

Commands and Colors ANCIENTS

КНИГА ПРАВИЛ

Автор игры
Ричард Борг

3-е издание



By Rodger B. MacGowan ©2005

1. ВСТУПЛЕНИЕ

Игровая система «Отряды и Знамена: Античность» позволяет игрокам разыграть эпические сражения античной истории.

Сражения, отображенные в буклете «Сценарии», акцентируют внимание на историческом развертывании войск и важных деталях местности, в масштабе этой игровой системы. Масштаб этой игры является «плавающим» и колеблется от сражения к сражению. В некоторых сценариях пеший отряд может представлять собой целый легион бойцов, в то время как в других сценариях отряд может представлять собой горстку храбрых воинов.

Система «карт приказов» управляет движением, обеспечивает эффект «тумана войны» и предоставляет игрокам множество интересных задач и возможностей, в то время как «кубики сражения» быстро и рационально определяют результаты боя. Для достижения победы вам придется учитывать преимущества и ограничения присущие всевозможным видам античных отрядов, их вооружение, местность и исторические реалии.

В этой игре мы обращаем особое внимание на сражения с участием Рима и Карфагена, а также на несколько дополнительных сценариев посвященных столкновению Карфагена с другими историческими врагами.

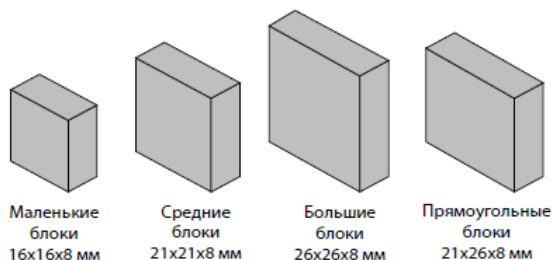
Дополнения к игре уже в продаже – битвы Греческой армии, Восточных Царств, Галлов, Кельтов и многих других от столкновений между Диадохами Александра Македонского до гражданских войн Рима. У Вас должен быть этот экземпляр игры, что бы играть в дополнения.

Добро пожаловать, наслаждайтесь игрой!

Ричард Борг

2. СОДЕРЖИМОЕ

- 1 Игровое поле
- 3 Листа содержащих 45 двухсторонних гексов местности
- 60 Карт приказов
- 7 Кубиков сражения
- 5 Листов наклеек на блоки и кубики
- 2 Справочных листа
- 1 Книга правил
- 1 Буклет сценариев, содержащий 15 сценариев
- 345 Блоков:** серого цвета для римских отрядов, коричневого цвета для карфагенских отрядов и черные для победных знамен:
 - 220 маленьких серых и коричневых блоков для пеших отрядов (возможно, останутся лишние)
 - 16 маленьких черных блоков для победных знамен
 - 81 средних серых и коричневых блоков для конных отрядов
 - 12 больших серых и коричневых блоков для отрядов слонов
 - 16 прямоугольных серых и коричневых блоков для командиров и отрядов колесниц



Игровое поле

Игровое поле (далее - поле боя) это гексагональная сетка из 13 гексов в ширину и 9 гексов в глубину. Поле боя поделено двумя пунктирными линиями на три сектора, предоставляя каждому игроку сектор левого фланга, центральный сектор и сектор правого фланга. Там где пунктирные линии проходят непосредственно через гекс, считается, что данный гекс является и частью флангового сектора, и частью центрального сектора.

Гексы местности

Они представляют собой разные типы местности и помещаются на поле боя, для лучшего воспроизведения исторического поля сражения. Подробнее см. [п.16 «Местность»](#).

Карты приказов

Отряды могут двигаться или сражаться, только когда им отдан приказ. Карты приказов используются, чтобы приказывать Вашим войскам двигаться, сражаться или делать нечто особенное. Описание всех карт смотрите в [п.18 Карты приказов](#).

Кубики сражения

Каждый кубик имеет шесть чистых сторон, на которые наклеиваются наклейки. На каждый кубик наклеиваются следующие наклейки:

легких войск (зеленый кружок), средних войск (синий треугольник), тяжелых войск (красный квадрат), командира (шлем), знамени и наклейка со скрещенными мечами. К игре прилагается набор запасных наклеек.



Отряды, Командиры и Блоки

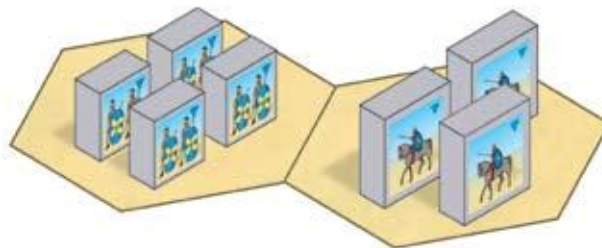
Отряд состоит из определенного количества блоков:

Пешие отряды:

- Все отряды легкой пехоты, легкой пехоты с луками, легкой пехоты с пращами, ауксилья, варвары, средняя и тяжелая пехота состоят из 4 маленьких блоков.
- Все отряды тяжелых боевых машин состоят из 2 маленьких блоков.

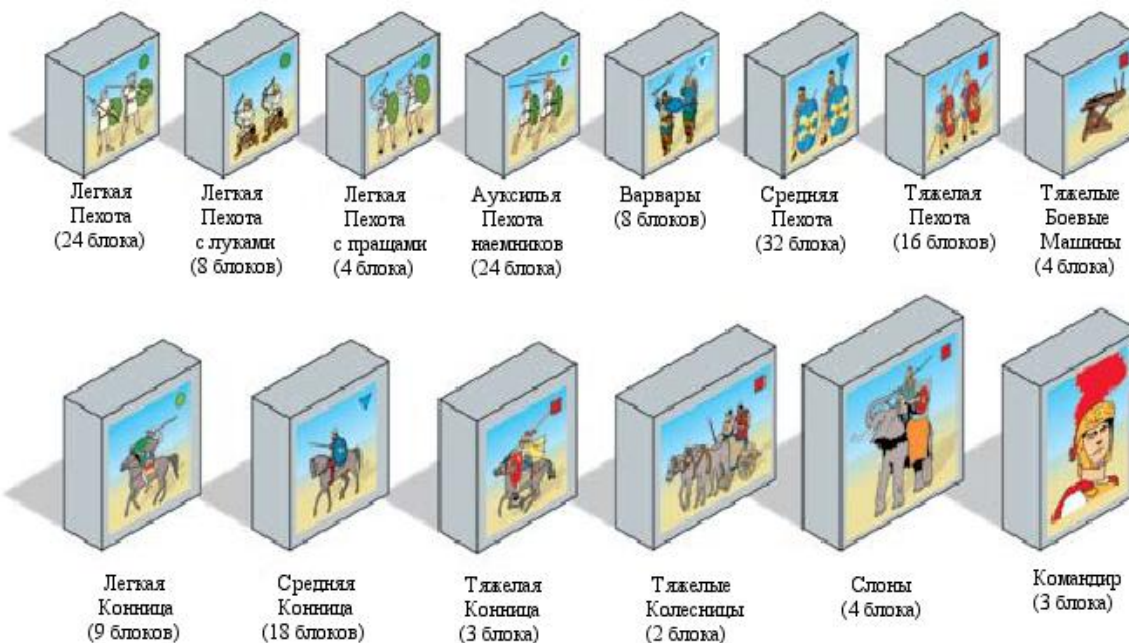
Конные отряды:

- Все отряды легкой конницы, легкой конницы с луками, средней и тяжелой конницы, отряды на верблюдах состоят из 3 средних блоков.
- Все отряды слонов состоят из 2 больших блоков.
- Все отряды тяжелых колесниц состоят из 2 прямоугольных блоков.
- Отряды легких колесниц варваров состоят из 3 прямоугольных блоков.
- Командир это не отряд. Командир представлен одним прямоугольным блоком.

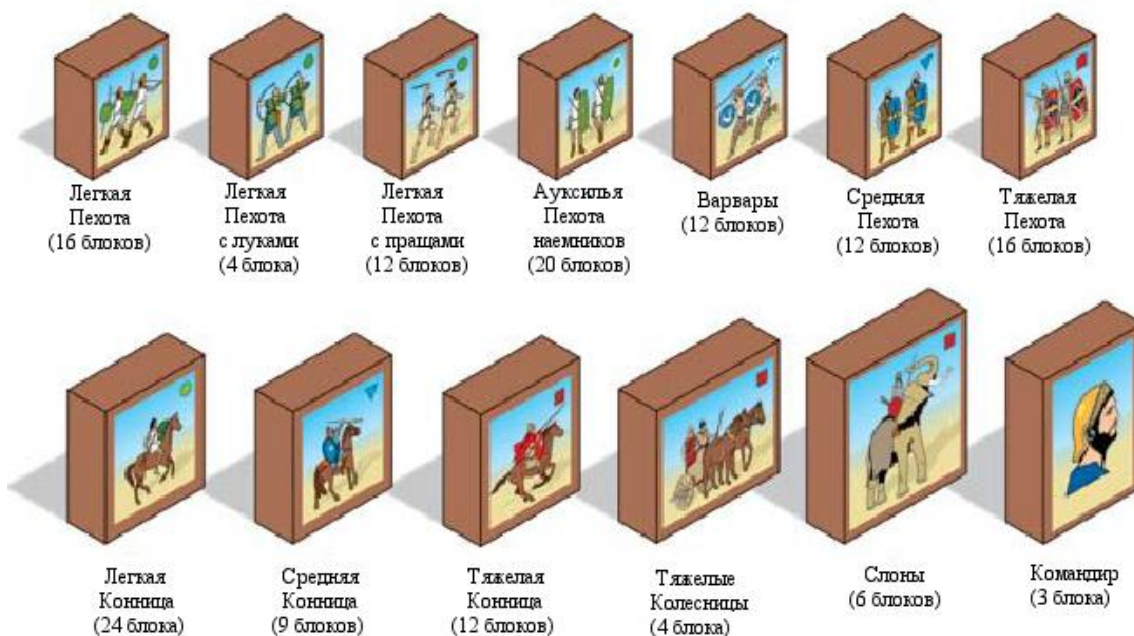


Пример: пеший отряд (4 блока) и конный отряд (3 блока).

Римские отряды



Карфагенские отряды



Для каждого отряда, приклейте соответствующие наклейки на обе стороны блоков составляющих этот отряд. Наклейте римские наклейки на серые блоки, а карфагенские на коричневые блоки. Мы предлагаем Вам разделить блоки по цвету, затем отсортировать их по размеру. Начните с римских отрядов. Возьмите 24 маленьких серых блока. Найдите наклейки римской легкой пехоты (есть два таких листа). Отделите наклейки от защитного слоя и наклейте их на обе стороны этих блоков. Когда Вы закончите с этими 24 блоками, переходите к римской легкой пехоте с луками. Возьмите 8 маленьких серых блоков. Найдите наклейки римской легкой пехоты с луками.

Отделите наклейки от защитного слоя и наклейте их на обе стороны этих блоков. Когда Вы закончите с этими 8 блоками, переходите к 4 блокам римской легкой пехоты с пращами и т.д. Продолжайте так действовать до тех пор, пока римские отряды не закончатся, и тогда переходите к карфагенским отрядам. Ваше усердие будет награждено! Несколько дополнительных блоков и наклеек являются запасными.

Примечание: Некоторые отряды, включенные в эти правила, не используются в сценариях этой игры, но будут использоваться в следующих расширениях.

В правилах этой игры рассматриваются некоторые отряды (Например, конница с луками), которые не представлены блоками в этой игре, эти блоки появятся в дополнениях.

Наклейки знамен победы наклеиваются только на одну из сторон маленьких черных блоков.



Символы и цвета отрядов

Чтобы определить тип отряда, на каждой наклейке имеется цветной символ:



Зеленый круг: Легкая пехота, легкая пехота с пращами, легкая пехота с луками, легкая конница, легкая конница с луками.



Зеленый круг с белой обводкой: Ауксилья (наемники), легкие колесницы варваров.



Голубой символ: Средняя пехота, средняя конница, верблюды.



Голубой символ с белой обводкой: Варвары, катафракты на верблюдах.



Красный символ: тяжелая пехота, тяжелая конница, тяжелые колесницы, слоны, тяжелые боевые машины



Красный символ с белой обводкой: Конница катафрактов (закованные в панцирь всадники)

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите сражение из буклета сценариев. Если это Ваша первая игра в «Отряды и Знамена: Античность», мы предлагаем Вам начать с первого сражения (Akragas), так как в сражении не так много отрядов и не применяются правила для гексов местности.

2. Поместите игровое поле в центр стола. Каждый сценарий определяет, какая из армий расположена в верхней, а какая в нижней части поля и каждый игрок должен сесть ближе к той стороне поля, где находится армия, которую он выбрал.

3. Поместите, как указано в сценарии, гексы местности, на игровое поле.

4. Возьмите необходимое количество блоков победных знамен, блоков карфагенских отрядов (коричневые блоки) и римских отрядов (серые блоки). Поместите блоки отрядов на карту, так как это указано в сценарии выбранного сражения.

Примечание: каждый символ отряда обозначает целый отряд.

5. Тщательно перемешайте колоду карт приказов и раздайте карты приказов каждой из сторон согласно указаниям раздела «Военный совет» выбранного сценария. Держите Ваши карты приказов в секрете от Вашего противника. Поместите оставшуюся часть колоды лицом вниз рядом с полем боя на расстоянии вытянутой руки от обоих игроков.

6. Поместите семь кубиков сражения на расстоянии вытянутой руки от обоих игроков.

7. Уточните в соответствующих разделах выбранного сценария специальные правила и условия победы, которые применяются в данном сражении.

8. Уточните, кто начинает сражение, в разделе «Военный совет» выбранного сценария.

4. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Целью игры является победа в сражении. Выигрыш в сражении определяется либо завоеванием определенного количества победных знамен (обычно от 5 до 8), либо специальными правилами выбранного сценария.

Победное знамя можно получить, когда на поле боя убит вражеский командир или полностью уничтожен вражеский отряд. Отряд считается полностью уничтоженным, когда уничтожен последний блок отряда. В некоторых сценариях дополнительные победные знамена можно получить в результате захвата определенных гексов местности или других объектов поля боя.

Победа присуждается сразу же, как только захватывается последнее знамя, необходимое для победы.

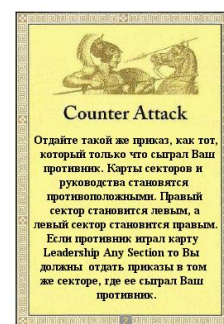
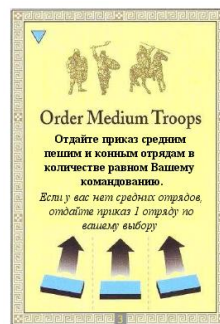
5. ПОРЯДОК ХОДА

В разделе «Военный совет» указано, какой игрок начинает игру первым. Затем игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из игроков не выиграет сражение.

Ход игрока состоит из следующих действий, выполняемых в строго определенной последовательности:

1. Игра картой приказа.
2. Отдача приказа отрядам и командирам.
3. Движение.
4. Сражение. (бой между отрядами)
5. Вытягивание новой карты приказов.

Помните, что движения всех отрядов должны быть завершены, прежде чем начать ими бой (бой проходит между двумя отрядами), и каждый такой бой должен быть полностью завершен прежде, чем начать следующий.



6. ИГРА КАРТОЙ ПРИКАЗА

В начале Вашего хода выберите, какую карту приказа Вы будете играть. Поместите ее лицом вверх перед собой и прочтите вслух.

Карты приказов как правило используются, для отдачи приказов отрядам (или командирам) двигаться или сражаться.

Карта, которую Вы разыграете, укажет на то, в каком секторе или секторах поля боя Вы сможете отдать приказ, а также какому числу отрядов (или командиров) Вы сможете отдать приказ.

7. ОТДАЧА ПРИКАЗА ОТРЯДАМ И КОМАНДИРАМ

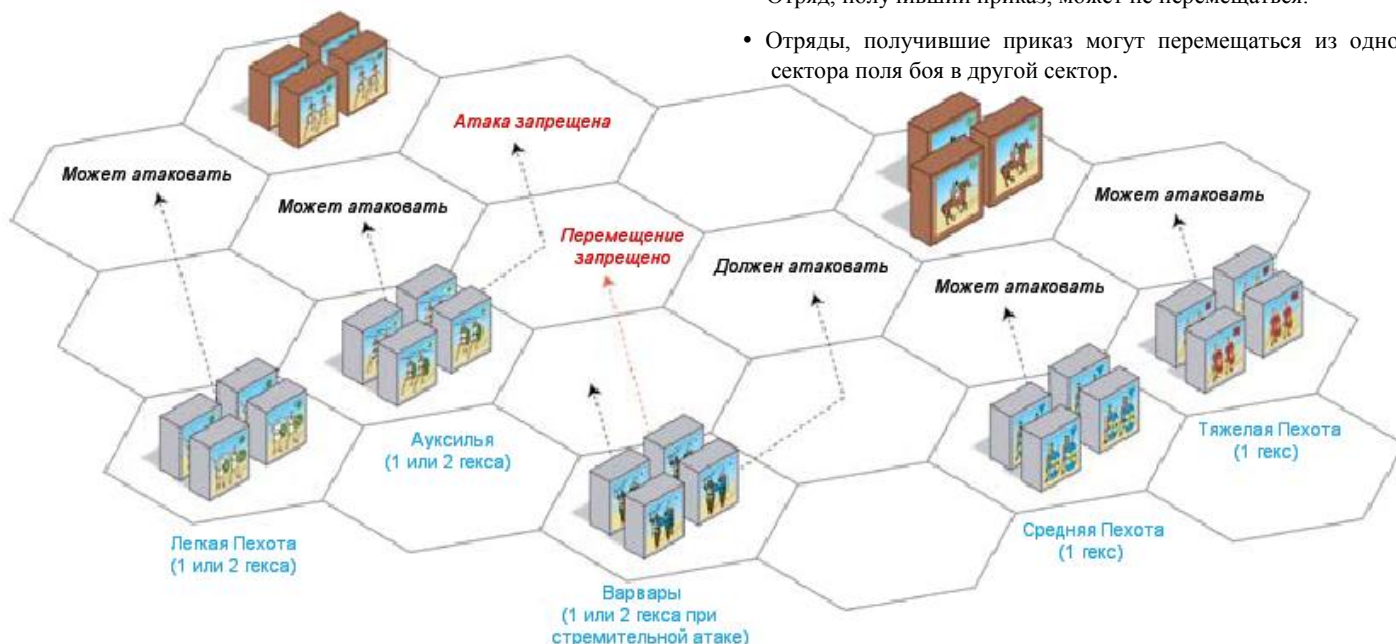
После того как Вы сыграли карту приказа, объявите кому из подходящих отрядов или командиров, Вы отдадите приказ.

Только те отряды или командиры, которые были выбраны для получения приказа, могут перемещаться, сражаться или предпринимать особые действия.

Командир в том же гексе, что и свой отряд, считается возглавляющим данный отряд. Если этому отряду приказано перемещаться, то возглавляющий его командир должен перемещаться вместе с ним. Возглавляющий командир должен перемещаться в тот же гекс, что и свой отряд. Заметьте, что стоимость отдачи приказа отряду с командиром также составляет один приказ.

Отрядам или командирам в гексе с пунктирной линией может быть отдан приказ, относящийся к любому из двух секторов.

Вы не можете отдать более одного приказа каждому отряду или командиру. Если карта приказов позволяет Вам отдать больше приказов в данном секторе поля боя, чем Вы имеете отрядов или командиров в этом секторе, эти дополнительные приказы не используются.



Данный пример показывает перемещение отрядов пехоты. Заметьте, что отряд варваров может перемещаться на два гекса, если он после этого собирается сражаться в ближнем бою.

Когда разыгрывается карта секторов (слова Left, Center или Right в названии карты), «Приказ конным войскам» (Order Mounted Troops) или «Я - Спартак» (I am Spartacus) возглавляющему командиру может быть отдан приказ отделиться от отряда и перемещаться самостоятельно. На картах секторов и картах «Приказ конным войскам» и «Я - Спартак» напечатан символ шлема, чтобы напоминать игрокам, что одному или более возглавляющим командирам может быть отдан приказ перемещаться отдельно, когда разыгрываются эти карты. Каждый возглавляющий командир, отделившийся от отряда и перемещающийся сам по себе, стоит один приказ. Оставшиеся приказы, карты приказов, могут быть использованы, чтобы отдать приказ отрядам (включая тот, от которого отделился командир), или свободным командирам.

Командование

Некоторые карты позволяют Вам отдавать приказы числу отрядов равному «командованию» Вашей стороны. «Командование» игрока равно максимальному числу карт приказов, которые этот игрок может держать на руках, это количество указано в разделе «Военный совет» разыгрываемого сценария. Если максимальное число командных карт меняется по ходу сценария, то ваше «командование» увеличивается (или уменьшается) в соответствии с новым значением в тот момент, когда вы играете очередную карту. Таким образом, командование равно количеству карт, которые у Вас в настоящий момент в руке, с учетом сыгранной в текущем ходу [карты тактик](#).

8. ДВИЖЕНИЕ

Движение отрядов

Движение отрядов производится последовательно, по одному отряду, получившему приказ, в выбранном Вами порядке. Вы должны завершить движение одного отряда, прежде чем начинать другое. **Также, Вы должны завершить все движения отрядов, прежде чем переходить к сражению.**

- Отряду может быть отдан приказ перемещаться только один раз в ход.
- Отряд, получивший приказ, может не перемещаться.
- Отряды, получившие приказ могут перемещаться из одного сектора поля боя в другой сектор.

При этом отряд ауксильи не может сражаться, если он переместился на два гекса.

- Отряд никогда не может уходить с поля боя через короткое края.
- Отряд может уходить с поля боя через длинные края, верхний или нижний, если это разрешено специальными правилами сражения. По решению игрока, его командиры могут уклоняться или спасаться за пределы поля боя.
- Два отряда не могут занимать один и тот же гекс. Когда отряд перемещается, он не может перемещаться на гекс или проходить через гекс занятый вражеским отрядом, вражеским командиром или своим отрядом. Исключение для легких пеших отрядов: см. правила карт приказов [«Приказ легким войскам»](#) (Order Light Troops) и [«Двигаться-стрелять-двигаться»](#) (Move-Fire-Move).
- Отряд может переместиться в гекс к своему командиру, если командир находится в гексе один. При этом, отряд должен остановиться в этом гексе, даже если он не исчерпал весь свой потенциал движения. Отряд теперь под управлением Командира.
- Вы не можете выделять индивидуальные блоки из состава отряда, блоки в отряде всегда должны оставаться вместе и двигаться как одно целое.
- Отряды, которые ослаблены из-за потерь (удалена часть блоков) не могут объединяться с другими отрядами.
- Некоторые особенности местности влияют на движение и могут препятствовать движению отряда на полный потенциал или сражаться в этот ход (см. п.16 «Местность»).
- Командиры не являются отрядами, и их движение отличается от обычного (см. [стр.7 «Движение командиров»](#)).

Правила движения при отступлении немного отличаются от обычного движения (см. [п.12 «Отступление»](#)).

Движение пеших отрядов

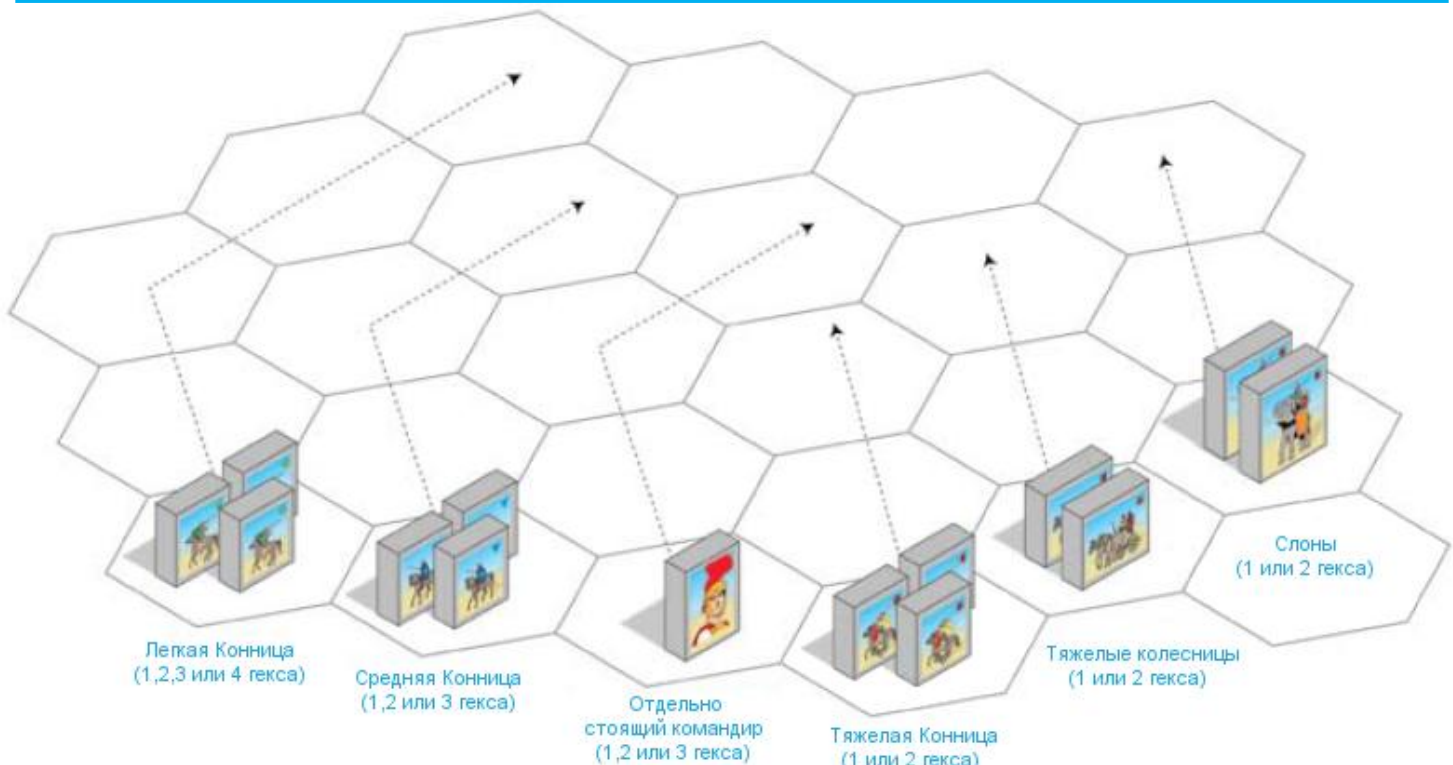
Следующие типы отрядов классифицируются как пешие отряды:

- Отряды легкой пехоты (легкая пехота, легкая пехота с пращами, легкая пехота с луками) могут перемещаться на 1 или 2 гекса и затем сражаться.

- Отряды ауксильи могут перемещаться на 1 гекс и затем сражаться или перемещаться на 2 гекса без последующего сражения. Отряды ауксильи классифицируются, как легкие отряды.
- Отряды средней пехоты могут перемещаться на 1 гекс и затем сражаться.
- Отряды варваров могут перемещаться на 1 гекс и затем сражаться. Также отряд варваров может предпринять «стремительную атаку» - это перемещение только на 2 гекса вплотную к вражескому отряду с обязательным вступлением в ближний бой. Отряды варваров классифицируются, как средние отряды.
- Отряды тяжелой пехоты могут перемещаться на 1 гекс и затем сражаться.
- Отряды тяжелых боевых машин могут перемещаться на 1 гекс без последующего сражения. Отряды тяжелых боевых машин классифицируются, как тяжелые пешие отряды.

Движение конных отрядов

- Следующие типы отрядов классифицируются как конные отряды:
- Отряды легкой конницы и легкой конницы с луками могут перемещаться на 1, 2, 3 или 4 гекса и затем сражаться.
- Отряды легких колесниц варваров могут перемещаться на 1, 2 или 3 гекса и затем сражаться. Отряды легких колесниц варваров классифицируются, как легкие конные отряды.
- Отряды средней конницы могут перемещаться на 1, 2 или 3 гекса и затем сражаться.
- Отряды на верблюдах могут перемещаться на 1, 2 или 3 гекса и затем сражаться. Все отряды на верблюдах классифицируются, как средние конные отряды.
- Отряды тяжелой конницы могут перемещаться на 1 или 2 гекса и затем сражаться.



На примере выше показана возможность перемещения конных отрядов и командиров. Все отряды на примере (исключая свободного командира) могут сражаться после максимально возможного перемещения.

- Отряды слонов могут перемещаться на 1 или 2 гекса и затем сражаться. Отряды слонов классифицируются, как тяжелые конные отряды.
- Отряды тяжелых колесниц могут перемещаться на 1 или 2 гекса и затем сражаться. Отряды тяжелых колесниц классифицируются, как тяжелые конные отряды.

Движение командиров

Командир может перемещаться на 1, 2 или 3 гекса, когда перемещается вне отряда.

Командир, когда перемещается сам по себе, может проходить через свои отряды и своих командиров, но не может завершать движение в гексе с «дружественным» командиром. Командир не может перемещаться на или через гекс, занятый вражеским отрядом или вражеским командиром. Исключение: см. стр 16 [п.13 «Спасение командира»](#).

Командир может получить приказ перемещаться только один раз в ход. Командир, получивший приказ может не перемещаться (если только не возглавляет отряд, который перемещается).

Командиры, получившие приказ могут перемещаться из одного сектора поля боя в другой сектор. Командир никогда не может уходить с поля боя через короткое края. Командир может уходить с поля боя через длинные края, верхний или нижний, если это разрешено специальными правилами сражения, или если владелец предпочитает уклониться или попытаться осуществить спасение командира.

В гексе не может находиться более одного командира. (Обычно гекс не считается занятым, если движение проходит через него). Командир считается возглавившим отряд, если он на момент начала хода игрока находился в одном гексе с дружественным отрядом. Если отряду отдан приказ на передвижение, возглавляющий командир должен перемещаться вместе с отрядом и закончить движение в том же гексе что и отряд. Обратите внимание, что перемещение командира возглавляющего отряд требует отдачи только одного приказа.

Когда разыгрывается карта сектора (слова Left, Center или Right в названии карты), «Приказ конным войскам» (Order Mounted Troops) или «Я - Спартак» (I am Spartacus) возглавляющему командиру может быть отдан приказ отделиться от отряда и перемещаться самостоятельно. На картах секторов и картах «Приказ конным войскам» и «Я - Спартак» напечатан символ шлема, чтобы напоминать игрокам, что одному или более возглавляющим командирам может быть отдан приказ перемещаться отдельно, когда разыгрываются эти карты. Каждый возглавляющий командир, отделившийся от отряда и перемещающийся сам по себе, стоит один приказ. Оставшиеся приказы, карты приказов, могут быть использованы, чтобы отдать приказ отрядам (включая тот, от которого отделился командир), или свободным командирам. Заметьте, что командир не может отделиться от отряда, когда разыгрываются карты приказов руководства (слово Leadership в названии карты).

Командир, которому отдан приказ, может отделиться от отряда, который еще не двинулся, затем переместиться и соединиться с другим отрядом. Если отряд, с которым он соединился, не получал отдельного приказа, то присоединение командира не дает этому отряду права двигаться или сражаться. Командир не может дальше двигаться вместе с отрядом, к которому только что присоединился, и даже если отряд получил отдельный приказ, он уже не сможет двигаться в этот ход (но может сражаться).

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Выбор подходящего момента времени важен при отделении командира от отряда и при присоединении к нему. Если командир возглавляющий отряд переместился вместе с ним, получив приказ, он уже не может покинуть свой отряд. Как только одиночный командир возглавил отряд, новый отряд не может перемещаться, если ему ранее был отдан приказ, но он может (вместе с командиром) вступить в бой. В качестве примера Игрок решает сыграть карту приказа «Приказ трем отрядам в центре» (Order Three Units Center Command card) и отдает приказы отряду тяжелой пехоты, возглавляющему его командиру и отряду тяжелой конницы в центре поле боя. Отряд тяжелой конницы двигается первым и перемещается в гекс прилегающий к гексу с отрядом противника. Командир передвигается вторым и, покинув свой отряд, перемещается в гекс с отрядом тяжелой конницы, где командир завершает свое движение и возглавляет новый отряд. Если бы вторым ходил отряд тяжелой пехоты, возглавляющий командир должен был бы двигаться вместе с ним и таким образом не мог бы покинуть его. Таким образом, тяжелая пехота ходит третьей. Теперь тяжелая конница вместе с командиром могут вступить в бой. Тяжелая пехота также может вступить в бой, если будет находиться на гексе прилегающему к гексу с вражеским отрядом.

9. СРАЖЕНИЕ

Сражения рассматриваются по очереди, в выбранном Вами порядке. Вы должны объявить и определить результат сражения одного отряда, прежде чем начинать следующее сражение.

- Отряд, получивший приказ не обязан сражаться.
- Обычно отряд может сражаться только один раз в ход. Примечание: В некоторых ситуациях отряд после проведения успешного ближнего боя может предпринять немедленное наступление, а затем предпринять призывную атаку ближнего боя (см. [п.13 «Немедленное наступление»](#)).
- Отряд не может напасть на несколько вражеских отрядов и разделить между ними свои кубики сражения.

Число потерь, которое понес отряд, не влияет на число кубиков сражения, которые отряд бросает в бою. Отряд с одним оставшимся блоком сохраняет ту же боевую силу, что и полный отряд. **Исключение:** *Варвары сражаются с большим числом боевых кубиков, будучи в полном составе.*

Существуют два типа сражения:

- Бой на расстоянии (стрельба).
- Ближний бой.

Отряд, получивший приказ, может участвовать только в одном типе боя, даже если он способен к обоим типам боя. Еще раз обращаем Ваше внимание на то, что последовательность боя целиком и полностью определяет игрок, и он может свободно выбирать между боем на расстоянии и ближним боем от отряда к отряду в течение фазы сражения.

Оба типа боя необязательны. Отряды, получившие приказ, даже когда прилегают к вражеским отрядам, не обязаны участвовать в ближнем бою.

Исключение: Варвары, переместившись на два гекса, обязаны принять участие в ближнем бою. (см. [Варвары](#))

10. БОЙ НА РАССТОЯНИИ (СТРЕЛЬБА)

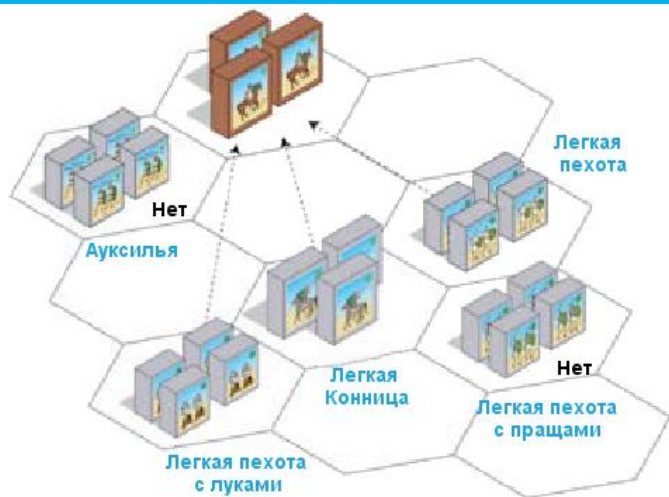
Только отряды вооруженные метательным оружием могут участвовать в этом типе боя. Все отряды с символом зеленого круга (неважно, с белой каймой или без нее) имеют метательное оружие, кроме легких колесниц варваров. Тяжелые боевые машины также могут участвовать в стрельбе. Кроме того, особые правила в сценариях могут наделять ряд отрядов способностью вести бой на расстоянии.

Об отряде с метательным оружием, ведущим бой против вражеского отряда на расстоянии более 1 гекса от него, говорится, что он ведет бой на расстоянии (стреляет) против этого вражеского отряда (отряда-цели). В бою на расстоянии отряд-цель должен находиться в пределах дальности стрельбы и линия видимости стреляющего отряда не должна быть закрыта.

- Бой на расстоянии не может быть использован против прилегающего вражеского отряда.
- Отряд, прилегающий к вражескому отряду, не может стрелять по другому, более удаленному, вражескому отряду. Если отряд решает сражаться, то он должен атаковать прилегающий вражеский отряд в ближнем бою.
- Отряд-цель не бьет в ответ на атаку в бою на расстоянии (см. «[Ответный бой](#)»).
- Отряд-цель не имеет возможности уклониться от атаки в бою на расстоянии.

Ход боя на расстоянии (стрельба)

1. Объявление стреляющего отряда.
2. Проверка дальности стрельбы.
3. Проверка линии видимости.



ПРИМЕР БОЯ НА РАССТОЯНИИ: Всем Римским отрядам отдан приказ. Отряд легкой лучников стреляет на расстоянии трех гексов, в то время как отряд легкой конницы и легкой пехоты стреляют на расстоянии два гекса. Отряд легких пращников не может стрелять, так как его линия видимости закрыта своими же отрядами. Если отряды не перемещались, каждый из них может использовать 2 кубика в бою на расстоянии, если двигались то 1 кубик. Отряд ауксильи не может стрелять, так как прилегает к вражескому отряду. Ауксилья может атаковать конницу противника до или после стрельбы любым из отрядов. Если же враг отступит или будет уничтожен, Ауксилья не сможет вступить в ближний бой и получит возможность провести стрельбу.

4. Определение влияния местности на число бросаемых кубиков.
5. Определение результатов боя.
6. Подсчет урона.
7. Проведение отступления.

1. Объявление стреляющего отряда: Объявите отряд, получивший приказ, который будет стрелять, а также отряд-цель.

Обратите внимание: Объявление и подсчет результатов каждой стрельбы осуществляется для каждого отряда отдельно, очередность отрядов Вы определяете сами. Вы должны завершить бой одним отрядом (объявить атаку и определить результаты боя), прежде чем вступить в бой другим. Вне зависимости от количества целей-отрядов, лежащих в пределах атаки отряда, Вы должны выбрать только одну-такую, которая находится на линии видимости и в пределах дальности стрельбы. При стрельбе нескольких отрядов по одному отряду-цели, необходимо сначала завершить один бой, прежде чем начать другие.

2. Проверка дальности: Удостоверьтесь в том, что Ваша цель находится в пределах дальности стрельбы. Дальность это дистанция между стреляющим отрядом и отрядом-целью, измеряемая в гексах. Когда подсчитываете дальность, считайте гекс отряда-цели, но не считайте гекс стреляющего отряда.

ОТРЯД С МЕТАТЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ ДАЛЬНОСТЬ

легкая пехота, легкая конница, ауксилья	2 гекса
легкая пехота лучников и пехота пращников	3 гекса
конница легких лучников	3 гекса
тяжелые боевые машины	6 гексов

3. Проверка линии видимости: Удостоверьтесь в том, что Ваша цель находится на линии видимости. Отряд должен быть способен «видеть» вражеский отряд, по которому он хочет стрелять, это называется находиться на «линии видимости».

Воображаемая линия проводится от центра гекса, в котором находится атакующий отряд, до центра гекса, в котором находится отряд-цель. Считается, что отряд-цель не виден, если гекс (или часть гекса) между атакующим отрядом и гексом цели содержит какое-либо препятствие. Препятствия включают в себя отряд или командира (неважно, своего или вражеского), некоторые детали местности и край поля боя. Местность в гексе отряда-цели не мешает видеть цель.

Если воображаемая линия проходит по краю одного или более гексов, в которых находятся препятствия, то считается что цель видна (исключение: если препятствия находятся по обеим сторонам линии видимости).

4. Определение влияния местности на число бросаемых кубиков (если оно есть): Уменьшите число бросаемых кубиков необходимым образом. Уменьшение числа кубиков, описано в разделе посвященном местности (см. [п.16 «Местность»](#)).

5. Определение результатов боя: Бросьте кубики и подведите результат получившихся бросков. Количество бросаемых кубиков зависит от того, стоял ли отряд на месте до начала стрельбы. Если отряд не двигался, он может использовать 2 кубика, если же он двигался, он может использовать только 1 кубик.

Исключения:

- Отряд ауксильи, который переместился на 2 гекса, не может стрелять.
- Отряд тяжелых боевых машин, после движения, не может стрелять.

- Отряд легких колесниц варваров не может осуществлять стрельбу.

6. Подсчет урона: В бою на расстоянии стреляющий отряд засчитывает 1 урон (попадание) за каждый выброшенный на кубике символ, который совпадает с типом отряда-цели.

- Зеленый кружок засчитывает 1 урон отрядам с символом зеленого кружка (с белой каймой или без нее).
- Синий треугольник засчитывает 1 урон отрядам с символом синего треугольника (с белой каймой или без нее).
- Красный квадрат засчитывает 1 урон отрядам с символом красного квадрата.

Знамя не наносит урон, но может вынудить отряд отступить (см. [п.12 «Отступление»](#)). Если атакующий отряд выбрасывает символ командира (командиры влияют на ближний бой, но не на бой на расстоянии), символ мечей или символ отряда, который не совпадает с отрядом-целью, то бросок считается промахом и ничего не происходит.

Влияние урона на расстоянии на отряды: За каждый засчитанный урон удаляется один блок из отряда-цели. Когда последний блок отряда противника удален, Вы получаете блок победного знамени. Если игрок выбрасывает больше урона, чем число оставшихся во вражеском отряде фишек, то этот дополнительный урон не имеет значение.

Урон командирам: см. [п.14 «Проверка потери командира»](#).

7. Проведение отступлений: см. [п.12 «Отступления»](#).

11. БЛИЖНИЙ БОЙ

Об отряде, сражающемся против прилегающего вражеского отряда, говорится, что он сражается в ближнем бою. Если отряд, прилегающий к вражескому отряду, собирается сражаться то он может сражаться только с прилегающим отрядом. Он не может использовать бой на расстоянии (стрелять) против прилегающего вражеского отряда или против любого другого вражеского отряда в пределах дальности.

Ход ближнего боя

1. Объявление ближнего боя.
2. Уклонение (по решению обороняющегося, если оно возможно).
3. Определение влияния местности на число бросаемых кубиков.
4. Атакующий отряд бросает кубики.
5. Подсчет урона.
6. Проведение отступлений.
7. Возможное немедленное наступление и призовой ближний бой (см. [п.13 «Немедленное наступление»](#)).
8. Ответный бой. В некоторых ситуациях обороняющийся отряд может в ответ провести атаку.

1. Объявление ближнего боя: Объявите Вашему противнику, какой отряд, получивший приказ собирается атаковать в ближнем бою и, какой отряд он атакует. Чтобы участвовать в ближнем бою, отряд должен прилегать к вражескому отряду.

Примечание: Ближние бои рассматриваются по очереди, в выбранном Вами порядке. Вы должны объявить и полностью определить результаты ближнего боя одного отряда (в том числе немедленное наступление, призовой ближний бой и ответный бой противника), прежде чем начинать следующий бой. Вне зависимости от числа своих и вражеских отрядов прилегающих друг к другу, каждый ближний бой проводится одним способом к этому отрядом, получившим приказ, против одного прилегающего вражеского отряда. Если более одного отряда получившего приказ прилегает к обороняющемуся вражескому отряду, то результаты каждой атаки в ближнем бою определяются отдельно.

2. Уклонение: Некоторые обороняющиеся отряды способны к уклонению. Это позволяет им двинуться по направлению прочь от атакующего отряда, изменяя порядок определения результатов ближнего боя (см. [п.13 «Уклонение»](#)).

3. Определение влияния местности на число бросаемых кубиков: Уменьшите число бросаемых кубиков сражения необходимым образом. Уменьшение числа кубиков, описано в разделе посвященном местности (см. [п.16 «Местность»](#)).

4. Атакующий отряд бросает кубики: Бросьте кубики и подведите результат получившихся бросков. Количество кубиков, которые отряд бросает в ближнем бою определяется по типу отряда.

Бой пеших отрядов

- Отряды легкой пехоты, легкой пехоты с пращами и легкой пехоты с луками могут остаться на месте или переместиться на 1 или 2 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с вражеским отрядом с 2 кубиками. Эти отряды не засчитывают урон, если выбрасывают символ мечей в ближнем бою.

- Отряд ауксилья может остаться на месте или переместиться на 1 гекс, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 3 кубиками. Если отряд переместился на 2 гекса, он не может сражаться в ближнем бою. Хотя ауксилья и классифицируется как легкий отряд, она засчитывает урон, если выбрасывают символ мечей в ближнем бою.

- Отряд средней пехоты может остаться на месте или переместиться на 1 гекс, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 4 кубиками.

- Отряд варваров может остаться на месте или переместиться на 1 или 2 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 3 кубиками. Заметьте, что обычное движение отряда варваров 1 гекс, но он может переместиться на 2 гекса, когда «стремительно атакует» в ближнем бою вражеский отряд. Отряд варваров, который двигается на 2 гекса, затем должен сражаться в ближнем бою. Отряд варваров в полном составе сражается в ближнем бою с 1 дополнительным кубиком и может игнорировать одно знамя, выброшенное против него. Отряд варваров теряет эти бонусы после того, как потерял его первый блок, но это вступает в силу, только когда этот отряд либо повторно атакован другим вражеским отрядом, либо снова получил приказ сражаться во время хода собственной стороны.

- Отряд тяжелой пехоты может остаться на месте или переместиться на 1 гекс, а затем сражаться с прилегающим вражеским отрядом с 5 кубиками.

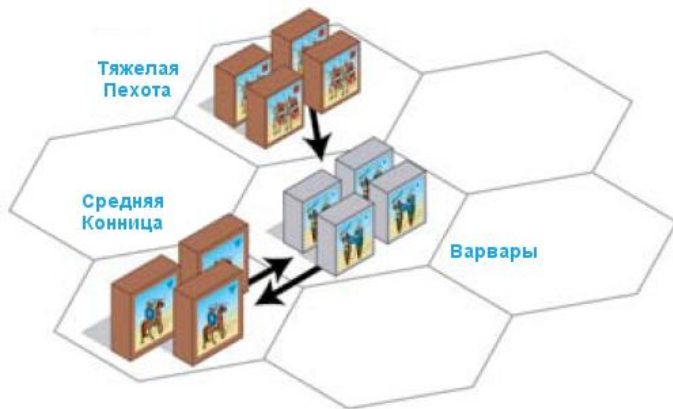
- Отряд тяжелых боевых машин может остаться на месте и сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 2 кубиками. Отряд тяжелых боевых машин не засчитывает урон за

символ мечей в ближнем бою. Отряд тяжелых боевых машин не может перемещаться и затем сражаться в ближнем бою.

Бой конных отрядов

- Отряды легкой конницы и легкой конницы с луками могут остаться на месте или переместиться на 1, 2, 3 или 4 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 2 кубиками. Эти отряды не засчитывают урон за символ мечей в ближнем бою.

- Отряды легкой колесницы варваров могут остаться на месте или переместиться на 1, 2 или 3 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 2 кубиками. Отряд легкой колесницы варваров в полном составе сражается в ближнем бою с 1 дополнительным кубиком и может игнорировать одно знамя, выброшенное против него. Отряд теряет эти бонусы после того, как потерян его первый блок, но это вступает в силу, только когда этот отряд либо повторно атакован другим вражеским отрядом, либо снова получил приказ сражаться во время хода собственной стороны. Как и в случае с отрядом варваров, если полный отряд легких колесниц варваров был атакован в ближнем бою и понёс урон, он тем не менее может совершить ответный бой, как полный отряд (3 кубика). Во всех других боях в этот или последующие ходы отряд вступает в бой уже как ослабленный (2 кубика).



ПРИМЕР С ВАРВАРАМИ: Два вражеских отряда без командиров (отряд средней конницы и отряд тяжелой пехоты) получили приказ. Они прилегают к отряду варваров, который находится в полном составе и без командира. Игрок выбирает первым отряд средней конницы для проведения ближнего боя против варваров. Отряд средней конницы бросил три кубика, на них выпал один синий треугольник и один флаг. Отряд варваров теряет один блок, при этом они решают игнорировать выброшенный против них флаг, чтобы дать ответный бой. До этого отряд варваров мог бросать 4 кубика. Хотя блок был потерян, отряд варваров все равно может бросить 4 кубика, потому что блок был потерян в этом сражении. Варвары выкидывают один символ мечей и один флаг. Потеряв один блок, средняя конница отступает на три гекса. Первый ближний бой закончен.

Так как отряд варваров уже не в полном составе, в последующих сражениях он не сможет игнорировать флаги и будет сражаться только с 3 кубиками. Теперь в ближний бой против варваров вступает отряд тяжелой пехоты. Отряд тяжелой пехоты бросает 5 кубиков, из которых выпадает один символ мечей, один синий треугольник и один флаг. Варвары теряют 2 блока и оставшийся блок должен отступить на 2 гекса, так как флаг не может быть игнорирован. После удачно проведенного ближнего боя, победивший отряд тяжелой пехоты может выбрать немедленное наступление в освободившийся гекс.

- Отряд средней конницы может остаться на месте или переместиться на 1, 2 или 3 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 3 кубиками.

Отряд тяжелой конницы (как обычной так и конницы катафрактов) может остаться на месте или переместиться на 1 или 2 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 4 кубиками. Конница катафрактов может игнорировать 1 символ мечей, выброшенный против них в ближнем бою.

Бой отрядов на верблюдах

Отряд на верблюдах (как обычный, так и катафракты на верблюдах) может остаться на месте или переместиться на 1,2 или 3 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом с 3 кубиками. Когда отряд на верблюдах бьет в ответ в ближнем бою (или из-за розыгрыша карты «Первый удар» First Strike), он бросает только 2 кубика. Катафракты на верблюдах могут игнорировать 1 символ мечей, выброшенный против них в ближнем бою.

Верблюды против конницы и колесниц

Кони не любят запах верблюдов, отсюда следующие правила. Когда конный отряд или отряд колесниц сражается в ближнем бою с отрядом на верблюдах, отряд на верблюдах может игнорировать 1 урон за синий треугольник. Если конный отряд или отряд колесниц вынужден отступать в бою с отрядом на верблюдах, он должен отступать на 1 дополнительный гекс за каждое выброшенное отрядом на верблюдах знамя.

Бой тяжелых колесниц

Отряд тяжелых колесниц может остаться на месте или переместиться на 1 или 2 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с 4 кубиками. Когда отряд тяжелых колесниц бьет в ответ в ближнем бою (или разыгрывается карта «Первый удар» First Strike), он бросает только 3 кубика. Отряд тяжелых колесниц может игнорировать 1 символ мечей, выброшенный против него в ближнем бою.

Бой слонов

- Отряд слонов может остаться на месте или переместиться на 1 или 2 гекса, а затем сражаться в ближнем бою с прилегающим вражеским отрядом. В ближнем бою отряд слонов бросает то же число боевых кубиков, что и отряд, который он атакует, бросал бы против слонов.

- Когда отряд слонов бьет в ответ после того, как был атакован в ближнем бою, он бросает такое же число кубиков, какое обычно бросает атакующий его отряд (слоны не получают бонусных кубиков, которые атакующий их отряд получил в этом бою).

Исключения:

Слоны против слонов – бросайте 3 кубика;

Слоны против командира – бросайте 1 кубик;

Слоны против отряда варваров – бросайте 3 кубика;

Слоны против тяжелых колесниц – бросайте 3 кубика;

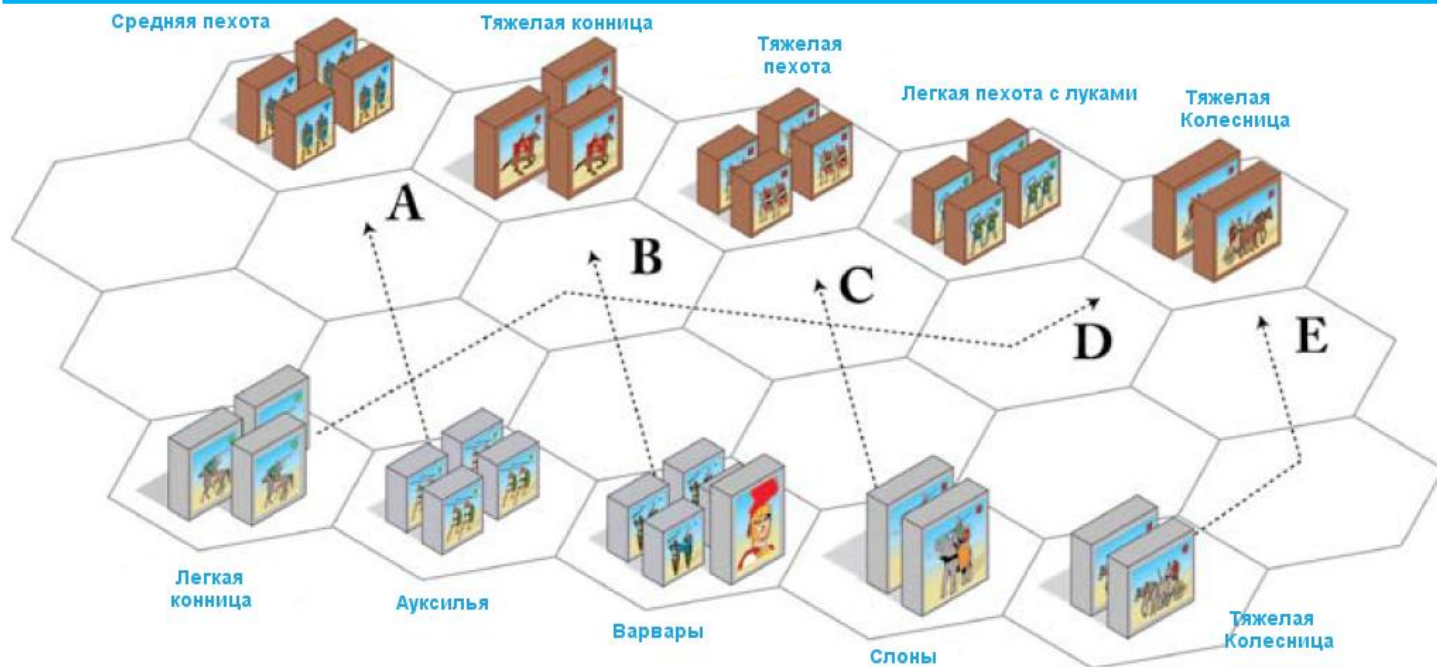
Слоны против отряда на верблюдах – бросайте 3 кубика.

- Командир не влияет на число кубиков сражения бросаемых своим отрядом слонов (символ шлема не наносит урон)

Каждый символ мечей, который выбрасывает в ближнем бою отряд слонов, засчитывается за 1 урон. Более того, каждый кубик, обеспечивший урон за мечи, бросается снова для определения возможных дополнительных результатов в виде урона за символ, мечей или знамен. *Обратите внимание: Другими словами продолжайте бросать этот кубик до тех пор, пока больше не получится символа мечей!*

Позаботьтесь о том, чтобы вести учет общему числу знамен и урона засчитываемых по мере того, как Вы бросаете дополнительные кубики. Весь засчитанный урон и отступления применяются только после того, как были выполнены до конца все броски.

Однако, если отряд слонов атакует отряд, который (благодаря особенностям местности или своей способности) может игнорировать выброшенные символы мечей, то тогда игнорируемые символы мечей не перебрасываются.



ПРИМЕР БЛИЖНЕГО БОЯ: На примере выше, римский игрок использует карту "Вдохновляющего руководства" чтобы отдать приказ 5 римским отрядам. Все перемещения должны быть завершены до начала любого ближнего боя. Заметьте что направление перемещения, показанное выше, требует перемещение легкой конницы первой (иначе она не сможет пройти через гексы В и С). В данном примере считаем, что атакованные отряды не намерены уклоняться и будут игнорировать все флаги, которые могут проигнорировать. Карфагеняне предпочитают оставить все отряды на месте в надежде на ответный удар.

А: Отряд ауксильи перемещается на 2 гекса, но теряет возможность участвовать в ближнем бою. В качестве альтернативы можно переместиться на 1 гекс и выбрать стрельбу, кидая при этом только 1 кубик.

В: Так как отряд варваров переместился на 2 гекса, он должен сражаться либо с конницей либо с пехотой. Римляне выбирают конницу. Их отряд в полном составе, поэтому кидает 4 кубика. Они нанесут урон, если выбросят квадрат, мечи или шлем (так как отряд с командиром) или могут вынудить противника отступить, выбросив флаг. Они выбрасывают 2 урона и ни одного флага! Противник должен удалить 2 блока и так как отряд уцелел и не отступил, может нанести ответный удар, используя 4 кубика. Заметьте что, атакуя первым в ближнем бою, вы получаете главное преимущество: вы сможете заставить противника отступить и тем самым лишит его возможности на ответный удар с нанесением Вам возможных урона и отступлений. Противник может нанести урон, выбросив синий треугольник или мечи, а также вынудить римлян отступить, если выбросит 4 флага.

С: Слоны могут сражаться либо с пехотой с 5 кубиками, либо с лучниками с 2 кубиками. Римляне выбирают тяжелую пехоту и бросают 5 кубиков. Отряд нанесет урон, если выпадут квадрат или мечи (командир не дает преимущество слонам в ближнем бою, символ шлема не считается). Также они могут вынудить отступить, выбросив от 2 флагов. Результатом броска стал 1 квадрат, 2 меча и 1 флаг. Слоны кидают еще раз 2 кубика, благодаря выкинутым ранее 2 мечам, но на этот раз безрезультатно. Пехота теряет 3 блока из 4 благодаря выпавшему квадрату и двум мечам. Карфагеняне решают игнорировать флаг, так как они поддержаны двумя прилегающими отрядами. Пехота, едва держась, наносит ответный удар, бросая 5 кубиков (несмотря, что выжил 1 блок). Они нанесут урон, выбросив квадрат (мечи не оказывают воздействия на слонов) и могут заставить слонов впасть в неистовство и отступить, выбросив флаг.

Д: Конница будет атаковать лучников и нанесет урон, выбросив зеленый круг (мечи не нанесут урон) и могут вынудить отступить, выкинув от 2 флагов. Защищающиеся лучники могут игнорировать 1 флаг, так как они поддержаны своими отрядами. И если они не отступят, то могут дать ответный бой, бросая 2 кубика. Они смогут нанести урон, выбросив только круг, и заставить отступить, выбросив от 2 флагов.

Е: Колесницы, сражаясь против карфагенских колесниц, бросают 4 кубика. Они нанесут урон, выбросив квадрат или мечи, а также могут вынудить отступить, выбросив флаги (карфагеняне не поддержаны и не имеют командира). Защищающиеся колесницы могут игнорировать 1 символ мечей, и если они будут атаковать в ответ, они будут бросать 3 кубика.

Так если отряд слонов атакует пехотный отряд в [укрепленном лагере](#) (он позволяет игнорировать выброшенный 1 символ мечей и 1 флаг) то первый выброшенный символ мечей не наносит урона и не перебрасывается. Если же отряд слонов выбросит больше одного символа мечей, то все символы мечей, кроме первого (игнорируемого), наносят пехотному отряду урон и перебрасываются.

Так как отряд слонов игнорирует выброшенные против него символы мечей, то при атаке одним отрядом слонов, другого отряда слонов, выброшенные символы мечей урона не наносят и кубики не перебрасываются.

Пример: Отряд слонов атакует «неподержанный» отряд легкой пехоты, который предпочитает не уклоняться. Слоны бросают 2 кубика, В результате легкая пехота получает 1 урон за круг и 1 урон за мечи. Кубик, обеспечивший урон, за мечи бросается снова и обеспечивает еще 1 урон за мечи. Этот кубик бросается в третий раз, обеспечивая результат знамя. Кубик больше не бросается, и подсчитывается урон для легкой пехоты: урон за 1 круг, 2 урона за мечи и 1 отступление за знамя. Совершенно разбитый отряд легкой пехоты теряет 3 из 4 блока и должен отступить на свой максимальный потенциал движения в 2 гекса. Теперь отряд слонов может осуществить немедленное наступление на освободившийся гекс.

- Отряд слонов игнорирует весь «урон» за мечи выброшенные против него в ближнем бою.
- Отряд слонов не получает преимущества в ближнем бою за возглавляющего отряд командира или за командира в прилегающем гексе.

Слоны против конницы и колесниц: Кони легко пугались слонов в сражении, отсюда следующие правила. Когда конный отряд или отряд колесниц сражается в ближнем бою с отрядом слонов, отряд слонов может игнорировать 1 урон за красный квадрат и 1 знамя. Если конный отряд или отряд колесниц вынужден отступить в бою с отрядом слонов, он должен отступить на 1 дополнительный гекс за каждое выброшенное отрядом слонов знамя.

Командиры в ближнем бою

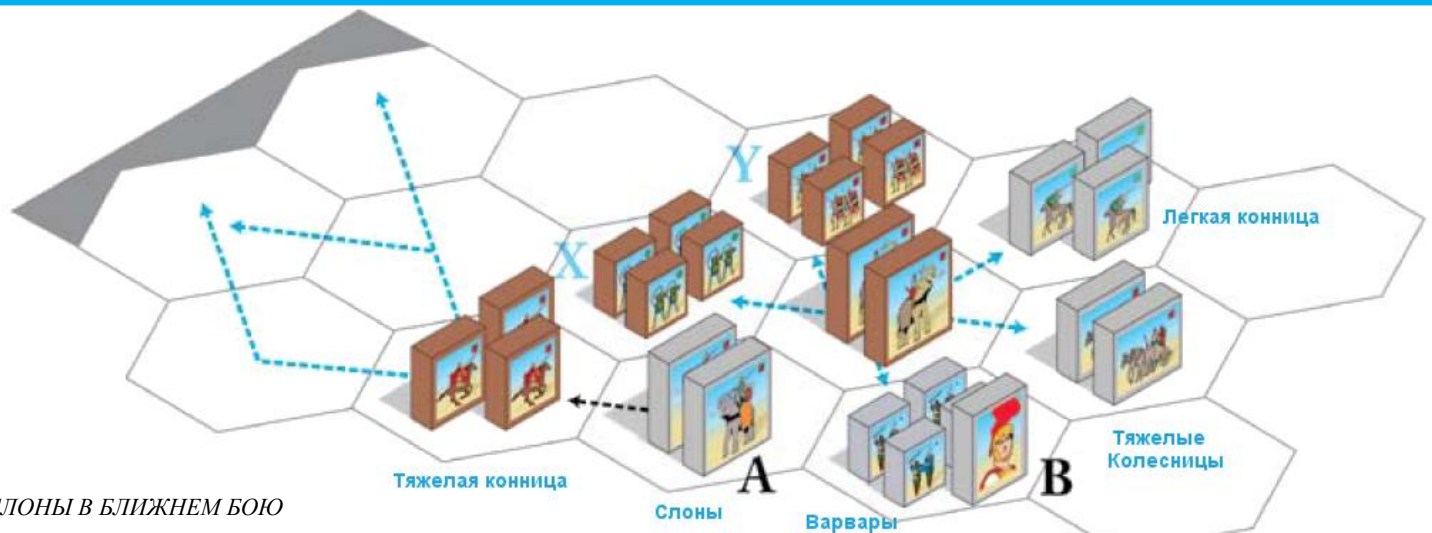
Командиры участвуют в ближнем бою несколько по-другому, нежели отряды. Командир не может сражаться, если он находится в гексе один. Тем не менее, командир воодушевляет отряд, который он возглавляет и прилегающие к нему отряды, которые атакуют или бьют в ответ в ближнем бою.

Если свой командир возглавляет или прилегает к сражающемуся отряду, этот отряд засчитывает «хит» за каждый выброшенный на его кубиках сражения символ шлема, вне зависимости от типа атакованного отряда.

Исключение: Командир не модифицирует в ближнем бою кубики отряда слонов.

5. Подсчет урона

В ближнем бою атакующий отряд засчитывает 1 урон за каждый выброшенный на кубике символ, который совпадает с отрядом-целью. Не важно, имеет ли этот символ белую кайму или нет.



СЛОНЫ В БЛИЖНЕМ БОЮ

А: В сражении А слоны атаковали тяжелую конницу с результатом 1 флаг. Обычно тяжелая конница отступает на 2 гекса, но так как они были атакованы слонами, они отступают на 3 гекса. На примере выше показаны возможные пути отступления. Так как они не могут отступить еще на 1 необходимый гекс, они теряют 1 блок. Отряд римских слонов выбирает немедленное наступление на освободившийся гекс, но решает не вступать в призовой ближний бой.

В: В сражении В римский отряд варваров выбрасывает 2 флага против карфагенских слонов и те впадают в бешенство, после которого должны будут отступить на 2 гекса. Заметьте что 2 дружественных отряда позади слонов, не оказывают моральную поддержку, так как на слонов невозможно оказать моральную поддержку, хотя сам отряд слонов оказывает моральную поддержку. Подводится результат бешенства против всех 5 прилегающих отрядов.

Римский игрок бросает 2 кубика для каждого отряда в гексах X и Y, в то время как его оппонент кидает для каждого из своих отрядов в 3 прилегающих гексах.

Напомним, что римский отряд слонов не попадает под неистовство карфагенского отряда слонов, так как покинул гекс прилегающий к ним и занял место тяжелой конницы.

Если отряд римских варваров получает урон, то так как их возглавляет командир, он должен пройти проверку на потерю. После бросков для каждого их пяти гексов, отряд слонов отступает. Так как путь отступления заблокирован, слоны остаются на месте и два дружественных отряда закрывающих путь отступления теряют по два блока каждый (по одному, за каждый гекс, который отряд слонов не смог отступить). Теперь отряд карфагенских слонов может нанести ответный удар против отряда варваров.

- Зеленый кружок засчитывает 1 урон отрядам с символом зеленого кружка любого вида.
- Синий треугольник засчитывает 1 урон отрядам с символом синего треугольника любого вида.
- Красный квадрат засчитывает 1 урон отрядам с символом красного квадрата.
- В ближнем бою 1 урон засчитывается за каждый выброшенный символ мечей. (см. исключения)
- В ближнем бою 1 урон засчитывается за каждый выброшенный символ шлема командира, если свой командир возглавляет или прилегает к отряду, который сражается, вне зависимости от типа атакованного отряда. Исключение: Отряды слонов не получают преимущества за командира в ближнем бою.
- Знамя не наносит «хитов», но может заставить вражеский отряд отступить (см. [п.12 «Отступление»](#)).

Исключения:

- Отряды боевых машин и отряды с зеленым кружком без белой каймы (легкая пехота, легкая пехота с пращами, легкая пехота с луками, легкая конница и легкая конница с луками) не наносят урон за символ мечей в ближнем бою.
- Отряды колесниц игнорируют 1 урон за мечи в ближнем бою.
- Слоны игнорируют все символы мечей в ближнем бою.
- Отряды слонов игнорируют 1 урон за красный квадрат от конных отрядов и отрядов колесниц в ближнем бою.
- Командир не модифицирует кубики отряда слонов в ближнем бою.
- Отряды на верблюдах игнорируют 1 урон за синий треугольник от конных отрядов и отрядов колесниц в ближнем бою.
- Отряды катафрактов на верблюдах игнорируют 1 урон за символ меча и 1 урон за синий треугольник от конных отрядов и отрядов колесниц в ближнем бою.
- Отряд конницы катафрактов игнорирует 1 урон за символ мечей в ближнем бою.

Влияние урона ближнего боя на отряды

За каждый засчитанный 1 урон 1 блок удаляется из отряда-цели. Когда удаляется последний блок в отряде противника, отряд уничтожен, и Вы получаете блок знамени победы. Если игрок выбрасывает больше урона, чем количество оставшихся во вражеском отряде блоков, то этот дополнительный урон не имеют значения.

Хиты Командирам см. [п. 14. «Проверка потери командира»](#).

6. Проведение отступления: см. [п.12 «Отступление»](#).

7. Возможное немедленное наступление и призовой ближний бой: см. [п.13 «Немедленное наступление»](#).

8. Ответный бой: В ближнем бою обороняющийся вражеский отряд может ударить в ответ по атакующему отряду, если один или более из его блоков пережили атаку в ближнем бою, и если обороняющийся отряд не отступил из своего гекса.

Если обороняющийся отряд вынужден отступить из своего изначального гекса, он не может бить в ответ, даже если движение в ходе отступления оставляет этот отряд в гексе, который по-прежнему прилегает к атакующему отряду.

Если обороняющийся отряд неспособен выполнить требуемое отступление, он может бить в ответ после несения потерь, до тех пор, пока у него на поле боя остается один или более блоков (см. [п. 12 «Отступление»](#)).

Когда отряд бьет в ответ, он также определяет уменьшение числа кубиков вследствие влияния местности. Отряд, бьющий в ответ, определяет результаты удара в ответ (бросает кубики, наносит урон и вынуждает к отступлению) также как и атакующий.

Исключения:

- Слоны бьют в ответ по слонам – бросьте 3 кубика.
- Слоны бьют в ответ по отряду варваров – бросьте 3 кубика.
- Слоны бьют в ответ по отряду тяжелых колесниц – бросьте 3 кубика.
- Тяжелые колесницы бросают 3 кубика, когда бьют в ответ.
- Отряды верблюдов бросают 2 кубика, когда бьют в ответ.

12. ОТСТУПЛЕНИЕ

После того как урон был нанесен т.е. удалены блоки пострадавших отрядов, определяются результаты отступлений. За каждое знамя, выброшенное против отряда цели, этот отряд должен переместиться на одно «движение» назад по направлению к своему краю поля боя. «Движение» это максимальное число гексов, на которое отряд может переместиться, когда он получает приказ.

Исключение: *Варвары отступают на 2 гекса. Слоны и ауксилы отступают на 1 гекс.*

Пример: Отряд легкой конницы получил 1 знамя против себя и должен отступить на свое максимальное движение 4 гекса. Если бы 2 знамени было выброшено против него, то этот отряд легкой конницы должен был бы отступить на 8 гексов! Отряд легкой пехоты будет отступать на 2 гекса за каждое знамя, выброшенное против него. Если 3 знамени было выброшено против отряда легкой пехоты, он должен будет отступить на 6 гексов.

Игрок, контролирующий отряд решает, в какой гекс он отступает, используя следующие правила:

- Отряд всегда должен отступать по направлению к краю карты контролирующего его игрока. Отряды никогда не могут отступить в бок.
- Местность, которая не является непроходимой, не оказывает никакого влияния на движение при отступлении, более того, отступающий отряд может двигаться в и через лес или пересекаемую вброд реку и т.д., без того, чтобы останавливаться. Хотя, во время движения при отступлении нельзя входить в непроходимую местность.
- Отряд не может отступать на гекс или через гекс, в котором уже находится другой отряд (неважно, свой или чужой).
- Возглавляющий командир должен отступать вместе с отрядом, если тот вынужден отступать.
- Отряд без возглавляющего командира может отступить на гекс, в котором находится свободный командир. Командир немедленно принимает командование этим отрядом и отступление отряда останавливается в этом гексе. После чего отряд игнорирует любые дополнительные флаги.
- Если отряд не может отступить из-за того, что: его путь отступления занят отрядами (своими или чужими) или занят вражеским свободным командиром; отряд вынужден отступить с

поля боя; он вынужден отступать на гекс непроходимой местности. То из состава отряда должен быть удален один блок за каждый гекс обязательного движения при отступлении, который отряд не может пройти.

Пример: Отряд легкой пехоты, когда он находится на крайней линии гексов своего края карты, должен отступить на 2 гекса. Так как это край поля, он не может предпринять никакого движения для отступления, и, следовательно, должен потерять 2 блока – по одному блоку за каждый гекс отступления, который он не может пройти.

Укрепление морали

Некоторые ситуации позволяют отряду не обращать внимания на одно или более знамя, выброшенное против него. Если, более чем одна из приведенных ниже ситуаций имеет место, то их влияние **суммируется**. Отряд в такой ситуации может игнорировать знамя каждый раз, когда он атакован.

- Отряд может не обращать внимания на 1 знамя, когда отряд возглавляет командир. Если отряд теряет 1 или более блоков, то командир должен пережить проверку потери командира.
- Отряд может не обращать внимания на 1 знамя, когда он прикрыт 2 своими отрядами. Отряд считается, прикрытым, когда

отряды поддержки находятся в любых 2 гексах, которые прилегают к этому отряду.

- Одиночный командир, может обеспечивать прикрытие в точности так же, как это делает отряд.
- Некоторые типы местности позволяют обороняющемуся в этой местности отряду не обращать внимания на 1 знамя (см. [п.16 «Местность»](#)).
- Отряд варваров в полном составе может игнорировать 1 знамя.
- Отряд легких колесниц варваров в полном составе может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него.
- Отряд слонов может действовать как отряд прикрытия, но не может получать прикрытие от отрядов или командиров.

Обратите внимание, что в некоторых ситуациях игрок может решать, отступить ему или нет. (Чтобы увести отряд в более безопасное место). Так, если более чем один флаг может быть проигнорирован, игрок может решить, будет ли его отряд игнорировать 1 флаг (или флаги) или применять действие 1 флага (или флагов), но если он примет результат флагов, то их действие разрешается как обычно. *Пример: Средняя конница во главе с командиром и прикрытая отрядами с обеих сторон, получает*



ПРИМЕР БОЯ И УКЛОНЕНИЯ

A: Средняя пехота пытается атаковать легких лучников (оба отряда уже потеряли часть блоков), но защищающийся отряд решает уклониться. Римский игрок кидает 4 кубика, но только зеленый круг сможет нанести урон. Если уклоняющийся отряд спасется, он должен будет переместиться на 2 гекса по направлению к своему краю поля. В данном случае он может уклониться только на один гекс (это возможно, если нет другой альтернативы).

D&E: Тяжелая пехота, возглавляемая командиром, атакует в ближнем бою гекс D. Несмотря что отряд тяжелой пехоты состоит из одного блока, все равно они бросают 5 кубиков. Результатом броска является 1 урон и 1 шлем, что достаточно чтобы уничтожить вражеский отряд. Тяжелая пехота возглавляемая командиром наступает и получает призовую ближний бой против гекса E. Отряд конницы уклоняется.

До уклонения, римский игрок бросает 5 кубиков, он сможет нанести 1 урон выбросив 1 синий треугольник.

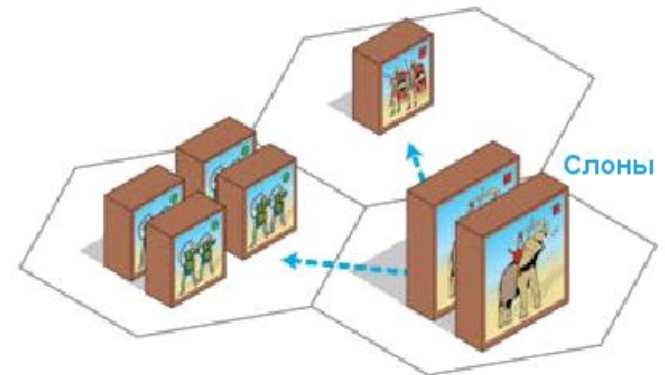
B&C: Тяжелая конница (4 кубика) атакует в ближнем бою колесницы и вынуждают их отступить (колесницы не могут уклоняться от конницы). Теперь тяжелая конница предпринимает немедленное наступление через освободившийся гекс на гекс X. Из него она атакует в призовом ближнем бою пращников в гексе C, которые не имеют возможности уклониться. Результатом бросков 4 кубиков является 1 урон и 1 флаг, и так как путь отступления закрыт, данный отряд полностью уничтожен. Тяжелая конница может предпринять немедленное наступление на освободившийся гекс, но уже не может переместиться еще на один дополнительный гекс или предпринять призовую атаку.

2 флага от атаки стрельбой. Конница может проигнорировать два флага, но игрок, под управлением которого она находится, считает, что ближний бой ему не желателен и он решает, что один флаг он игнорирует, а другой принимает. Затем этот отряд должен либо отступить на три гекса назад, либо (если он не может отступить на 3 гекса) потерять блоки в соответствии с обычными правилами при отступлении (по одному блоку за каждый не пройденный гекс).

Отступление Слонов (Неистовство)

Когда слоны вынуждены отступать, они впадают в неистовство. Последствия неистовства определяются до того, как начинается отступление слонов. Все отряды и свободные командиры, находящиеся в прилегающих гексах (свои и чужие), должны пройти проверку, чтобы узнать, не растоптали ли их (это касается и отряда атаковавшего слонов!). Бросьте 2 кубика за каждый прилегающий гекс с отрядом или свободным командиром. Во время неистовства, Ваш противник бросает кубики для Ваших отрядов, а Вы бросаете кубики для его отрядов. Урон засчитывается, когда выброшенный символ совпадает с типом отряда. Выпавший символ шлема уничтожает свободного командира. Если командир не уничтожен в результате неистовства, он **должен** уклониться. Все остальные символы игнорируются.

После неистовства, слон завершает свое движение по отступлению. Если путь отступления слонов по направлению к своему краю поля боя занят своими или чужими отрядами, чужим свободным командиром, то слон не перемещается назад и не теряет никаких блоков. Но каждый отряд или командир, который занимает эти гексы отступления, должен, потерять по 1 блоку за каждый гекс отступления, которые отряд слонов не смог пройти.



ПРИМЕР НЕИСТОВСТВА СЛОНОВ: Отряд слонов атакован и получил 2 флага против себя. После этапа неистовства, отряд слонов должен отступить на 2 гекса. Два отряда закрывают путь отступления, первый с одним блоком в отряде, второй в полном составе. Так как отряд слонов под воздействием флагов не может отступить, каждый отряд на пути его отступления теряет по 2 блока.

Первый отряд уничтожен полностью (противник получит за него знамя победы), второй теряет 2 блока.

Обратите внимание, что игра завершается, когда последнее знамя победы, предусмотренное условиями сценария, получено. При отступлении отряда слонов может возникнуть ситуация когда, в случае уничтожения отрядов, достаточное для победы количество знамен победы получают обе противоборствующие стороны. Порядок разрешения бросков кубиков в результате неистовства отряда слонов определяет игрок, который вызвал неистовство.

Подсчитайте результат эффекта неистовства и получайте по одному знамени победы за каждый уничтоженный отряд в последовательности, которую определил игрок вызвавший неистовство. Следуя такой последовательности, неистовство никогда не приведет к ничье. Если при отступлении слонов путь заблокирован отрядами обеих сторон, нанесите повреждения и если отряды будут уничтожены, получите одновременно за них знамена победы. Если в результате полученных знамен достигнуты условия победы обоими игроками (собрано одинаковое число знамен победы) тогда игра заканчивается ничьей.

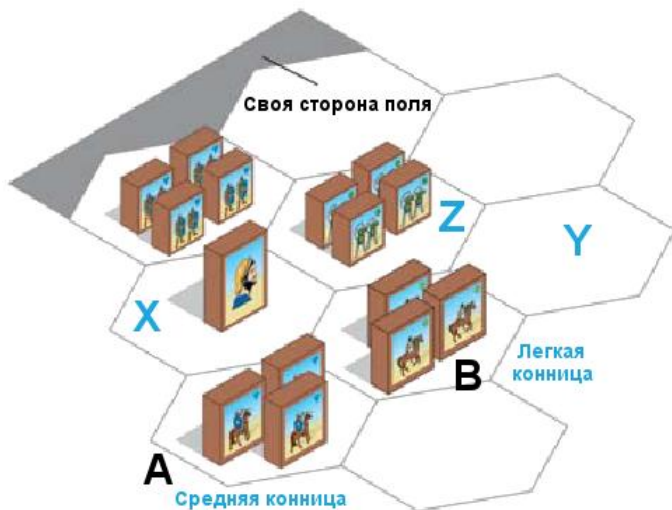
13. ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Уклонение

Обороняющийся, когда атакован в ближнем бою, может объявить о том, что отряд собирается уклониться от сражения вместо того, чтобы стоять на месте и сражаться в ближнем бою. *Примечание:* атакующий отряд не может уклоняться, если обороняющийся бьет в ответ.

Если в результате броска кубика уклоняющийся отряд уничтожен, то противник получает за него знамя победы.

Атакующий отряд определяет и бросает соответствующее количество кубиков в ближнем бою против уклоняющегося отряда до того как он уклонился, но только символы, совпадающие с типом уклоняющегося отряда, будут наносить



ПРИМЕР ОТСТУПЛЕНИЯ: Средняя конница в гексе А была атакована и получила два флага. Она может игнорировать один флаг, потому что у нее есть поддержка, но все равно ей придется отступить на 3 гекса. К счастью в первом гексе Х находился одиночный командир, который возглавил отряд и остановил отступление. Легкая конница в гексе В была атакована и получила два флага. Она может игнорировать один флаг потому что у нее есть поддержка, но все равно ей придется отступить на 4 гекса. Так как ее путь отступления отрезан своими отрядами, она должна потерять все 3 блока, по одному за каждый гекс на который она не смогла отступить. Заметьте, что она не может отступить в гекс Y потому что отступление всегда происходит в направлении своего края поля.

урон. Все остальные символы отрядов, командира, мечей и знамен, игнорируются.

Если уклоняющийся отряд получает урон и имеет в своем составе командира, то проводится проверка потери командира, чтобы узнать, останется он с отрядом или будет уничтожен.

Следующие отряды могут уклоняться:

- Отряды с зеленым кружком (легкая пехота, легкая пехота с пращами, легкая пехота с луками, легкая конница, легкая конница с луками, легкие колесницы варваров) всегда могут уклоняться.
- Отряды боевых машин почти всегда могут уклоняться. см. [уклонение боевых машин](#).
- Командир **должен** уклоняться, если находится в гексе один (см. [п.13 «Уклонение командира»](#)).
- Отряды средней конницы и отряды на верблюдах могут уклоняться от всех пеших отрядов и тяжелых конных отрядов.
- Отряды тяжелой конницы и тяжелых колесниц могут уклоняться от всех пеших отрядов и отрядов слонов.
- Отряды ауксильи, средней пехоты, варваров, тяжелой пехоты и слонов **никогда не могут** уклоняться.

Процедура уклонения:

Движение в результате уклонения это движение уклоняющегося отряда на 2 гекса по направлению к собственному краю поля. Движение при уклонении на 1 гекс возможно и разрешено, но только если это единственный доступный гекс.

Отряд **не может** уклоняться, если оба гекса по направлению к его краю поля боя заняты (неважно, своими или чужими отрядами, чужим командиром или гексом с непроходимой местностью).

Если первый гекс на пути уклоняющегося отряда содержит дружественного одиночного командира, то отступление отряда прекращается, а командир возглавляет отряд. (Такое движение засчитывается как правильно выполненное уклонение).

Уклоняющийся отряд не может бить в ответ, даже если заканчивает движение в гексе, который прилегает к отряду, проводящему атаку.

Атакующий отряд не может занимать гекс, с которого начал уклоняться отряд, вне зависимости от результатов атаки (даже если атакуемый отряд был уничтожен).

Обратите внимание: Уклонение не просто бегство, чаще оно представляет собой выход из боя, который не только препятствует продвижению противника, но и создает дополнительный риск для уклоняющегося отряда.

Уклонение боевых машин

Атакующий отряд кидает кубики против уклоняющихся боевых машин как обычно. Если в результате броска отряд боевых



машин уничтожен, то противник получает знамя победы, противном случае отряд уклоняется на 1 или 2 гекса и удаляется с поля.

Считается, что отряд боевых машин смог спастись и это не засчитывается как получение победного знамени.

Уклонение командира

Командиры уклоняются несколько иначе, чем отряды. Уклонение командира это движение на 1, 2 или 3 гекса назад по направлению к собственному краю поля боя.

Когда командир возглавляет отряд, а отряд теряет свой последний блок из-за боя на расстоянии или ближнего боя, то для этого командира броском 1 кубика проводится проверка его потери. Чтобы нанести урон командиру нужно выбросить на кубике символ шлема. Если командир не уничтожен, он должен уклониться. Если это происходит в ближнем бою, атакующий отряд может предпринять немедленное наступление, потому что он уничтожил обороняющийся отряд.

Когда командир находится в гексе в одиночестве и атакован в бою на расстоянии или в ближнем бою, то отряд, атакующий командира, бросает обычное число кубиков. Чтобы засчитать поражение командира, Вам требуется выбросить на кубиках символ шлема. Если командир не уничтожен, то он должен уклониться. Атакующий отряд не может предпринять немедленного наступления после ближнего боя против свободного командира.

Когда командир уклоняется, он должен следовать следующим правилам:

- Движение по уклонению командира составляет **1, 2 или 3 гекса** назад по направлению к своему краю поля. Игрок, который контролирует командира, определяет число гексов, на которое он будет перемещаться, и по какому пути он будет уклоняться.
- Уклоняющийся командир может двигаться через гексы с дружественными отрядами, дружественными отрядами с командирами и одиночными дружественными командирами.
- Командир не может заканчивать свое движение при уклонении в гексе, в котором находится непроходимая местность, свой или чужой командир, вражеский отряд. Хотя, командир может уклоняться **через** гекс, в котором находится свой отряд или другой свой командир.
- Командир может уклоняться и двигаться через вражеский отряд (см. [п.13 «Спасение командира»](#))
- Если по завершении своего движения командир оказывается в гексе со своим отрядом, то считается, что он его возглавил.
- Вы можете предпочесть уклониться своим командиром за пределы вашего края поля. Это спасает командира от того, чтобы он стал победным знаменем для Вашего противника, но тогда Вы потеряете сильную фигуру на поле боя.
- Если командир не может уклониться минимум на один гекс, то он считается убитым, а противник получает одно победное знамя.

Спасение командира

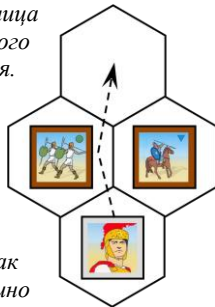
Если вражеский отряд занимает один или два гекса на пути обозначенного пути уклонения командира, то уклоняющийся командир должен попытаться спастись при прохождении через эти гексы.

Процедура спасения командира:

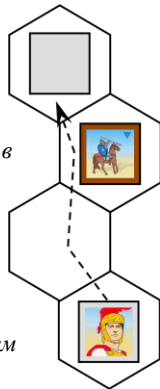
- Командир перемещается на один из вражеских гексов. Вражеский отряд пытается уничтожить командира. Атакующий отряд использует обычное число кубиков ближнего боя. Командир не получает преимущества за местность.
- Чтобы уничтожить командира, пытающегося спастись, Вам требуется выбросить 1 символ шлема.
- Если командир не получил урон, он успешно спасается и продолжает движение по уклонению, двигаясь на следующий гекс. Если этот гекс также занят вражеским отрядом, то командир снова должен подвергнуться процедуре спасения описанной выше. Если гекс, в котором командир завершает свое движение, содержит вражеский отряд, командир уничтожается и противник получает за него знамя победы.
- Если командир заканчивает свое уклонение в гексе со своим отрядом, то считается, что он его возглавил.

Примеры уклонения и спасения командира:

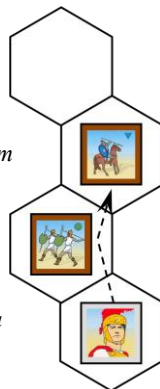
1) Вражеская легкая пехота и средняя конница занимают два гекса позади свободного командира, который должен уклониться. Гексы позади этих отрядов свободны. Командир решает уклониться через гекс с легкой пехотой, потому что те бросают 2 кубика в отличие от средней конницы которые бросают 3 кубика. Противник бросает 2 кубика и выбрасывает 1 символ мечей и 1 символ красного квадрата. Так как символ шлема не выпал, командир успешно спасается и заканчивает свое уклонение после перемещения на 1 или 2 гекса.



2) Гекс позади свободного командира свободен. Следующий гекс занят вражеской средней конницей. Свой отряд без командира находится позади отряда средней конницы. Командир может уклониться на свободный гекс, но решено уклониться на 3 гекса, закончив в гексе со своим отрядом. При прохождении второго гекса, в котором находится средняя конница, уклонение приостанавливается и противник бросая 3 кубика выбрасывает 2 флага и зеленый круг. Так как символ шлема не был выброшен, спасшийся командир заканчивает свое уклонение в последнем третьем гексе содержащим свой отряд.



3) Возможный путь уклонения содержит вражеские отряды, в первом легкая пехота, во втором средняя конница. Уклоняющийся командир перемещается в первый гекс, затем противник бросает 2 кубика за легкую пехоту и выбрасывает флаг и мечи. Спасение проходит успешно, но командир затем перемещается во второй гекс. Противник бросает 3 кубика за среднюю конницу и выбрасывает синий треугольник и 2 шлема. Необходим был только один шлем, чтобы убить командира. Противник получает одно победное знамя за убитого командира



Немедленное наступление

Когда отряд, получивший приказ атакует в ближнем бою и уничтожает или вынуждает отступить обороняющийся вражеский отряд из гекса, который тот занимает, считается, что он провел успешный ближний бой. Победоносный атакующий отряд может наступать (перемещаться) на этот освободившийся гекс. Это называется «**немедленным наступлением**», когда отряд после успешного ближнего боя завоевывает освобожденный гекс.

Немедленное наступление после успешного ближнего боя не является обязательным. Если немедленное наступление не было предпринято, то победоносный атакующий отряд лишается возможности предпринять призовой ближний бой, даже если прилегает к другим вражеским частям.

Немедленное наступление конницы:

После успешного ближнего боя конный отряд (легкий, легкий с луками, средний, тяжелый и катафракты) может предпринять немедленное наступление на освободившийся гекс, а затем переместиться еще на один дополнительный гекс.

Это движение на один дополнительный гекс необязательно, и не требуется, чтобы провести призовой ближний бой. Конный отряд не может перемещаться на этот дополнительный гекс после призового ближнего боя, однако если призовой бой успешен конный отряд может занять **только** освободившийся гекс.

Верблюды, слоны и колесницы хоть и классифицируются как отряд конницы, ею не являются. После удачного ближнего боя и занятия освободившегося гекса, такому отряду движение на 1 дополнительный гекс запрещено.

Следующие ситуации **не позволяют** предпринять немедленное наступление:

- Если обороняющийся отряд уклоняется от атаки в ближнем бою, атакующий отряд не может претендовать на немедленное наступление на освободившийся гекс.
- Когда командир находится в гексе один и атакован в ближнем бою, этот командир должен уклоняться. Атакующий отряд не может претендовать на немедленное наступление на освободившийся гекс.
- Отряд, атакующий в ответ, не может проводить немедленное наступление.
- Отряд, получивший приказ по карте «Первый удар» First Strike не может проводить немедленное наступление, но у отряда ставшего целью «Первого удара» остается возможность проведения немедленного наступления и призового ближнего боя.
- Некоторые ограничения местности мешают немедленному наступлению (см. [п.16 «Местность»](#)).
- Отряд боевых машин не может предпринимать немедленное наступление.

Призовой ближний бой

После успешного ближнего боя определенные отряды, которые **предприняли** немедленное наступление, способны сражаться в ближнем бою во второй раз. Этот призовой ближний бой необязателен и **проведение немедленного наступления не требует** от этого отряда атаковать в ближнем бою снова.

Следующие отряды могут провести призовой ближний бой после своего немедленного наступления:

- Отряд варваров может предпринять призовой ближний бой после немедленного наступления.
- Другой пеший отряд (не варвары) возглавляемый командиром (за исключением боевых машин) может предпринять призовой ближний бой после немедленного наступления.
- Отряд на верблюдах, конный отряд, отряд колесниц или слонов может предпринять призовой ближний бой после немедленного наступления.

Замечание: Конный отряд, после своего успешного начального ближнего боя, может осуществить немедленное наступление на освободившийся гекс, а затем переместится еще на 1 дополнительный гекс (в любом направлении).

- Некоторые особенности местности, могут препятствовать проведению призового ближнего боя.

Отряд, который получает право на атаку в призовом ближнем бою после немедленного наступления, может предпочесть сражаться с **любым** вражеским отрядом в любом прилегающем гексе. Он не обязан сражаться с вражеским отрядом, который только что отступил из гекса.

Когда призовой ближний бой отряда оказался успешен, отряд может осуществить немедленное наступление на освободившийся гекс, но не может снова сражаться в этот ход. Конный отряд по завершении успешного призового ближнего боя может переместиться на освободившийся гекс, но не может переместиться еще на 1 дополнительный гекс. Некоторые ограничения местности препятствуют движению на освободившийся гекс.

14. КОМАНДИРЫ

Проверка потери командира

Существуют некоторые ситуации, когда должна быть проведена проверка потери командира.

Командиры, возглавившие отряды: Когда командир возглавляет отряд и этот отряд теряет один или более блоков, но при этом не уничтожается, существует шанс того, что командир также получит «урон». Должна быть предпринята проверка потери командира. Бросается 2 кубика. Чтобы поразить командира, Вам требуется выбросить 2 шлема. Проверка потери командира должна быть предпринята, когда отряд теряет блок из - за:

Боя на расстоянии

Ближнего боя

Уклонения

Невозможности завершить движение при отступлении

Неистовства слонов

Блокирования пути отступления слонов

«Горящие бревна» (см. дополнение №2)

Вступление отряда в гекс «Болото»

Примечание: Во время выполнения последовательности боя проводится только одна проверка потери командира.

Пример: Когда отряд возглавляемый командиром теряет блоки в ближнем бою, после того, как блоки удалены, проводится проверка потери командира. Если этот отряд еще и отступает из-за выпавших знамен при том же броске кубиков, при этом отряд теряет еще блоки из-за заблокированного пути отступления, то не требуется еще одна проверка потери командира. Эти потери из-за выпавшего знамени имели место при том же броске кубиков, и только одна проверка потери

командира проводится вовремя выполнения последовательности боя.

Если отряд возглавляемый командиром вынужден лишь отступить, проверка потери командира не будет проводиться до тех пор, пока такой отряд не потеряет хотя бы один блок.

Отряд возглавляемый командиром уничтожен:

Когда командир возглавляет отряд, и этот отряд уничтожен, оставляя при этом командира в гексе одного, то проверка потери командира проводится только 1 кубиком. Чтобы поразить командира, Вам требуется выбросить символ шлема. Если командир не поражен этим единственным броском кубика, то он уклоняется на 1, 2 или 3 гекса назад по направлению к своему краю поля боя (см. [п.13 «Уклонение командира»](#)).

Знамена, выброшенные против отряда который был уничтожен, не оказывают влияния на командира.

Когда отряд, который командир возглавлял, уничтожается в ближнем бою, то атакующий отряд может предпринять немедленное наступление в освободившийся гекс после того, как командир уклонится из этого гекса.

Командир один в гексе:

Когда свободный командир находится в гексе один и атакован в бою на расстоянии или в ближнем бою, атакующий отряд бросает обычное количество кубиков. Чтобы засчитать «урон» командиру, Вам требуется выбросить один символ шлема. При входе в гекс «Болото» кидается также 1 кубик. Если командир уничтожен, он приносит противнику знамя победы.

Если командир не поражен, он должен уклониться на 1, 2 или 3 гекса назад по направлению к своему краю поля боя (см. [п.13 «Уклонение командира»](#)).

Знамена, выброшенные против свободного командира, не оказывают на него влияния.

Отряд, атакующий свободного командира в ближнем бою, не может предпринять немедленного наступления в освободившийся гекс после того, как командир уничтожен или уклонился из этого гекса.

«Урон» командиру

Если командир противника получил урон, удалите блок этого командира с поля боя и получите блок победного знамени.

Преимущества командира

Командиры оказывают благотворное влияние, когда возглавляют или прикрывают свои отряды. Командир:

1. превращает символ командира в «урон» в ближнем бою, когда возглавляет или прикрывает свой отряд (за исключением слонов). Заметьте, что командир не влияет на бой на расстоянии.

2. укрепляет мораль – любой отряд, который возглавляет командир, может игнорировать 1 знамя. Прилегающий к отряду одиночный командир, (вместе с другим прилегающим отрядом) укрепляет мораль так же как и два дружественных отряда прилегающих к искомому отряду.

3. позволяет любому пешему отряду, который возглавляет командир, предпринять атаку в призовом ближнем бою после немедленного наступления (см. [п.13 «Немедленное наступление»](#)).

Командиры также обеспечивают огромное преимущество, когда для перемещения отрядов используются карты приказов (см. [«Карты приказов»](#)).

15. ВЫТЯГИВАНИЕ НОВОЙ КАРТЫ ПРИКАЗОВ

По завершении всех перемещений, сражений, подсчета «урона» и отступлений, сбросьте сыгранную карту приказов и вытяните другую карту из колоды. Ваш ход закончен.

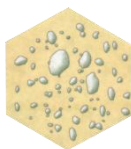
Если колода закончилась, то сброшенные карты перемешиваются, и образуют новую колоду. (Колода так же перемешивается, если сыграна карта «I am Spartacus»)

Когда обороняющийся игрок играет карту 'First Strike', он восполняет свой запас карт перед игроком, который совершает текущий ход.

16. МЕСТНОСТЬ

Пересеченная местность

Движение: Никаких ограничений движения для пеших отрядов за исключением боевых машин, которые не могут входить в данные гексы. Конный отряд или одиночный командир обязаны остановиться, когда входит в данный гекс, и больше не может перемещаться в этот ход.

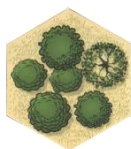


Бой: Пеший отряд может сражаться в тот же ход, в который он вошел в данный гекс. Конный отряд не может сражаться в тот же ход, в который он вошел в данный гекс. Когда сражаетесь с вражеским отрядом, который находится в *пересеченной местности* или отряд, находящийся в *пересеченной местности* бьет из него, бросается максимум 2 кубика. Карта приказов, которая прибавляет в бою дополнительные кубики, модифицирует максимальное число кубиков, которые можно бросать.

Линия видимости: Гекс *пересеченной местности* не закрывает линию видимости.

Лес

Движение: Отряд или командир должен остановиться, когда входит в гекс *леса*, и больше не может двигаться в этот ход.



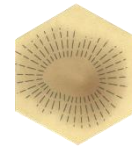
Бой: Отряд не может сражаться в тот ход, в который он вошел в гекс *леса*. Отряды легкой пехоты, пращников, пехоты с луками, ауксильи и варваров являются исключением. Эти отряды могут переместиться в гекс *леса* и затем сражаться. Если такие отряды совершили немедленное наступление в гекс с *лесом*, они имеют право провести призовой ближний бой. Другие отряды, совершившие немедленное наступление в *лес*, такой возможности не имеют. Когда сражаетесь с вражеским отрядом, который находится в *лесу* или отряд, находящийся в *лесу* бьет из него, бросается максимум 2 кубика. Отряд, который бьет по отряду, находящемуся в *лесу*, в бою на расстоянии, будет бросать максимум 1 кубик. Карта приказов, которая прибавляет в бою дополнительные кубики, модифицирует максимальное число кубиков, которые можно бросать.

Линия видимости: Гекс *леса* закрывает линию видимости.

Холм

Движение: Никаких ограничений на движение.

Бой: Все отряды бросают максимум 2 кубика, если сражаются в ближнем бою с вражеским отрядом, который находится вверх по *холму*. Пешие отряды бросают максимум 3 кубика, когда сражаются с вражеским отрядом, который находится вниз по *холму*, и когда бьют с одного гекса *холма* по другому гексу *холма*. Конные отряды бросают 2 кубика, когда сражаются с вражеским отрядом вниз по *холму*, и когда бьют с одного гекса *холма* по другому гексу *холма*. Карта приказов, которая прибавляет в бою дополнительные кубики, модифицирует максимальное число кубиков, которые можно бросать.



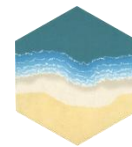
Линия видимости: Гекс *холма* закрывает линию видимости отрядам за гексом *холма*.

Отряд уровнем ниже «видит» отряд на первом гексе *холма*, и наоборот. Отряд уровнем ниже не «видит» через гекс *холма* во второй гекс *холма* с отрядом, и наоборот (т.е., отряд уровнем ниже не способен видеть или быть видимым, если хотя бы один другой гекс *холма* находится между двумя отрядами).

Линия видимости между отрядами на одном и том же *холме* не блокируется, простираясь через гексы *холма* на том же уровне (считается, что отряды находятся на плато).

Побережье

Движение: Гекс *побережья* это непроходимая местность. Движение, отступление, уклонение или спасение в гекс *побережья* запрещены.



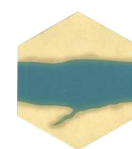
Бой: Не бывает.

Линия видимости: Гекс *побережья* не закрывает линию видимости.

Замечание: Гекс *побережья* используют для обозначения границ водных преград (озер, морей), с тем же эффектом в игре.

Река

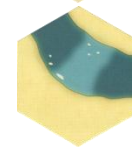
Обычно гексы *реки* рассматриваются как непроходимая местность.



Река проходимая вброд

Указано в инструкциях к сценарию.

Движение: Отряд или командир должен остановиться, когда входит в гекс *реки проходимой вброд*.



Бой: Отряд может сражаться в ход, когда входит в данный гекс.

Когда отряд сражается с вражеским отрядом, который находится в данном гексе или отряд, находящийся в данном гексе бьет из него, бросается максимум 2 кубика. Отряд, который ведет бой на расстоянии, находясь на данном гексе, бросает максимум 1 кубик.

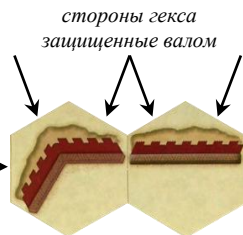
Карта приказов, которая прибавляет в бою дополнительные кубики, модифицирует максимальное число кубиков, которые можно бросать. Отряд также может осуществлять немедленное наступление после успешного ближнего боя из данного гекса.

Линия видимости: *Река проходимая вброд* не закрывает линию видимости.

Вал

Движение: Никаких ограничений движения.

Бой: Вал дает защиту вдоль двух или трех передних сторон гекса.



Ближний бой: Когда отряд атакован через переднюю сторону гекса с *валом*, обороняющийся отряд не обращает внимания на 1 символ мечей и может не обращать внимания на 1 знамя выброшенное против него. Заметьте, что обороняющийся отряд не получает защиту от *вала*, когда враг атакует через другие стороны гекса с *валом*. (стороны не отмеченные стрелками)

Бой на расстоянии: Отряд, атакованный через переднюю сторону гекса с *валом* может не обращать внимания на 1 знамя, выброшенное против него.

Карта приказов, которая прибавляет в бою дополнительные кубики, модифицирует максимальное число кубиков, которые можно бросать.

Примечание: Конные отряды не получают преимуществ вала.

Линия видимости: Вал не закрывает линию видимости.

Укрепленный лагерь

Движение: Никаких ограничений движения.

Бой:

Ближний бой: Отряд, обороняющийся в гексе *укрепленного лагеря*, не обращает внимания на символ мечей и может не обращать внимания на 1 знамя, выброшенное против него.



Бой на расстоянии: Отряд, обороняющийся в данном гексе, может не обращать внимание на 1 знамя, выброшенное против него.

Примечание: Конные отряды не получают преимуществ укрепленного лагеря.

Гекс *укрепленного лагеря* обеспечивает эту защиту против атак со всех сторон.

Отряд в гексе *укрепленного лагеря* бросает на 1 кубик меньше, чем обычно, когда сражается. (это справедливо для боя на расстоянии и ближнего боя)

Карта приказов, которая прибавляет в бою дополнительные кубики, модифицирует максимальное число кубиков, которые можно бросать.

Линия видимости: *Укрепленный лагерь* закрывает линию видимости.

Нижеприведенные типы местности не представлены в настоящей игре, они включены в вышедших дополнениях.

Мост

Указанные ниже правила справедливы для всех типов *мостов*, включая наплавные.

Движение: Никаких ограничений движения.

Бой: Отряд может сражаться в ход, когда входит в данный гекс.



Когда отряд, находящийся в данном гексе, вступает в ближний бой, он бросает максимум 2 кубика, когда ведет бой на расстоянии - 1 кубик.

Отряд также может осуществлять немедленное наступление после успешного ближнего боя из данного гекса.

Пеший отряд, находящийся в гексе моста, может проигнорировать один флаг, выброшенный против него.

Когда отряд сражается с вражеским отрядом, который находится в данном гексе, он бросает в ближнем бою максимум два кубика, при бое на расстоянии обычное число кубиков.

Карта приказов, которая прибавляет в бою дополнительные кубики, модифицирует максимальное число кубиков, которые можно бросать. Отряд также может осуществлять немедленное наступление после успешного ближнего боя из данного гекса.

Линия видимости: *Мост* не закрывает линию видимости.

Городские стены

(для создания *городских стен* применяются гексы местности вал)

Движение:

- **Пешие отряды (за исключением боевых машин) и командиры:** Чтобы переместиться в гекс с городскими стенами, пеший отряд или командир должны начать свое движение из гекса, прилегающего к гексу *городских стен*. Пеший отряд или командир должен остановиться, когда входит в гекс *городских стен*, и больше не может двигаться в этот ход. Пеший отряд или командир, который покидает гекс *городских стен*, может переместиться только в прилегающий к городским стенам гекс и больше не может двигаться в этот ход. Отступающий или уклоняющийся пеший отряд или командир не останавливается при прохождении через гекс с *городскими стенами*.

- **Конные отряды и боевые машины:** *Городские стены* непроходимый тип местности для конных отрядов и боевых машин. Конные отряды и боевые машины могут вступить в ближний бой с противником, расположенным в гексе *городские стены*, если на момент начала хода они находились в прилегающем к отряду противника гексе. Ни конные отряды, ни боевые машины не могут отступать или уклоняться в гекс *городских стен*.

Бой:

Ближний бой: Когда отряд сражается с вражеским отрядом, который находится в данном гексе или отряд, находящийся в данном гексе бьет из него, бросается максимум 2 кубика. Обороняющийся отряд в гексе *городские стены* не обращает внимания на 1 символ мечей и может не обращать внимания на 1 знамя, выброшенное против него.

- Отряд, обороняющийся в гексе *городские стены*, который не может уклониться или решил не уклоняться, бьет первым, когда его атакуют в ближнем бою (считайте, что обороняющийся отряд сыграл карту First Strike, и проводите ближний бой по правилам для этой карты), но только в том случае, если нападающий отряд сам не находится в гексе с *городскими стенами*. Если нападающий отряд тоже находится в гексе *городские стены*, то он бьет первым, проводя ближний бой по обычным правилам)

Бой на расстоянии: Отряд, обороняющийся в гексе *городские стены*, может не обращать внимание на 1 флаг, выброшенный против него. Обычные правила для линии видимости остаются в силе и отряды противника в прилегающих гексах делают стрельбу невозможной.

Карта приказов или командир, которые прибавляет в бою дополнительные кубики, модифицирует максимальное число кубиков, которые можно бросать.

Линия видимости:

Гекс *городские стены* блокирует линию видимости до отряда, расположенного позади такого гекса, и наоборот. Гекс *городские стены* не блокирует линию видимости, если отряды находятся на гексах городских стен и если линия видимости проходит только через гексы городских стен.

Укрепленные городские стены

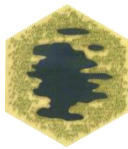
Движение: Обычно гексы *укрепленных городских стен* рассматриваются как непроходимая местность для всех отрядов, пока не вступят в силу правила осады. Когда такие правила вступают в действие, о чем отдельно указывается в сценарии, считается, что атакующие пешие отряды оснащены осадными лестницами и *укрепленные городские стены* уже рассматриваются как *городские стены*.

Бой: Не возможен, пока не вступят в силу правила осады.

Линия видимости: Гекс *укрепленные городские стены* блокирует линию видимости до отряда, расположенного позади такого гекса, и наоборот.

Болото

Движение: Отряд или одиночный командир должен остановиться, когда входит в гекс *болота*, и больше не может двигаться в этот ход. Отряд или одиночный командир должен также провести проверку потерь, выбросив 1 кубик. Если выброшен символ отряда, удалите из него 1 блок. Если выпал символ шлем, командир уничтожен. Отступающий или уклоняющийся отряд или командир не останавливается при прохождении через гекс с *болотом*. Отряд или командир, уклоняющийся или отступающий в (через) гекс с болотом, должен пройти проверку потерь блоков за каждый гекс болота, через которые он прошел. Броски кубиков на проверку потерь от прохождения через болото должны выполняться до удаления тех блоков, которые должны быть убраны из-за невозможности выполнить отступление за край поля.



Отряд или командир который покидает гекс *болото*, может переместиться только в прилегающий к *болоту* гекс и больше не может двигаться в этот ход.

Отряд боевых машин не может входить, уклоняться или отступать в гекс *болото*.

Бой: Отряд может сражаться в тот же ход, в который он вошел в данный гекс. Отряд бросает максимум 2 кубика в ближнем бою с вражеским отрядом, который находится в гексе болота. Отряд, который при немедленном наступлении передвинулся в гекс *болота*, должен пройти проверку потерь блоков. Отряд, атакующий из гекса *болото*, бросает в ближнем бою максимум 2 кубика, а при бое на расстоянии максимум 1 кубик. Если отряд, находящийся в гексе болота, не двигался в этот ход и успешно провел ближний бой, он может провести немедленное наступление **только** в освободившейся гекс, даже если такой отряд конный. Карта приказов, которая прибавляет дополнительные кубики в бою, увеличивает максимальное число кубиков, которые можно бросать. (например карта [«Столкновение щитов»](#))

Линия видимости: Болото не закрывает линию видимости.

17. ОСОБЫЕ ОТРЯДЫ И ПРАВИЛА

Нижеприведенные правила приведены для полноты и не представлены в настоящей игре, они включены в вышедших дополнениях.

Блок особого отряда

Первое дополнение к игре вводит понятие «особый отряд», представляющий собой элитный отряд Античности, такой как гейтары Александра Македонского или «бессмертные» персов. Когда такой отряд представлен в сражении, он обозначен на поле боя блоком специального отряда и в описании сценария гексы со специальными отрядами также будут отмечены символом особого отряда. К особым отрядам применимы специальные правила, которые отображают боевые возможности, отличающие такой отряд от обычных отрядов. Блок особого отряда не отображает уровень потерь отряда и не может быть удален, если отряд терпит потери. Такой блок нельзя передать другому отряду. Если особый отряд будет уничтожен, блок особого отряда удаляется с поля вместе с последним блоком отряда.



Только в сценарии «Река Кримисс» настоящей игры представлен такой особый отряд – Карфагенский священный отряд. Это элитный отряд, и если Вы хотите переиграть в это сражение с максимальной исторической точностью, обратите внимание на особые возможности священного отряда:

На поле боя священный отряд это отряд тяжелой пехоты, расположенный ниже гекса с командиром – Гасдрубалом. Поместите блок особого отряда в гекс со священным отрядом, чтобы отличать его от других отрядов.

Особые возможности священного отряда:

- Наносит дополнительный урон отряду противника в ближнем бою за каждый выкинутый символ шлема.
- Игнорирует 1 флаг выброшенный против него.
- Священный отряд получает вышеуказанные способности до тех пор, пока не будет уничтожен последний блок в отряде.

Правило легионов Гая Мария и легионов Римской Империи (ГМ и РИ)

Когда правило в силе, все отряды средней и тяжелой пехоты Рима считаются вооруженными пилумами и мечами. Эти отряды могут вести бой на расстоянии и должны применять правила боя на расстоянии, описанные правилами настоящей игры.

Каждый отряд средней и тяжелой пехоты Рима может провести бой на расстоянии (дальностью до двух гексов) и бросить 1 кубик, если в этот ход не перемещался или передвинулся только на 1 гекс. Как и другим отрядам, которые могут проводить бой на расстоянии, легионам ГМ и РИ запрещено в один ход проводить и ближний бой, и бой на расстоянии.

Правило легионов Юлия Цезаря

Когда правило в силе, все отряды средней и тяжелой пехоты Рима считаются вооруженными пилумами и мечами и при бое на расстоянии руководствуются правилами легионов Гая Мария.

В дополнение, все отряды средней и тяжелой пехоты Рима могут переместиться на 1 гекс и провести обычный бой, или переместиться на 2 гекса без возможности боя.

18. КАРТЫ ПРИКАЗОВ

Карты секторов (27 карт)

Карты секторов используются, чтобы приказывать двигаться и/или сражаться в определенном секторе. Эти карты указывают, в каком секторе поля боя Вы можете приказывать отрядам или командирам, и сколько Вы можете отдать приказ. Все карты приказов секторов имеют значок шлема командира, чтобы напомнить игрокам, что, когда разыгрывается эта карта, командир в этом секторе может быть отдан приказ. (за 1 приказ он может отделиться от отряда и совершить движение)

Order Two Units Left "Приказ двум отрядам слева": Отдайте приказ двум отрядам и/или командирам в левом секторе. (3 карты)

Order Two Units Center "Приказ двум отрядам в центре": Отдайте приказ двум отрядам и/или командирам в центральном секторе. (4 карты)

Order Two Units Right "Приказ двум отрядам справа": Отдайте приказ двум отрядам и/или командирам в правом секторе. (3 карты)

Order Three Units Left "Приказ трем отрядам слева": Отдайте приказ трем отрядам и/или командирам в левом секторе. (3 карты)

Order Three Units Center "Приказ трем отрядам в центре": Отдайте приказ трем отрядам и/или командирам в центральном секторе. (4 карты)

Order Three Units Right "Приказ трем отрядам справа": Отдайте приказ трем отрядам и/или командирам в правом секторе. (3 карточки)

Order Four Units Left "Приказ четырем отрядам слева": Отдайте приказ четырем отрядам и/или командирам в левом секторе. (1 карта)

Order Four Units Center "Приказ четырем отрядам в центре": Отдайте приказ четырем отрядам и/или командирам в центральном секторе. (1 карта)

Order Four Units Right "Приказ четырем отрядам справа": Отдайте приказ четырем отрядам и/или командирам в правом секторе. (1 карта)

Coordinate Attack "Скоординированная атака": Отдайте приказ одному отряду и/или командиру в каждом секторе. (2 карты)

Out Flanked "Обойти с флангов/Обойдены с флангов": Отдайте приказ двум отрядам и/или командирам в левом секторе и двум отрядам или командирам в правом секторе. (2 карты)

Карты войск (10 карт)

Карты войск позволяют Вам приказывать двигаться и/или сражаться определенному типу отрядов (например: легким, средним). До тех пор пока на карте не будет указано явно ограничение на тип отряда (например, "только пешим"), Вы можете отдавать приказы как пешим, так и конным отрядам. Отряды, которым отдается приказ, могут находиться в любом секторе поля боя. Число отрядов, которым отдается приказ, равняется командованию Вашей стороны. (см. [«Командование»](#))

Order Light Troops "Приказ легким войскам": Отдайте приказ легким пешим и конным отрядам в количестве равном командованию. Легкие пешие отряды могут двигаться сквозь

свои отряды. Если у вас нет легких отрядов, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (4 карты)

Легкие типы войск: Легкая пехота, легкая пехота с пращами, легкая пехота с луками, ауксилья (наемники), легкая конница, легкая конница с луками, легкие колесницы варваров.

Order Medium Troops "Приказ средним войскам": Отдайте приказ средним пешим и конным отрядам в количестве равном командованию. Если у вас нет средних отрядов, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (3 карты)

Средние типы войск: Средняя пехота, варвары, средняя конница, верблюды, катафракты на верблюдах.

Order Heavy Troops "Приказ тяжелым войскам": Отдайте приказ тяжелым пешим и конным отрядам в количестве равном командованию. Если у вас нет тяжелых отрядов, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (2 карты)

Тяжелые типы войск: тяжелая пехота, тяжелая конница, тяжелые колесницы, слоны, тяжелые боевые машины, конница катафрактов (закованные в панцирь всадники)

Order Mounted "Приказ конным войскам": Отдайте приказ конным отрядам и/или командирам в количестве равном командованию. Если у вас нет конных отрядов, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (1 карта)

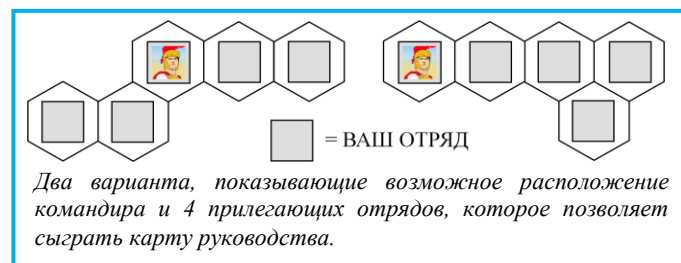
Конные отряды: Легкая конница, легкая конница с луками, легкие колесницы варваров, средняя конница, верблюды, катафракты на верблюдах, тяжелая конница, тяжелые колесницы, слоны, конница катафрактов.

Карты руководства (6 карт)

Карты руководства позволяют Вам приказывать двигаться и/или сражаться: командиру, отряду в гексе командира, плюс указанному на карте числу отрядов, связанных по цепочке гексов. Отряды в такой цепочке гексов могут находиться в разных секторах поля боя, при выполнении обоих следующих условий:

- каждый отряд из числа тех, кому отдан приказ, имеет в соседнем с собой гексе хотя бы один другой отряд из числа тех, кому также отдан приказ,
- хотя бы один из этих отрядов прилегает к командиру, которому тоже отдан приказ картой руководства.

Таким образом, с помощью таких карт Вы получаете возможность отдать приказ «цепи отрядов» или «флангам» двигаться и/или сражаться. Командир не может быть отделен от отряда при игре картой руководства.



Leadership Any Section "Руководство любым сектором": Отдайте приказ отрядам под командованием одного командира (гекс командира и 3 прилегающих к нему и друг к другу, связанные по цепочке гекса с отрядами) или отдайте приказ одному отряду по Вашему выбору. (3 карты)

Inspired Left Leadership "Вдохновляющее руководство слева": Отдайте приказ отрядам под командованием одного командира в левом секторе (гекс командира и 4 прилегающих к нему и друг к другу, связанных по цепочке гекса) или одному отряду по Вашему выбору. (1 карта)

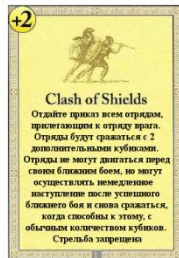
Inspired Center Leadership "Вдохновляющее руководство в центре": Отдайте приказ отрядам под командованием одного командира в центральном секторе (гекс командира и 4 прилегающих к нему и друг к другу, связанных по цепочке гекса) или одному отряду по Вашему выбору. (1 карта)

Inspired Right Leadership "Вдохновляющее руководство справа": Отдайте приказ отрядам под командованием одного командира в правом секторе (гекс командира и 4 прилегающих к нему и друг к другу, связанных по цепочке гекса) или одному отряду по Вашему выбору. (1 карта)

Карты тактик (17 карт)

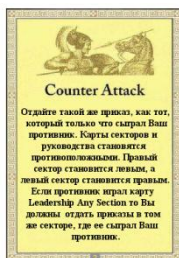
Карточки тактик позволяют приказывать отрядам двигаться и/или сражаться способами, неразрешенными в основных правилах. Действия, приказ о которых можно отдать, в карточках тактик превалируют над основными правилами. Карточки приказов, в которых сказано "Отдайте приказ числу отрядов равному Вашему командованию", означают, что Вы можете отдать приказ числу отрядов равному числу карточек приказов, которое игрок может удерживать, как это указано в разделе "Военный совет" разыгрываемого сценария. Заметьте, что в карточках приказов тактик о бое на расстоянии иногда говорится, как о стрельбе.

Clash Of Shields "Столкновение щитов": Отдайте приказ всем отрядам, прилегающим к отрядам врага. Отряды будут сражаться с 2 дополнительными кубиками. Отряды не могут двигаться перед своим ближним боем, но могут осуществлять немедленное наступление после успешного ближнего боя и снова сражаться, когда способны к этому, с обычным количеством кубиков. Стрельба запрещена (1 карта)



Примечание: Когда эта карточка разыгрывается, всем отрядам, прилегающим к вражескому отряду, отдается приказ. Это может вызывать легкое затруднение, особенно по мере того, как происходят бои и вражеские отряды принуждаются к отступлению. Когда Вы сталкиваетесь с большим количеством боев из-за "Столкновения щитов", мы предлагаем Вам, пометить отряды способные сражаться до начала Ваших ближних боев.

Counter Attack "Контратака": Отдайте такой же приказ, как тот, который был только что сыгран Вашим противником. Карточки секторов и руководства становятся противоположными, правый сектор становится левым, а левый сектор становится правым. Когда противоположной становится карточка "Руководство любым сектором" *Leadership Any Section*, то она должна обеспечивать отдачу приказов в том же секторе, где ее сыграл Ваш противник. (2 карты)



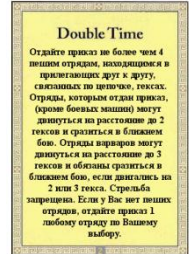
Примечание: Вы не можете играть карту «Контратака» в ответ на карту «Первый удар»

Darken the Sky "Затмить небо": Все стрелковые отряды могут стрелять дважды. Никакого движения - только стрельба. Результаты каждого боя на расстоянии определяются отдельно.

Если у вас нет стрелковых отрядов, отдайте приказ 1 любому отряду по Вашему выбору. (1 карта)

Примечание: это означает, что всем стрелковым отрядам отдан приказ. Если стрелковый отряд не может вести стрельбу, из-за того что прилегает к врагу, то в текущем ходе он может получить возможность вести стрельбу (например, если другие отряды уничтожают прилегающий отряд врага или вынуждают его отступить).

Double Time "Беглый шаг": Отдайте приказ не более чем 4 пешим отрядам, находящимся в прилегающих друг к другу, связанных по цепочке, гексах. Отряды, которым отдан приказ, (кроме боевых машин) могут двинуться на расстояние до 2 гексов и сразиться в ближнем бою. Отряды варваров могут двинуться на расстояние до 3 гексов, и обязаны сразиться в ближнем бою, если двинулись на 2 или 3 гекса. Отряды, которым отдан этот приказ, не могут стрелять. Если у Вас нет пеших отрядов, отдайте приказ 1 любому отряду по Вашему выбору. (2 карты)



Примечание: Легкие пешие отряды не получают никакого преимущества при движении, когда являются частью группы, которой был отдан приказ по карте "Беглый шаг". Карта "Беглый шаг" символизирует последний рывок в рукопашную. Легкие же пешие отряды старались избежать ближнего боя, и, таким образом, они не имеют преимущества при движении. Пешие отряды ауксилы получают преимущество в бою, когда являются частью группы, которой был отдан приказ по карточке "Беглый шаг", так как они могут двигаться на 2 и все равно сражаться в ближнем бою.

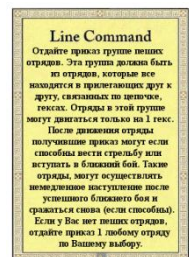
First Strike "Первый удар": Сыграйте эту карту после того как Ваш противник объявил ближний бой, но до того как он бросает кубики. Ваш защищающийся отряд получает право атаковать первым. Если отряд противника не уничтожен и не отступает, то он может провести ответную атаку. В конце хода первым вытяните карту приказов. (1 карта)

Примечание: Не зависимо от результата Вашего первого удара, Ваш отряд не способен вести ответный бой.

I Am Spartacus "Я Спартак": Бросьте число кубиков равное командованию. За каждый символ отряда, выброшенный на кубиках, одному отряду соответствующего типа может быть отдан приказ, а при выпадении шлема приказ может быть отдан любому отряду или командиру. Приказ может быть отдан отрядам в любом секторе. Отряды, получившие приказ, сражаются в этот ход с 1 дополнительным кубиком.

Важно: Перед взятием новых карт перемешайте колоду вместе со сброшенными картами, включая карту "Я Спартак". Карты на руках игроков не замешиваются в колоду. (1 карта)

Line Command "Приказ линии": Отдайте приказ группе пеших отрядов. Эта группа должна быть из отрядов, которые все находятся в прилегающих друг к другу, связанных по цепочке, гексах. Отряды в этой группе могут двигаться только на 1 гекс. После движения отряды получившие приказ могут если способны вести стрельбу или вступить в ближний бой. Такие отряды, могут осуществлять немедленное наступление после успешного ближнего боя и сражаться снова (если способны). Если у Вас нет пеших отрядов, отдайте приказ 1 любому отряду по Вашему выбору. (4 карты)



Примечание: Движение не обязательно, чтобы вступить в бой

Move-Fire-Move "Двигаться-стрелять-двигаться":

Отдайте приказ легким пешим и конным отрядам в количестве равном командованию. Отряды могут двигаться, затем могут стрелять, а затем снова двигаться. Все отряды, которые сначала двигаются, должны завершить движение до стрельбы. После стрельбы отряды могут двигаться снова. После второго движения бои не возможны (вне зависимости от того двигался ли отряд на самом деле или нет). Легкие пешие отряды, включая ауксилью, могут двигаться через свой отряд, когда двигаются на 2 гекса. Если у Вас нет легких отрядов, отдайте приказ 1 любому отряду по Вашему выбору. (2 карты)

Примечание: Все три приказа в этой карточке - первое движение, затем стрельба и второе движение - необязательны. Суть здесь в том, что отряды получившие приказ должны закончить свое первое движение до того, как будет иметь место стрельба. После того, как все стрельба закончилась, отряды получившие приказ могут предпринять второе движение.

Историческое замечание: эта карта отражает тактику «обстрелять-отступить» применяемую легкими войсками в сражениях античности для изматывания и ослабления врага, перед тем как в бой пойдут другие типы войск.

Mounted Charge "Конная атака": Отдайте приказ конным отрядам в количестве равном командованию. Отряды, сражающиеся в ближнем бою, получают 1 дополнительный кубик бою в течение всего хода. Тяжелые отряды могут двинуться на три гекса и все равно сразиться. Отряды не могут стрелять. Если у Вас нет конных отрядов, отдайте приказ 1 любому отряду по Вашему выбору. (2 карты)

Конные отряды: Легкая конница, легкая конница с луками, легкие колесницы варваров, средняя конница, верблюды, катафракты на верблюдах, тяжелая конница, тяжелые колесницы, слоны, конница катафрактов.

Примечание: Тяжелые отряды, которые двигаются на три гекса, когда им отдается приказ об атаке включают: отряды тяжелой кавалерии, слонов и тяжелых колесниц.

Rally "Сбор": Бросьте число кубиков равное командованию. За каждый выброшенный символ отряда или командира Вы можете добавить 1 ранее уничтоженный блок к отряду, тип которого совпадает с выброшенным символом, и который находится в гексе командира или в прилегающем к нему гексе. Собранные отряды считаются получившими приказ и могут двигаться и сражаться. Отряды слонов и колесниц не могут быть собраны. Если у Вас нет командиров, отдайте приказ любому 1 отряду по Вашему выбору. (1 карта)



Примечание: Отряд не может собрать больше блоков, чем было изначально, но он может вернуть больше чем один блок, если он потерял их несколько. Символ шлема дает право восстановить 1 блок любого отряда. Отряд с полным количеством блоков не может быть собран независимо от бросков кубиков. Только собранные отряды могут получить приказ. Любой командир на поле боя может провести сбор.

ПРИМЕР: Командир возглавляет отряд тяжелой пехоты состоящей из 2 блоков. Он прилегает к своему легкому отряду и отряду слонов, каждый из которых тоже потерял блоки. Результатом бросков кубиков сбора стали 2 шлема командира и 2 красных треугольника тяжелых отрядов. Каждый из шлемов можно использовать, чтобы восстановить один потерянный блок в подходящем отряде. Игрок решает восстановить два потерянных блока в отряде средней пехоты, а не в легком отряде. Средняя пехота собрана и ей можно отдать приказ двигаться и сражаться, но легкий отряд сбор не проводил, и ему отдать приказ нельзя. Отряд слонов не может проводить сбор. Благо, у игрока есть другой командир, к которому прилегают два отряда тяжелой пехоты, каждый из них потерял по два блока. Игрок решает восстановить по одному потерянному блоку в каждом из этих отрядов. Так как эти два отряда провели сбор, им можно отдать приказ на движение и бой. Игрок конечно может восстановить два блока в одном из отрядов тяжелой пехоты, но в таком случае он отдаст приказ только одному отряду, а не двум.

АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ

CREATION AND DEVELOPMENT: Richard Borg
 DEVELOPMENT: Pat Kurivial, Roy Grider
 RESEARCH ASSISTANCE: Dan Fournie
 ART DIRECTOR: Rodger MacGowan
 BOX ART AND PACKAGE DESIGN: Rodger MacGowan
 STICKER ART : Rodger MacGowan, Mike Lemick and Mark Simonitch
 MAP AND RULES LAYOUT: Mark Simonitch
 RULES EDITOR: Kevin Duke
 PLAYTESTING: Dave Arneson, Jim Berhalter, George Carson, Rik Fontana, Robert Granger, Brett Helgeson, Steve Malecek, Bill Massey, Paul Miller, Wayne Minton, Steve Niedergeses, Stan Oien, Mike Panko, Jeff Paszkiewicz, Anthony Ricardi, Louis Rotundo, Bob Santiago, Marty Schmidt, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, Miguel Marquez, Brady Severns and the entire GMT team
 PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis
 PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

РОССИЯ

вторая версия правил

ПЕРЕВОД ПРАВИЛ: Игорь «Luckich» Лукьянов
 ПЕРЕВОД ПРИМЕРОВ: Илья «Artman» Захаров
 PDF-CONVERT: Илья «Artman» Захаров
 ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:
 Алексей «Imploded»
 Максим «Franky»
 Алексей «Chebug» Калинин

третья версия правил

ОБНОВЛЕНИЕ ПРАВИЛ: Роман «Nordard» Резниченко
 ПЕРЕВОД КАРТ ПРИКАЗОВ: Игорь «Luckich» Лукьянов
 ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:
 Алексей «Seleucus» Жеребцов
 Максим «MakVlad» Богатов



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com
 © 2009 GMT Games, LLC