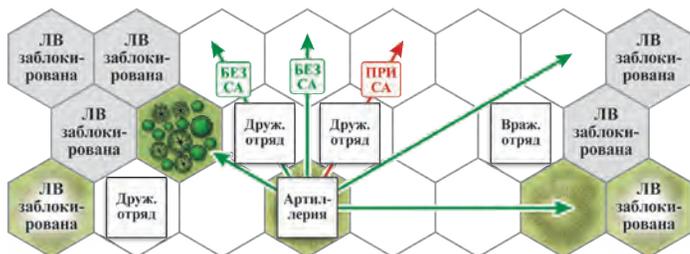
Бой. Если целевой отряд или одиночный командующий находится в гексе с холмом, а атакующий отряд — ниже его (т. е. атака будет вверх по склону), то атакующий отряд применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

- Пехота — бросьте на 1 кубик меньше.
- Кавалерия — бросьте на 1 кубик меньше.
- Артиллерия — бросьте обычное количество кубиков.

Если отряд атакует из гекса с холмом, а вражеский целевой отряд или одиночный командующий находится ниже его (т. е. атака будет вниз по склону), то:

- Пехота — бросьте обычное количество кубиков.
- Кавалерия — бросьте на 1 кубик меньше.
- Артиллерия — бросьте обычное количество кубиков.

Отряд артиллерии на холме может стрелять через соседний гекс с дружественным отрядом или командующим (т. е. «над головами»), если в этом соседнем гексе нет препятствий, блокирующих линию видимости, и далее линия видимости также не заблокирована. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** «Совместная атака» на стр. 18.



ПРИМЕР: на иллюстрации показаны несколько вариантов, куда может стрелять артиллерия на холме. Красной стрелкой обозначено направление огневого боя, невозможное при совместной атаке (СА).

Если и атакующий, и защищающийся отряды находятся на холмах, то атакующий отряд применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

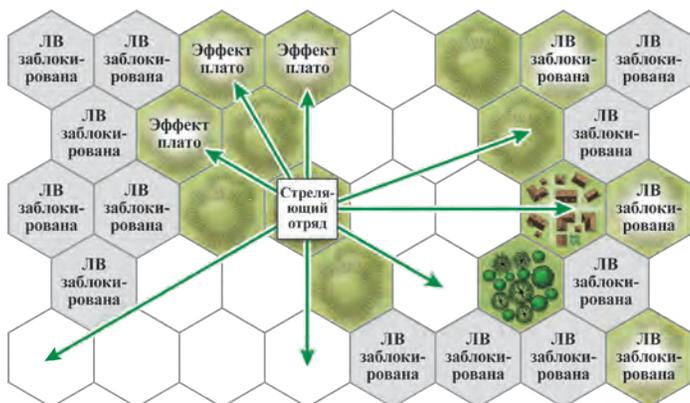
- Пехота — в рукопашном бою бросьте обычное количество кубиков, а в огневом бою бросьте на 1 кубик меньше.
- Кавалерия — бросьте обычное количество кубиков.
- Артиллерия — бросьте обычное количество кубиков.

Линия видимости. Гекс с холмом блокирует линию видимости. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** эффект плато.

Линия видимости присутствует между гексом без холма и первым гексом с холмом (если нет препятствий) и наоборот, однако она заблокирована для второго и последующих гексов.

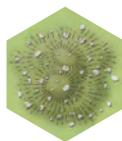
Эффект плато. Линия видимости между двумя гексами с холмами, проходящая только через другие гексы с холмом (исключая каменистый холм) или по их краю, не блокируется.

Линия видимости между двумя гексами с холмами не блокируется, если проходит через гексы без холмов (исключая каменистый холм), где нет отрядов или другой местности, блокирующей ЛВ.



ПРИМЕР: атакующий в огневом бою отряд имеет линию видимости ко всем гексам без надписи «ЛВ заблокирована».

КАМЕНИСТЫЙ ХОЛМ



Передвижение. Запрещено. Отряд или одиночный командующий не может передвинуться в или через гекс с каменистым холмом.

Бой. Запрещён.

Линия видимости. Гекс с каменистым холмом блокирует линию видимости.

ПОСЕЛЕНИЕ ИЛИ МЕЛЬНИЦА



Передвижение. Отряд или одиночный командующий, передвинувшийся в гекс с поселением или мельницей, должен остановиться и больше не может передвигаться в этом ходу. Пехота не может построиться в каре в гексе с поселением или мельницей.

Бой. Отряд, передвинувшийся в гекс с поселением или мельницей, не может атаковать в этот ход.

Если целевой отряд или одиночный командующий находится в гексе с поселением или мельницей, то атакующий отряд применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

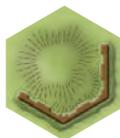
- Пехота — бросьте на 2 кубика меньше.
- Кавалерия — бросьте на 3 кубика меньше. **ПРИМЕЧАНИЕ:** кавалерия не получает дополнительные кубики при розыгрыше карты «Натиск кавалерии», если атакует вражеский отряд в гексе с поселением любого типа.
- Артиллерия — бросьте на 1 кубик меньше.

Если отряд атакует из гекса с поселением или мельницей, то он применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

- Пехота — бросьте обычное количество кубиков.
- Кавалерия — бросьте на 3 кубика меньше. **ПРИМЕЧАНИЕ:** кавалерия не получает дополнительные кубики при розыгрыше карты «Натиск кавалерии», если атакует вражеский отряд из гекса с поселением любого типа.
- Артиллерия — бросьте на 1 кубик меньше.

Линия видимости. Гекс с поселением или мельницей блокирует линию видимости.

ПОЛЕВЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ



Передвижение. Отряд или одиночный командующий, передвинувшийся через сторону гекса, по которой проходят полевые укрепления, должен остановиться и больше не может передвигаться в этом ходу. Пехота не может построиться в каре в гексе с полевыми укреплениями. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** пехота может построиться в каре, если атакована кавалерией через сторону своего гекса без полевых укреплений.

Бой. Гекс с полевыми укреплениями обеспечивает защиту отряду, атакуемому через сторону своего гекса, по которой проходят полевые укрепления.

Если целевой отряд или одиночный командующий находится в гексе с полевыми укреплениями и атакован через

сторону своего гекса, по которой проходят полевые укрепления, то атакующий отряд применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

- Пехота — бросьте на 1 кубик меньше.
- Кавалерия — бросьте на 2 кубика меньше;
- Артиллерия — бросьте обычное количество кубиков.

Если отряд атакует из гекса с полевыми укреплениями, то он применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

- Пехота и артиллерия — бросьте обычное количество кубиков.
- Кавалерия — бросьте на 2 кубика меньше, если атакуете через сторону с полевыми укреплениями.

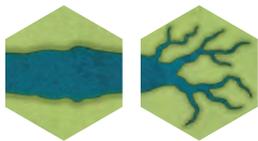
Полевые укрепления на холме. При атаке отряда в гексе с полевыми укреплениями на холме через сторону гекса, по которой они проходят, не применяйте модификаторы холма. Применяйте только модификаторы полевых укреплений, не добавляя к ним другие модификаторы местности.

Модификаторы боевого духа от полевых укреплений. Отряды пехоты или артиллерии в гексе с полевыми укреплениями, атакованные через его сторону, по которой они проходят, могут игнорировать 1 символ знамени. Отряды кавалерии не получают эти модификаторы. Защищающиеся отряды не получают модификаторы боевого духа от полевых укреплений, если атакованы через сторону своего гекса, на которой их нет.

ПРИМЕЧАНИЕ: применяйте модификаторы полевых укреплений только в том случае, если атакующий и/или защищающийся отряд находится в гексе с полевыми укреплениями и атакует/атакован через сторону этого гекса с укреплениями. Иными словами, не применяйте модификаторы гексов с укреплениями, находящихся между отрядами.

Линия видимости. Полевые укрепления сами по себе не блокируют линию видимости, в отличие от местности, на которой они находятся. Так холм с полевыми укреплениями подчиняется правилам линии видимости для обычного холма.

РЕКА

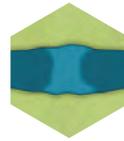


Передвижение. Река считается непроходимой местностью и пересечь её можно только через брод или по мосту, если иное не указано в дополнительных правилах сценария.

Бой. Запрещён.

Линия видимости. Гекс с рекой не блокирует линию видимости.

БРОД



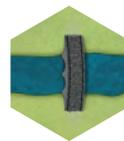
Передвижение. Отряд или одиночный командующий, передвинувшийся в гекс с бродом, должен остановиться и больше не может передвигаться в этом ходу. Пехота может построиться в каре в гексе с бродом.

Бой. Отряд, передвинувшийся в гекс с бродом, может атаковать в этот ход.

- Если целевой отряд или одиночный командующий находится в гексе с бродом, то при атаке в рукопашном бою бросьте на 1 кубик меньше. В огневом бою бросьте обычное количество кубиков.
- Если отряд атакует из гекса с бродом, бросьте на 1 кубик меньше, как в рукопашном, так и в огневом бою.

Линия видимости. Гекс с бродом не блокирует линию видимости.

МОСТ

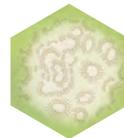


Передвижение. Мост отменяет ограничения на передвижение от гекса с рекой или бродом. Пехота может строиться в каре в гексе с мостом.

Бой. Мост отменяет модификаторы боя от гекса с рекой или гекса с бродом.

Линия видимости. Гекс с мостом не блокирует линию видимости.

ПЕСЧАНЫЙ КАРЬЕР



Передвижение. Отряд пехоты, кавалерии или одиночный командующий, передвинувшийся в гекс с песчаным карьером, должен остановиться и больше не может передвигаться в этом ходу. Песчаный карьер считается непроходимой местностью для артиллерии. Пехота может построиться в каре в гексе с песчаным карьером.

Бой. Если целевой отряд или одиночный командующий находится в гексе с песчаным карьером, то атакующий отряд применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

- Пехота — в рукопашном бою бросьте на 1 кубик меньше, а в огневом бою бросьте обычное количество кубиков.
- Кавалерия — бросьте на 2 кубика меньше.
- Артиллерия — в рукопашном бою бросьте на 1 кубик меньше, а в огневом бою бросьте обычное количество кубиков.

Если отряд атакует из гекса с песчаным карьером, то он применяет следующие модификаторы в зависимости от своего рода войск:

- Пехота — бросьте на 1 кубик меньше.
- Кавалерия — бросьте на 2 кубика меньше.
- Артиллерия не может находиться в песчаном карьере, следовательно, не может атаковать.

Линия видимости. Гекс с песчаным карьером не блокирует линию видимости.

9. КАРТЫ КОМАНДОВАНИЯ

Карты секций (48)

Карты секций разыгрываются для отдачи приказов отрядам и/или командующим в определённых секциях поля боя для передвижения и/или атаки. На каждой карте указано количество отрядов и/или командующих, которым может приказывать игрок, и секции, в которых они должны находиться. Командующий, возглавляющий отряд, может получить отдельный приказ. В этом случае он покидает отряд и может передвигаться самостоятельно. Некоторые карты позволяют отдать приказы отрядам «в количестве, равном вашему значению командования, или меньше». Ваше значение командования равно количеству карт в вашей руке, включая разыгранную карту. Карты на планшете карты не учитываются.



Двууголка означает, что по этой карте можно отдать приказ командующему (возглавляющему отряд или одиночному). Двууголка есть на всех картах секций.



Стрелка с числом означает, что в указанной секции вы можете отдать приказы отрядам и/или командующим в количестве, равном указанному числу, или меньше.



Стрелка с картами означает, что в этой секции вы можете отдать приказы отрядам и/или командующим в количестве, равном вашему значению командования, или меньше.

Карты тактики (22)

Карты тактики позволяют отдавать приказы для передвижения и/или атаки в нарушение обычных правил. Текст на картах тактики имеет приоритет над правилами, но любые эффекты местности по-прежнему применяются.

Эффекты некоторых карт тактик дают бонусы (например, дополнительные кубы) указанным типам отрядов и/или командующим. Однако если вместо выполнения этого эффекта вы отдаёте приказ 1 отряду другого типа, этот отряд не получает бонусы.



Двууголка означает, что по этой карте можно отдать приказ командующему (возглавляющему отряд или одиночному).



Число в большом круге указывает, что все отряды, получившие приказ с этой карты, добавляют к броску на атаку указанное количество кубиков.



Числа в большом и маленьком круге указывают, что все гвардейские отряды (включая Молодую гвардию и Старую гвардию), получившие приказ с этой карты, добавляют к броску на атаку количество кубиков, указанное в маленьком круге, а все негвардейские отряды — в большом.

Примечания к картам тактики

«Угостите их сталью!»

ПРИМЕЧАНИЕ 1: при розыгрыше карты «Угостите их сталью!» все отряды, соседние с вражескими отрядами, получают приказ, однако вследствие возможных отступлений противника вы можете забыть, какие отряды получили приказ, а какие нет. Рекомендуем перед проведением фазы боя отметить все отряды, получившие приказ.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: если отряды пехоты/кавалерии и артиллерии находятся в гексе, соседнем с вражеским отрядом, получают приказы и выполняют совместную атаку, то каждый отряд получает по 1 дополнительному кубу.

«Батальный огонь»

ПРИМЕЧАНИЕ: если вражеский отряд закончит отступление в гексе, соседнем с вашим отрядом, который получил приказ, но ещё не атаковал, то этот отряд не сможет атаковать. Отряд, получивший приказ с карты «Батальный огонь», не может вести рукопашный бой, даже если на начало хода имел возможность провести огневой.

«Внезапный удар»

ПРИМЕЧАНИЕ 1: защищающийся отряд, атаковавший первым из-за розыгрыша карты «Внезапный удар», не может затем провести ответный бой.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: в свой ход игрок может сбросить карту «Внезапный удар» в фазе командования вместо розыгрыша карты. В этом случае он пропускает фазы 2–4 и переходит к фазе 5.

«Нехватка снабжения»

ПРИМЕЧАНИЕ: «подходящим» считается гекс, в котором нет отрядов и непроходимой местности для выбранного отряда. Отряд сразу помещается в выбранный гекс, поэтому гексы с отрядами и любым типом местности «на пути» не учитываются.