

Axis & Allies Europe 1940

Правила: Ось и Союзники Европа 1940

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ.....	2
КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ.....	2
КАК ВЫИГРЫВАЮТ ВОЙНУ.....	3
НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА.....	4
ПОЛИТИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ.....	8
ПОРЯДОК ИГРЫ.....	12
• Приобретение и восстановление.....	12
• Боевое передвижение.....	13
• Проведение сражений.....	19
• Небоевое передвижение.....	29
• Мобилизация новых юнитов.....	30
• Получение дохода.....	31
ПОБЕДА В ИГРЕ.....	35
ОПИСАНИЕ ЮНИТОВ.....	36

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Игровое поле – 1 шт.

Коробки для армий – 5 шт.

Карточка исследования и развития – 1 шт.

Карточка боя – 1 шт.

Жетоны национального контроля – 100 шт.

Жетоны морских баз – 16 шт.

Жетоны промышленных комплексов – 22 шт. (10 крупных и 12 мелких)

Серые жетоны – 55 шт.

Зеленые жетоны – 15 шт.

Красные жетоны – 10 шт.

Кубики – 6 шт.

Пластиковые фигурки юнитов – 600 шт.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

В Axis & Allies Европа 1940 могут играть до пяти игроков. Игра заключается в конфликте двух сторон, поэтому, если играют больше двух игроков, распределите - кто играет за Ось, а кто за Союзников.

Союзники – это США, Англия, Франция и СССР. Ось – это Германия и Италия. Каждый игрок управляет одной или несколькими державами.

Каждый ход вы решаете, какие войска выдуть на поле сражения. Затем перемещаете войска в атакуемую область и проводите бой посредством бросания кубиков.

После боя вы можете провести небоевое перемещение войск, которые не участвовали в сражении. И наконец, вы вводите в игру войска, которые вы приобрели в начале хода и получаете доход от захваченных территорий.

КАК ВЫИГРЫВАЮТ ВОЙНУ

В свой ход вы можете строить, расставлять, маневрировать и командовать армейскими соединениями, воздушными эскадрильями и морскими флотилиями с целью ослабить ваших врагов, удерживающих свои территории. В свой ход, Ваши оппоненты направят свои силы против Вас. Чем больше территорий Вы удерживаете, тем больше войск Вы можете создать, и тем мощнее будет ваша армия.

На карте есть 11 победных городов, имеющих решающее значение для военных действий.

Союзники начинают игру с Оттавой, Вашингтоном, Лондоном, Парижем, Каиром, Ленинградом, Москвой и Сталинградом. Державы Оси начинают игру, контролируя Берлин, Рим и Варшаву.

Победа Оси

Ось выигрывает игру, контролируя любые 8 победных городов к завершению раунда игры, но только если они контролируют столицу Оси (Берлин или Рим) к концу раунда.

Победа Союзников

Союзники побеждают, если контролируют Берлин или Рим к завершению раунда игры, но только если они контролируют столицу Союзников (Вашингтон, Лондон, Париж или Москву) к концу раунда.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

Один или более игроков принимают сторону Оси, и один или более играют за Союзников. В игре с пятью игроками, каждый игрок управляет одной мировой державой. Если играет меньше людей, кто-либо управляет более чем одной державой. Если игрок управляет более чем одной державой, эти державы должны быть на одной стороне. Если Вы управляете более чем одной державой, отслеживайте доходы и подразделения этих держав отдельно.

Вы можете проводить операции только за одну державу одновременно.

После того, как Вы решили, кто за какую державу будет играть, приготовьте компоненты.

Игровое поле/Таблица национального производства

Игровое поле представляет собой карту западного полушария по состоянию на 1940 год. Карта состоит из областей (сухопутных и морских участков), которые разделены линиями границ.

Таблица национального производства на игровом поле отражает уровень национального производства (дохода) каждой державы на протяжении игры. Этот уровень складывается из суммы Очков промышленного производства (ОПП) каждой территории, которой владеет держава. Поместите свою фишку на номер в таблице, который соответствует начальному общему промышленному производству Вашей державы (см. ниже). Это – начальный уровень национального производства державы.

Каждый игрок должен отдельно отслеживать уровень производства своей державы.

Таблица расстановки

Пользуясь таблицами, нанесенными на коробках армий, расставьте юниты на игровое поле.

Военные силы

Возьмите пластиковые фигурки, которые представляют войска вашей державы. Каждая держава имеет свой цвет и начальные ОПП, как показано в таблице:

Держава	Начальные ОПП	Цвет
Германия	30	Серый
СССР	28	Темно-бордовый
США	35	Зеленый
Англия	29	Бежевый
Италия	10	Коричневый
Франция	17	Синий

Пластиковые жетоны

Используйте пластиковые жетоны разных цветов, для более удобного обозначения количества войск одного вида на игровом поле. 1 серый жетон = 1 боевая единица, 1 зеленый жетон = 3 боевых единицы, 1 красный жетон = 5 боевых единиц. Например, для обозначения 10 отрядов пехоты в одной области нужно положить 1 красный, 1 зеленый, 1 серый жетоны и плюс поставить саму фигурку пехоты. Если вы не имеете достаточно жетонов, просто замените их любыми другими предметами.

Фишки национального контроля (ФНК).

ФНК указывают статус в игре. Они отмечают завоеванные территории и отражают уровни национального производства. Возьмите все ФНК своей державы.

Очки промышленного производства (ОПП).

Это деньги игры, представляющие потенциал военного производства. Суммы, указанные в таблице начальных ОПП выше по тексту, представляют начальный уровень национального производства каждой державы. Каждая держава имеет это количество ОПП для использования в свой первый ход. Будет ли один из игроков банкиром, и записывать общие ОПП каждой державы на листе бумаги, или будут использоваться другие способы, определяется соглашением играющих.

Карточка боя, линейка потерь и кубики.

Карточка боя – это карточка с колонками, в которых перечислены атакующие и обороняющиеся юниты и их боевые возможности. Когда происходит сражение, участвующие в нем игроки помещают свои подразделения на обе стороны карточки боя. Битва решается бросанием кубиков. Потери обозначаются путем помещения на линейку потерь.

Карточка исследования и развития

Карточка исследования и развития используется при игре с расширенными правилами, совместно с игрой Axis & Allies Pacific 1940. Если вы играете в совмещенные игры, то когда вы осваиваете новую технологию поместите одну ФНК на соответствующее поле карточки.

ОБЛАСТИ НА ИГРОВОЙ КАРТЕ

Территории

Цвета границ территорий на игровой карте показывают, какая держава контролирует их на начало игры. Каждая держава имеет свой цвет и эмблему (Англия контролирует территории Канады в дополнение к свои собственным). Когда правила говорят об "исходном владельце" территории, это означает державу, эмблема которой изображена на этой территории. Все прочие области нейтральны и не подчиняются ни одной из держав.

Большинство территорий имеют величину дохода от 1 до 20 Это количество очков промышленного производства (ОПП), которые территории производят каждый ход для своего владельца. Несколько территорий, например, Исландия, не имеют дохода.

Юниты могут передвигаться между соседними территориями (которые имеют общую границу). Области, которые соприкасаются только в одной точке (например, Англия и морская зона 111) не считаются соседними, т.к. они не имеют общих границ.

Каждая территория может находиться в трех состояниях:

Дружественная: контролируемая Вами или дружеской державой (тех, что на Вашей стороне).

Враждебная: контролируемая вражеской державой (одной из противников)

Нейтральная: не контролируемая ни одной державой или контролируемая другой стороной, но с которой пока нет состояния войны (см. "Политическая ситуация"). Нейтральные территории, типа Швейцарии,

имеют белые границы и не имеют никаких эмблем на них. Большинство таких территорий имеют силуэт юнита с цифрой, которая показывает, какое количество юнитов пехоты произведёт территория, чтобы защитить саму себя при нарушении нейтралитета. Пустыня Сахара и Припятские Болота (Pripet Marshes) непроходимы, в них нельзя входить или проходить через них любыми войсками.

Морские участки

Морские участки являются и дружественными и враждебными. На дружественных морских участках нет надводных (исключая подводные лодки и транспортные суда) вражеских военных кораблей. На враждебных морских участках присутствуют вражеские надводные военные корабли. (Наличие на морском участке надводного военного корабля державы, с которой нет состояния войны, не считается враждебным морским участком.)

Примечание: Каспийское море (окруженное Кавказом, Казахстаном, Туркменистаном, Восточной Персией, Персией и Северозападной Персией) рассматривается как морской участок, несмотря на то, что на нем нет числа.

Острова

Остров или группа островов – это территория, расположенная в морской зоне, или окруженная морскими зонами. Морская зона может содержать, по крайней мере, один остров или одну группу островов, признаваемых одной территорией. Каждая территория имеет отдельное название и эмблему на них. На таких территориях невозможно разделить наземные юниты, потому что, хоть они и находятся на разных островах, но эти острова составляют одну группу.

Например: Сардиния и Сицилия расположены на одном морском участке 95. Каждая называется островом и может иметь независимых сухопутных юнитов. В то время как Западная Индия, расположенная в зоне 89, есть группа островов (одна территория), поэтому сухопутные войска считаются стоящими вместе, а не на разных островах. Острова, не имеющие названия, как, например, в зоне 114, не являются игровыми областями и юниты не могут войти в них.

Каналы и проливы

Каналы и проливы являются географическими особенностями, которые могут либо помочь, либо помешать перемещению по морским участкам, в зависимости от планов держав, контролирующих их. Каналы - это искусственные водные пути, которые соединяют два крупных водных пространства, а проливы – это естественные водный путь. В обоих случаях, контроль над территориями вокруг канала или пролива дает контроль над ними и, соответственно, дает возможность державе и ее союзникам свободно перемещаться через них, в то время как враждебным войскам перемещение запрещено.

На игровой карте есть два канала. Панамский канал соединяет Тихий океан с Карибским морем (морские зоны 64 и 89), а Суэцкий канал соединяет Красное море со Средиземным морем (морские зоны 81 и 98). Канал не рассматривается как область, так что он не блокирует наземные перемещения. Наземные юниты могут свободно двигаться между Транс-Иорданией и Египтом. Центральная Америка, имеющая Панамский канал – это единая территория: для пересечения канала в Панаме не требуется двигаться по суше.

Так же на карте есть 3 пролива. Турецкий пролив соединяет Средиземное и Черное моря (морские зоны 99 и 100), Гибралтарский пролив соединяет Атлантический океан со Средиземным морем (морские зоны 91 и 92), Датский пролив соединяет Северное и Балтийское моря (морские зоны 112 и 113). Большинство проливов не могут пересекаться сухопутными войсками без использования транспортных судов. Однако,

Турция – единая территория, имеющая канал, таким образом, наземные перемещения и перемещения транспортных судов по этой территории не требуются.

Если Вы хотите провести корабли через канал, ваша сторона (но необязательно Ваша держава) должна контролировать его в начале Вашего хода. (То есть, Вы не можете использовать его в том же ходу, на котором Вы его захватили). Если канал или пролив контролируется державой, не союзной с вашей, но и не ведущей с вами войну, то вы обязаны спросить разрешение у этой державы, но вам всегда могут отказать. Вы не можете перемещать морские юниты через канал или пролив, принадлежащий нейтральной территории или державе, с которой вы находитесь в состоянии войны.

Чтобы контролировать канал или пролив, вы должны контролировать следующую территорию или территории:

Суэцкий канал – Египет и Транс-Иорданию

Панамский канал – Центральную Америку

Турецкий пролив – Турцию

Гибралтарский пролив – Гибралтар

Датский пролив – Данию

Если канал или пролив принадлежит только одной территории, то держава, контролирующая эту территорию, контролирует этот канал или пролив. Если канал принадлежит двум территориям, то сторона, контролирующая обе территории, контролирует этот канал. Если одна сторона контролирует одну территорию, а другая – другую, канал или пролив закрыты для перемещения всех юнитов. Турция начинает игру как нейтральная территория, т.е. ни одна из сторон не может проходить через Турецкий канал до взятия Турции.

Исключение: Подводные лодки любой из держав могут пересекать Гибралтарский пролив не взирая на запрет владельца.

Движение самолетов полностью независимо от каналов, движутся ли они над водой или над сушей. Они могут двигаться между морскими зонами, соединенными каналами, не обращая внимания на то, какая сторона их контролирует.

ПОЛИТИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ

К началу игры только Франция и Англия были втянуты в войну с Германией и Италией. Две другие великие державы – США и СССР, еще не воевали против Оси. Другие страны также пытались сохранить нейтралитет, но война становилась глобальной и многие из них были вынуждены занять ту или иную сторону. Данная игра поможет воссоздать или изменить исторические события, начиная с 1940 года.

ГЕРМАНИЯ

В начале игры Германия находится в состоянии войны с Францией и Англией. Германские войска, сосредоточенные в Голландии/Бельгии, готовились напасть на гордые остатки Французских войск и некоторых разрозненных ее союзников – это все, что отделяло ее от Парижа. Если Франция падет, Германия будет готовиться к ее следующему завоеванию. Будет ли это операция Морской Лев (вторжение в Великобританию) или это будет операцией Барбаросса (вторжение в Советский Союз)? С огромной армией и воздушными силами в Бельгии, Германия до определенного момента откладывает вторжение в Советский Союз.

Германия может объявить войну Соединенным Штатам или Советскому Союзу в начале фазы Боевого перемещения в любой свой ход. Состояние войны между Германией и Советским Союзом не будет затрагивать отношения между Германией и Соединенными Штатами, и наоборот.

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

Советский Союз начинает игру без войны с кем-либо. Страна приходит в себя после глубокой зачистки Сталиным офицерского состава, обескровив таким образом Красную Армию. Сопоставьте это с его недавним поражением в Финляндии, и тогда мы поймем, почему Советский Союз был рад подписать секретное соглашение с Германией. Это секретное соглашение, известное как Договор Молотова-Риббентропа, гарантирует, что Советский Союз сохранит нейтралитет, если Германия начнет войну в Европе. Также, этот договор позволяет каждой стороне расширить ее сферу влияния в Восточной Европе без вмешательства другого. В результате, Советский Союз может не объявлять войну державам Оси до своего четвертого хода, если только держава Оси раньше не объявит войну Советам. Однако, если Лондон захвачен Осью, Советский Союз может объявить войну Оси в следующем ходу.

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

Соединенные Штаты начинают игру без войны с кем-либо. Америка, отделенная от конфликта двумя большими океанами, особенно не беспокоится снова быть втянутыми в очередную европейскую войну, начавшуюся спустя 20 лет после Первой Мировой Войны. В этом раз американцы не чувствуют что эти события касаются их. С их военной мощью, находящейся на 12 или 14 месте в Мире, и с серьезными изоляционистским настроением в стране, только произвол, который почувствуют люди во внезапном и преднамеренном нападении державами Оси, сподвигнет Соединенные Штаты прервать нейтралитет и вступить в войну. В то время как США остается нейтральным, в дополнение к обычным ограничениям (см. «Державы не в состоянии войны»), водные юниты Штатов могут закончить движение только в морских зонах, соседствующих с американскими территориями, за одним исключением: военные корабли США (не транспортные суда) могут провести патрули дальнего действия в морскую зону 102.

Соединенные Штаты могут не объявить войну Оси, только если Ось не объявит войну первой или не будут захвачены Лондон или любая территория в Северной Америке, после чего США вправе объявить войну

любимым державам Оси в следующем ходу. Однако, на 3 ходе, Япония пробудит спящего гиганта атакой на Перл-Харбор и Соединенные Штаты смогут объявить войну любимым державам Оси в начале фазы Получение дохода в этом ходу, если это уже не сделало. Это - исключение к пункту правил «Объявление войны», которое обычно может быть только в начале фазы Боевого перемещения.

АНГЛИЯ

Соединенное Королевство начинает игру в состоянии войны с Германией и Италией. С ожидаемым падением Франции, Англия чувствует себя оставшейся одной против Оси. Как игра начинается, Великобритания только что закончила эвакуацию его собственных, так же как и союзных войск, из Дюнкерка. Вторжение в лоно Соединенного Королевства рассматривается как реальное. Битва за Британию собирается начаться. Только после входа в войну Соединенных Штатов и Советского Союза на 3 и 4 ходах (или раньше, при нападении на них Оси) Соединенное Королевство будет иметь помощь в столкновении с угрозой Оси. Все это время Соединенное Королевство должно будет стойко обороняться в одиночку.

ИТАЛИЯ

В начале игры Италия находится в состоянии войны с Францией и Англией. Фашистская Италия, совместно с Германией, надеется осуществить мечты о величии нации и восстановить славу Рима. Сделать это, значит расширяться глубже в Африку и/или получить пользу от полного господства в Средиземноморье.

Италия может объявить войну Соединенным Штатам или Советскому Союзу в начале фазы Боевого перемещения в любой свой ход. Состояние войны между Италией и Советами не будет затрагивать отношения между Италией и Соединенными Штатами, и наоборот.

ФРАНЦИЯ

Франция находится в состоянии войны с Германией и Италией. Столкнувшись с новым типом войны – Блицкриг, армии Франции, в конечном счете, будут разгромлены. Сколько немецких и итальянских солдат потребуется на это, остается загадкой. Игрок, контролирующий Соединенные Штаты или Англию будет управлять Францией и ее воинскими частями. Этот игрок будет управлять всеми событиями, связанными с Францией, которые происходят во время игры. Франция управляется как отдельная держава, включая французские ОПП.

Эта игра не имеет дело с немецким долгом правительства Виши во Франции. Все французские юниты, после падение Франции, продолжают управляться игроком, который был отобран, чтобы управлять Францией (США или Великобритания).

Если территория Франции освобождена Союзниками, игрок, управляющий Францией, немедленно помещает любые французских единицы, стоимостью до 12 ОПП, на территорию Франции бесплатно. Это может произойти только единожды за игру.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Есть три типа нейтральных территорий в этой игре: про-Союзники, про-Ось, и строго нейтральные (неприсоединившиеся).

У многих нейтральных территорий есть своя собственная постоянная армия. Это обозначено на карте в виде значка пехоты с числом рядом с ним. Эти числа показывают число единиц пехоты, которые будут помещены в эту область, если территория потеряет нейтралитет. Эти единицы размещаются бесплатно.

Важно разделять понятия нейтральной территории и нейтральной державой. В игре всего 6 держав (Германия, СССР, США, Англия, Италия, и Франция). В то время как некоторые из этих держав начинают игру нейтральными, нейтральные территории начинают игру не управляемыми никакой державой. Каждую нейтральную территорию рассматривают как отдельно существующую. Нейтральные территории не зависимы. Например, вторжение Оси в Северо-западную Персию не активирует постоянную армию Персии или изменит ее политический статус. В отличие от держав, война никогда не объявляется нейтральным территориям — они просто подвергаются нападению.

ДРУЖЕСТВЕННЫЕ НЕЙТРАЛЬНЫЕ СТРАНЫ

Дружественные нейтральные страны - нейтральные территории, симпатизирующие Вашей стороне. Например, на карте Болгария и Ирак изображены про-Осью. Эти территории могут быть дружественными к Германии и Италии. Нейтральными про-Союзниками считали бы территории, дружественные к Соединенным Штатам, Англии, Советскому Союзу и Франции.

Дружественные нейтральные страны не могут подвергнуться нападению, и воздушные суда не могут пролететь над ними. В них можно только войти (но не пересечь) сухопутными юнитами при небоевом перемещении (см. «Небоевое перемещение»). Это перемещение приводит к потере нейтрального статуса. Первое, что делает дружественная держава, это помещает ее ФНК на эту территорию и, соответственно, увеличивается ОПП согласно уровню производства территории. С потерей нейтралитета территорией немедленно активируется постоянная армия. Помещенные юниты принадлежат державе, которая теперь управляет прежде нейтральной территорией, и могут свободно использоваться в начале следующего хода этой державы.

НЕДРУЖЕСТВЕННЫЕ НЕЙТРАЛЬНЫЕ СТРАНЫ

Нейтральные страны, которые являются дружественными по отношению к стороне, выступающей против вас, называются недружественными нейтральными странами. Например, Германия будет обязана воевать в Югославии, которая является про-Союзнической нейтральной территорией.

Перемещение в недружественную нейтральную область считают боевым перемещением и любой бой должен быть проведен во время фазы Боевого перемещения. Перед захватом нейтральной территории державой, все юниты постоянной армии этой территории должны быть уничтожены. Воздушные единицы не могут пролететь над недружественной нейтральной зоной, если они не нападают на нее.

Когда в нейтральную территорию вторгаются, она теряет нейтралитет и немедленно становится частью союза противоборствующей стороны. Например, если Германия атакует Югославию, Югославия присоединяется к Союзникам. Кроме того, юниты постоянной армии Югославии немедленно выставляются в эту область. Выбирается любая союзная держава, чтобы управлять обороной данной территории. Не смешивайте войска державы с войском нейтральной территории.

Завоевание недружественной нейтральной страны дает игроку ОПП этой территории. Вторгнувшаяся держава размещает свою фишку национального контроля на этой территории и, соответственно, увеличивает ОПП согласно уровню производства территории.

Если нападение на прежде нейтральную территорию провалилось (территория не захвачена), все оставшиеся защищающиеся единицы остаются на территории и не могут перемещаться. Территория остается безконтрольной (поместите фишку национального контроля лицом вниз на эту территорию, чтобы показать новый статус), но юниты державы, союзной с этой территорией по-прежнему могут входить в нее и устанавливать контроль, как если бы это была нейтральная дружественная территория.

СТРОГО НЕЙТРАЛЬНЫЕ СТРАНЫ

Швеция, Турция и Швейцария, пример строго нейтральных стран. У них нет особого склонения к одной или другой стороне. Этими странами можно управлять только, захватив их. Строго нейтральные рассматриваются точно также, как недружественны нейтральные страны, с одним исключением.

Нападение на такую страну приводит к немедленному присоединению всех строго нейтральных стран к противоположной захватчикам стороне. Например, если Германия атакует Швецию, все другие строго нейтральные страны на карте станут про-Союзническими.

Как только любая прежде нейтральная территория становится контролируемой другой державой, правила относительно нейтральных территорий больше не применяются к этой территории. Она рассматривается как любая другая территория, за исключением того, что у нее нет исходного владельца (даже если она изначально склонялась к той или другой стороне). Другими словами, она может быть только захвачена, но никогда не освобождена (см. «Освобождение территорий») и крупный промышленный комплекс никогда не может быть здесь построен (см. «Промышленные комплексы»).

ПОРЯДОК ИГРЫ

В «Axis & Allies» играют по раундам. Раунд состоит из ходов каждой державы.

Порядок игры:

1. Германия
2. Советский Союз
3. Соединенные Штаты
4. Англия
5. Италия
6. Франция

Ход Вашей державы включает в себя шесть фаз, которые идут в неизменной последовательности. Вы обязаны получить доход, если можете, а все остальные фазы хода добровольные. Когда вы завершаете фазу сбора дохода, Ваш ход закончен. Тогда игра переходит к следующей державе.

Последовательность хода:

1. Приобретение и восстановление
2. Боевое передвижение
3. Проведение сражений
4. Небоевое передвижение
5. Мобилизация новых юнитов
6. Получение дохода.

ФАЗА 1: ПРИОБРЕТЕНИЕ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В этой фазе Вы можете потратить ОПП на дополнительные юниты, которые будут использованы в последующие ходы. Все юниты, перечисленные в таблице, доступны для приобретения. Цена юнита в ОПП указана в колонке стоимости рядом с названием юнита.

Порядок приобретения юнитов

1. Выбор юнитов
2. Оплата за юниты и за восстановление сооружений
3. Размещение юнитов в зоне мобилизации

1. Выбор юнитов

Вы можете приобрести столько юнитов любого типа, сколько можете себе позволить. Выберите все юниты, которые Вы хотите купить. Вы не обязаны тратить все ОПП.

2. Оплата за юниты и за восстановление сооружений

Оплатите ОПП в банк в соответствии с общей стоимостью юнитов. (путем вычисления банкиром Вашей итоговой суммы ОПП).

Вы также можете оплатить аннулирование ущерба сооружений, которые были повреждены. Сооружения – это промышленные комплексы, военно-воздушные и морские базы. Убрать одну единицу ущерба стоит 1 ОПП. Ремонт действует немедленно. И игрок может использовать восстановленное сооружение в течении оставшегося хода.

3. Размещение юнитов в зоне мобилизации

Поместите приобретенные юниты в мобилизационную зону игровой карты. Вы не можете использовать эти юниты прямо сейчас, вы введете их в игру позже в течение хода.

Объявление войны

Если в настоящее время нет никаких ограничений, удерживающих вас от вступления в войну (см. «Политическая ситуация»), Вы можете объявить войну любой державе противоборствующей стороны. Война должна быть объявлена в ваш ход, в начале фазы Боевого перемещения, прежде чем любые боевые перемещения будут сделаны, если иного не определено в политических правилах. Фактическое нападение не требуется. Как только наступает состояние войны, все контролируемые территории и морские зоны, а так же области, содержащие юниты, державы которой объявлена война, немедленно становятся враждебными к Вашим войскам, и применяются обычные ограничения перемещения в или через данные области, но с одним исключением. Во время Вашей фазы Боевого перемещения, в которой Вы вступили в состояние войны, Ваши транспортные средства, находящиеся на областях, которые только что стали враждебными, могут быть загружены в этих морских зонах (но не в других враждебных морских зонах). В действительности, транспортные средства могут быть загружены в их исходных морских зонах для проведения высадки десанта перед объявлением войны, пока еще морская зона является дружественной.

Если другая держава объявляет войну Вашей, вы входите в состояние войны немедленно, но только с державой, которая объявила эту войну. Вы должны дождаться вашего хода, чтобы объявить войну любым другим державам, согласно декларации. Например, если Германия объявляет войну Соединенным Штатам, Соединенные Штаты немедленно входят в состоянии войны с Германией, но им нужно дождаться своего хода, чтобы объявить войну Италии. Конечно, Соединенные Штаты могут также объявить войну Германии в свой ход, но это технически ненужный шаг, так как эти две державы уже находятся в состоянии войны.

Объявление войны может быть спровоцированным. Объявление войны может произойти как ответная реакция на прямую агрессию другой державы, если политическое правило позволяет этой державе объявить войну. Например, Соединенным Штатам намерены объявить войну любой или всем державам Оси, если держава Оси объявит войну им, таким образом, если Германия объявляет войну Соединенным Штатам, то следующее в связи с этим объявление войны Соединенными Штатами Италии считается спровоцированным.

ФАЗА 2: БОЕВОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ (ТОЛЬКО ДЛЯ ВОЮЮЩИХ ДЕРЖАВ)

Передвижение в этой игре разделено на фазы боевого передвижения и небоевого передвижения. В течение фазы Боевого передвижения все перемещения должны завершиться во враждебной области, за некоторыми исключениями (см. ниже). Передвижение на вражескую территорию считается боевым

передвижением, независимо от того, занято это пространство или нет. Дополнительные передвижения, которые не заканчиваются во враждебных областях, производятся в фазе небоевых передвижений (фаза 4).

Передвигайте столько юнитов и в такое количество территорий и морских зон, сколько пожелаете. Вы можете перемещаться в одну враждебную область из разных областей, настолько отдаленных, на сколько каждый передвигаемый юнит может пройти, чтобы достигнуть эту область.

Вы можете перемещать юниты через дружественные территории (не дружественные нейтральные), лежащие на пути к враждебной области в этой фазе. Однако юниты не могут завершить своё движение в дружественных областях во время фазы Боевого передвижения, за исключением четырех случаев:

- Танки и механизированная пехота, которые прорвались через незанятую вражескую область (см. «Танки, механизированная пехота и прорыв»).
- Корабли, выдвигающиеся из вражеской морской зоны, чтобы избежать битвы в свое боевое перемещение. [Морская зона, которую защищали воздушные юниты, может быть атакована в ответ на высадку десанта с воды \(см. «Перехват»\)](#), т.к. рассматривается в этом случае как враждебную морскую зону.
- [Корабли, которые будут участвовать в десантной операции из дружественной морской зоны, так же как морские и/или воздушные юниты, которые могут быть необходимы, чтобы поддержать их в случае атаки защищающимися воздушными юнитами, \(см. «Перехват»\)](#).
- Корабли, перемещаемые в морскую зону, в которой находятся только вражеские субмарины и/или транспортные суда, с приказом атаковать эти юниты. (Помните, что такая морская зона не считается вражеской.)

Если Вы передвигаете все свои юниты с территории, контролируемой Вами, то Вы все еще сохраняете контроль над этой территорией, до тех пор, пока противник не займет ее и не возьмет под свой контроль (территория остается под контролем державы, которая контролировала её на начало хода).

Юниты одной стороны могут свободно делить территории, морские зоны, палубы авианосцев и трюмы транспортных судов друг с другом, [пока эти державы находятся в состоянии войны](#). Они могут делить морские участки несмотря на их статус. Эти случаи деления должны быть согласованы обоими игроками.

Все боевые перемещения рассматриваются, как осуществляемые одновременно. Таким образом, вы не можете передвинуть юнит, затем провести бой, затем снова переместить юнит в этой фазе. Исключение составляет операция высадки морского десанта, которому предшествует морское сражение (см. «Высадка морского десанта»), поскольку они должны разгрузиться после успешного сражения. Вы не можете переместить дополнительные юниты в зону боевых действий, как только атака началась.

Наземный или морской юнит может перемещаться на количество областей, не превышающее его количество шагов. Большинство юнитов должны остановиться, когда они входят во вражескую область. Таким образом, юнит количеством шагов 2 может переместиться в дружественную область, а затем во враждебную область, либо только во вражескую область.

Вражеская субмарина и/или транспортное судно не блокирует любое перемещение ваших юнитов и ни препятствует погрузке или разгрузке в этой морской зоне (с одним исключением; см. «Особое боевое передвижение: транспорты»). Как у игрока, делающего ход, у Вас есть выбор атаковать вражескую субмарину или транспортное судно, которые делят с Вами морскую зону. Однако, если военный корабль

решает атаковать, этот военный корабль должен завершить свой ход в этой морской зоне, при этом оно атакует все юниты в этой зоне. Другими словами, вы должны или напасть на все вражеские субмарины и транспортные средства в морской зоне, или вы должны проигнорировать всех их. Вы не можете напасть на некоторые вражеские единицы и проигнорировать другие в той же самой морской зоне. Однако возможно, чтобы некоторые Ваши юниты остановились, чтобы напасть, в то время как другие продолжают двигаться через эту морскую зону.

Корабли, начинающие ход во враждебных морских зонах

В начале фазы боевого передвижения у вас уже могут быть корабли (и самолеты на авианосцах) в областях с вражескими кораблями, которые были там в начале вашего хода. Например, враг мог построить новые корабли в морской зоне, где у вас есть корабли. Когда приходит ваша очередь ходить, вы делите эту морскую зону с вражескими силами.

Если Вы делите морскую зону с вражескими кораблями (не с подводными лодками и/или транспортными судами), в этой ситуации вам следует выполнить одно из следующих действий:

- остаться в морской зоне и провести сражение
- покинуть морскую зону, погрузить юниты, если нужно и провести сражение где-либо еще
- покинуть морскую зону, погрузить юниты, и вернуться в ту же самую морскую зону для проведения сражения (вы не можете погружать юниты, пока находитесь во вражеской морской зоне)
- покинуть морскую зону и не проводить сражение

Эти морские юниты, однажды сходя и/или приняв участие в сражении, не могут двигаться или участвовать в фазе небоевого передвижения хода.

Самолеты

Самолет, который осуществляет боевое передвижение, должен зарезервировать часть своих ходов для фазы небоевого передвижения, в которой он должен вернуться на безопасную посадочную площадку, используя свои оставшиеся ходы.

Движение самолета в любом полном перемещении ограничено значением его полных очков движения. Таким образом, стратегический бомбардировщик с 6 очками движения не может сделать 6 ходов, чтобы достичь враждебную область. Он должен сохранить достаточно очков движения, чтобы достичь дружественной территории, где он может приземлиться. Истребитель или тактический бомбардировщик может пролететь все свои 4 области для атаки морской зоны, вместо сохранения ходов, но только если там будет авианосец, чтобы он приземлился к завершению фазы мобилизации новых юнитов.

Самолеты, атакующие территории, в которых есть ПВО, будут обстреляны. Это не касается территорий, имеющих ПВО, через которые они только пролетели. ПВО не может обстреливать бомбардировщики, проводящие стратегические или тактические бомбардировки. Эти воздушные единицы обстреливаются зенитными орудиями, установленными на промышленных комплексах или базах, которые подвергаются нападению.

Высадки морских десантов

Если Вы хотите высадить десант, объявите, что планируете сделать это во время фазы боевого передвижения. Высадка десанта происходит, когда вы атакуете прибрежную территорию или острова из морской зоны, путем высадки наземных юнитов из транспортных судов в эту целевую территорию (или проведите совместную атаку с перевозимыми по морю юнитами, которые выгружаются с судов, и прочими юнитами с одной или более соседних территорий). Морская зона может быть дружественной или враждебной, но если она враждебная, ее, прежде чем проводить с нее высадку, нужно сделать дружественной, посредством морского сражения.

Передвижение транспортных судов и их груза в морскую зону, из которой вы планируете высадить морской десант, считается боевым передвижением, даже если там нет обороняющихся надводных боевых кораблей и нет возможности обстрела с воздуха (см. «Обстрел»). Это также верно для любых юнитов, которые будут поддерживать высадку десанта. Затем, если вражеские воздушные силы потенциально могут провести обстрел охраняемой морской зоны, могут быть введены дополнительные юниты в эту морскую зону для сражения с ними в случае, если они действительно нападут.

Во время фазы проведения боя Вы можете осуществлять только те высадки десантов, которые Вы объявили в этой фазе.

Если десантная операция включает морское сражение, любые самолеты, участвующие в нападении, должны двигаться либо в морскую зону, либо на наземный участок. Затем они будут участвовать только в части штурма, в которую они были направлены.

Движение при высадке десанта начинается во время фазы боевого перемещения. После погрузки юнитов на Ваши транспортные суда, Ваш линкор должен уничтожить вражеский эсминец в морском сражении с целью зачистить вражескую морскую зону так, чтобы транспортное судно могло разгрузиться в Западной Европе. Если бы там были только обороняющиеся субмарины и/или транспортные суда, то атакующий игрок США мог бы игнорировать эти юниты, или мог бы провести морское сражение.

Особые боевые передвижения

Некоторые юниты могут делать особые ходы во время этой фазы. Они детально рассмотрены ниже.

Авианосцы

Хотя они не имеют ценности в атаке и они не указаны на карточке боя, авианосцы все еще могут участвовать в нападении и могут зарабатывать очки, пока хотя бы 1 атакующий юнит атакует совместно с ними. Любые истребители или тактические бомбардировщики взлетают с авианосца до того, как походит авианосец и перемещаются независимо от авианосца. Эти истребители могут сделать боевое передвижение из морской зоны авианосца, либо они могут остаться в морской зоне до фазы небоевого передвижения.

Истребители-союзники, принадлежащие дружественной державе, на борту авианосца другой державы должны оставаться на борту как груз если авианосец движется в бою. Они не могут принимать участие в бою и уничтожаются, если уничтожен авианосец.

Независимо от хода в фазе боевого или небоевого передвижения авианосец дает возможность дружественным истребителям и стратегическим бомбардировщикам приземлиться на него в морской зоне, где он заканчивает свой ход.

Субмарины

Субмарины способны двигаться незаметно, благодаря своей способности погружаться. По этой причине у них специальные правила хода. Если нет вражеских эсминцев, то субмарина может пройти через морскую зону с вражескими кораблями, не останавливаясь. Однако, если субмарина входит в морскую зону с вражеским эсминцем в фазе боевого передвижения, её ход заканчивается немедленно для последующего сражения.

Танки, механизированная пехота и прорывы

Танк может сделать «прорыв» через незанятую вражескую территорию в первой части хода, который может закончиться на дружественной или вражеской территории. В дополнении к этому, 1 отряд механизированной пехоты может двигаться вместе с каждым танком в прорыве. Полный ход должен быть сделан во время фазы боевого передвижения. Прорвавшиеся отряды устанавливают контроль над первой территорией, перед тем, как двигается к следующей. Поместите свою фишку национального контроля (ФНК) на первую территорию и установите уровень национального производства, как только сделали прорыв. Танк (или механизированная пехота), которые столкнулись с вражескими юнитами, включая ПВО, авиабазу, морскую базу или промышленный комплекс, в первой территории, на которую вошел, должен здесь остановиться.

Державы, не воюющие с другой державой

Когда две державы, играющие за противоположные стороны, находятся еще не в состоянии войны друг с другом на них действуют специальные условия и ограничения:

Движение: Морские суда державы не блокируют морское перемещение судов других держав, с которыми они еще не воюют, и наоборот. Они могут занимать те же самые морские зоны.

Бой: Держава не может напасть на территорию, управляемую или содержащую юниты, державы, с которой вы не находитесь в состоянии войны. Если держава в боевом перемещении на море входит в зону, содержащую юниты как державы, с которой вы находитесь в состоянии войны, так и с которой нет состояния войны, юниты последней игнорируются. Эти юниты, в любом случае, не будут участвовать в сражении и это не приведет к войне с этой державой.

Нейтральные державы: Когда держава не в состоянии войны с любой державой - это держава называется нейтральной. Державы, которые начинают игру нейтральными, такие как Соединенные Штаты и Советский Союз, первоначально не часть Союзников или Оси. Державы Оси находятся в оппозиции к нейтралам, хоть они еще и не считаются врагами. Пока держава остается нейтральной, она играет с еще более трудными ограничениями. Нейтральная держава не может перемещать наземных или воздушных юнитов в или через нейтральные территории, осуществлять посадку на суда, принадлежащие другой державе или использовать морские базы другой державы, в свою очередь, другая держава не может перемещать наземные и воздушные юниты в или через ее территории, осуществлять посадку на суда, принадлежащие нейтральной державе или использовать морские базы нейтральной державы.

Транспортные суда

Если транспорт сталкивается с вражескими надводными кораблями (не с вражескими субмаринами и/или транспортом) ПОСЛЕ того, как он начал двигаться (не учитывая морскую зону, в которой он начал ход), его движение на этом ходу заканчивается, а он должен там остановиться и провести морское сражение.

Транспорт может погрузить юниты в любой дружественной морской зоне на протяжении всего его маршрута, включая морскую зону, в которой он начал ход. Если транспорт загружает наземные юниты во время фазы боевого передвижения, он должен выгрузить этих юнитов для атаки вражеской территории в десантной операции во время фазы проведения боя, или он должен отступить на этапе проведения морской битвы как части десантной операции, при попытке ее проведения. Транспорт, который является частью морского десанта, должен завершить свой ход в дружественной морской зоне (или зоне, которая может стать дружественной в результате морского сражения), из которой он может проводить нападение. Однако, транспорту не позволяется разгрузить наземных юнитов для десантной операции в морской зоне, содержащей 1 или более игнорируемых вражеских субмарин, если хотя бы 1 военный корабль, принадлежащий нападающей державе также присутствует в морской зоне в конце фазы боевого перемещения.

Любые наземные юниты на борту транспорта считаются грузом до тех пор, пока их не выгрузят. Груз не может принимать участие в морском сражении и уничтожается, если уничтожен транспорт.

Авиабазы

Взлетая с территории, в которой есть оперативная авиабаза, воздушные юниты получают 1 дополнительное очко движения. Истребители и тактические бомбардировщики могут теперь переместиться на 5 областей, а стратегические бомбардировщики на 7 (см. «Авиабазы» далее).

Морские базы

Все суда, начинающие их движение с морской зоны, обслуживаемой дружественной оперативной морской базой, получают 1 дополнительное очко движения (см. «Морские базы» далее).

Перехват

Перехват является специальным действием, которое защитник может сделать в конце этой фазы. Оно должно быть сделано когда все боевые перемещения атакующего игрока закончены и все нападения объявлены. Нападавший не может менять свои боевые перемещения или нападения после того, как защитник проведет перехват.

Перехват - мгновенная ответная реакция отряда, состоящего не более чем из 3 истребителей и/или тактических бомбардировщиков, (стратегические бомбардировщики не могут пойти на перехват) расположенных на острове или группе островов имеющих оперативную базу, имеющих возможность проводить защитный обстрел морских участков, соседствующих с территорией, на которой они базируются. Данные воздушные юниты могут проводить перехват, чтобы помочь дружественным юнитам выдержать атаку или ослабить высадку десанта. Они могут защищать от высадки десанта, даже если дружественные суда отсутствуют.

В тех случаях, когда морская зона смежна более чем с одной территорией, содержащей авиабазу (морская зона 109, Шотландия и Англия, например), каждая из территорий может обстреливаться отрядом из 3 (или менее) истребителей и/или тактических бомбардировщиков. В случаях, когда территория, содержащая авиабазу, смежна более чем с одной морской зоной (Англия и морские зоны 109 и 110, например), территория все еще может обстреливаться отрядом из 3 (или менее) истребителей и/или тактических бомбардировщиков, но они могут быть разделены между морскими зонами в любой комбинации.

Перехватывающие истребители и бомбардировщики могут обороняться, таким образом, обратите внимание на их показатели защиты и способности, решая исход боя. Они рассматриваются как обычные

обороняющиеся юниты на морском участке. Как и все защитники, они не могут отступить. Они не могут участвовать ни в каких других сражениях во время этого хода, включая сражения на территории, с которой они вылетали на перехват.

После того, как все бои закончены, каждый выживший юнит, участвующий в перехвате, должен вернуться на территорию, с которой он вылетал на перехват. Если враг захватил эту территорию, то юнит может переместиться на 1 дополнительную область, чтобы приземлиться в дружественной области или на дружественном авианосце. Если такового не имеется, юнит гибнет. Необходимо посадить выжившие отряды, участвующие в перехвате в фазе небоевого перемещения, прежде чем атакующий сделает какие-либо ходы.

ФАЗА 3: ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЙ (ТОЛЬКО ДЛЯ ВОЮЮЩИХ ДЕРЖАВ)

В этой фазе вы проводите сражения против вражеских юнитов в следующем порядке:

Порядок сражения:

1. Стратегические бомбардировки
2. Высадка морского десанта
3. Общий бой

Для некоторых юнитов есть особые правила, которые корректируют или изменяют правила сражения этого раздела. Смотрите «Описание юнитов» для боевых правил, связанных с каждым типом юнитов.

Ни в коем случае держава Союзников не может атаковать другую державу Союзников или держава Оси атаковать другую державу Оси.

1. СТРАТЕГИЧЕСКИЕ И ТАКТИЧЕСКИЕ БОМБАРДИРОВКИ

Целью стратегической или тактической бомбардировки являются сооружения. На этом этапе Вы можете бомбить вражеские промышленные комплексы, авиабазы и морские базы своими стратегическими бомбардировщиками. Вы также можете бомбить вражеские авиа- и морские базы (но не промышленные комплексы) вашими тактическими бомбардировщиками. Когда Вы повреждаете эти сооружения, их способности уменьшаются или теряются совсем, и ваш враг должен потратить дополнительные ОПП, чтобы восстановить их способности. Ремонт может быть проведен игроком-владельцем этих сооружений во время его фазы приобретения и восстановления.

Провести бомбардировку - это значит, что атакующий игрок должен переместить свои бомбардировщики на территорию, содержащую цель (цели). База одновременно может быть атакована стратегическими и тактическими бомбардировщиками. Истребители (не тактические бомбардировщики) также могут участвовать в стратегических бомбардировках как сопровождение и как перехватчики. Сопровождающие истребители могут защищать бомбардировщики, и могут взлетать из любой территории или морского участка, с которого позволяет расстояние. Они не могут участвовать ни в каком другом сражении во время этого хода, включая сражение на территории в которой произойдет бомбардировка. Это применимо независимо от того, направляет ли защитник какие-либо перехватчики.

Любое число истребителей, базирующихся на территории, которую собираются бомбить, может быть направлено на защиту сооружений в этой территории, независимо от того, есть ли у атакующих бомбардировщиков эскорт или нет. Количество истребителей, которые станут перехватчиками, выбирается

их владельцем после завершения фазы боевого перемещения атакующего игрока и до начала фазы проведения сражений. Эти истребители не могут участвовать в других сражениях во время этого хода, включая сражение на территории, в которой происходит бомбардировка. После сражения они должны остаться в их изначальной территории. Если эта территория захвачена, они могут переместиться на 1 дополнительную область, чтобы приземлиться в дружественной области или на дружественном авианосце. Если таковой не имеется, юнит гибнет. Необходимо посадить выжившие отряды, участвующие в перехвате, в фазе небоевого перемещения, прежде чем атакующий сделает какие-либо ходы.

Если защитник поднимает перехватчики на воздушный бой, сражение проводится немедленно, до бомбардировки. Только одна воздушная битва проводится в каждой территории, даже если больше чем одно сооружение подвергается бомбежке. Это воздушное сражение разбирается по обычным правилам, за следующими исключениями:

- Только атакующие бомбардировщики, истребители эскорта и перехватчики участвуют в этом бою.
- Бой длится только один раунд.
- У всех воздушных единиц нападение и защита равны 1.

После того, как воздушное сражение завершится, или если не было перехватчиков защитника, выжившие юниты эскорта атакующего игрока должны отступить. Они не участвуют в фактической бомбардировке, не подвергаются зенитному огню, и остаются на территории бомбардировки до фазы небоевого перемещения. Любые выжившие бомбардировщики осуществляют бомбардировку. Если территория содержит более чем одну цель, бомбардировщики могут быть разделены на группы и каждой группе назначается определенная цель (тактические бомбардировщики не могут атаковать промышленные комплексы).

Каждый промышленный комплекс, авиабаза и морская база оборудованы собственной системой ПВО. Если такая система ПВО имеется на атакуемой территории, то кубики за нее не бросаются. Эти системы используются, чтобы защитить боевые единицы. За каждый комплекс и базу кидается 1 кубик против каждого атакующего бомбардировщика (независимо от числа бомбардировщиков). За каждую выпавшую «1» бомбардировщик нападавшего погибает.

После проведения зенитного огня за каждый выживший бомбардировщик кидается 1 кубик. Добавьте 2 очка к каждому брошенному кубику за стратегический бомбардировщик (но не за тактический), затем сложите результат. Отметьте ущерб, нанесенный нападением бомбардировщиков, поместив 1 серый пластмассовый жетон под соответствующий промышленный комплекс или базу за каждое очко ущерба. Крупный промышленный комплекс не может получить больше чем 20 очков ущерба, малый промышленный комплекс, авиабаза и морская база – более 6. Любой дополнительный ущерб не учитывается.

Бомбардировщик, который выполнил стратегическую или тактическую бомбежку не может участвовать ни в каком другом бою в этом ходу и должен возвратиться в дружественную территорию во время фазы небоевого перемещения.

2. ВЫСАДКА МОРСКОГО ДЕСАНТА

На этом шаге вы проведете все десантные операции, которые Вы объявили во время фазы боевого перемещения. Если Вы не объявили высадки десанта, переходите к **Общему бою**.

Порядок высадки морского десанта

1. Морское сражение
2. Бомбардировка линкорами и крейсерами
3. Наземное сражение

Шаг 1. Морское сражение

Если есть обороняющиеся надводные корабли или воздушные перехватчики, происходит морское сражение. Если в обороне только субмарины и/или транспорты, атакующий может выбрать, игнорировать эти юниты или провести морское сражение.

Если происходит морское сражение, то все атакующие и обороняющиеся морские юниты должны принять участие в битве. (Даже если нападавший принял решение проигнорировать субмарины и/или транспортные средства обороняющегося, они будут все еще вовлечены в сражение, если защитник направил перехватчики и вызвал морское сражение.) Проведите морскую битву по правилам Общего боя, затем переходите к шагу 3 (наземное сражение).

Если морская битва не происходит, переходите к шагу 2 (бомбардировка).

Шаг 2. Бомбардировка линкорами и крейсерами

Если НЕ БЫЛО битвы в морской зоне, из которой вы высаживаете юнитов из транспортов, любые сопровождающие линкоры и крейсера в этой морской зоне могут одновременно проводить бомбардировку одной прибрежной области или группу островов. Количество кораблей, которые могут проводить бомбардировку, ограничено одним кораблем на один наземный юнит, высаженный из транспортов на эту прибрежную территорию. Если более чем одна территория подвергается атаке из той же самой морской зоны с многочисленными линкорами и/или крейсерами, каждое судно может поддержать только одно нападение. Однако, бомбардировка судами может быть разделена как угодно по желанию атакующего, пока число судов, поддерживающих каждую высадку, не превышает число десантирующихся в этой высадке. Выбор уничтожить вражеские транспорты или атаковать вражеские субмарины на шаге 1 (выше), рассматривается как битва, и отменяет бомбардировку крейсерами и линкорами.

Бросьте один кубик за каждый линкор и крейсер, который проводит бомбардировку. Линкоры попадают, если выпадет 4 и менее, а крейсера попадают на 3 и менее. На каждое попадание обороняющийся перемещает обороняющийся юнит за линейку потерь.

Данные потерянные юниты все еще могут обороняться на шаге наземного сражения перед тем как будут устранены.

Шаг 3. Наземная битва

Если не было морского сражения или, если морская зона была зачищена от всех оборонявшихся вражеских кораблей, кроме субмарин и транспортов, а у атакующего все еще остались наземные юниты, направленные на побережье, поместите все атакующие и обороняющиеся юниты на карточку боя и проведите битву, используя правила Общего боя. Не забудьте поместить потери от бомбардировки (если есть) за линейку потерь.

Атакующие наземные юниты могут высадиться с транспортов (перевозимые по морю), и они могут прибыть из соседних территорий, которые примыкают к атакуемой территории. Любые наземные юниты, выгружаемые с одного транспорта, могут быть высажены только на одну вражескую территорию.

Если наземные юниты (перевозимые как груз) не выжили в морской битве, или если атакующие морские юниты отступили из морского сражения, то любые другие юниты, которые были назначены участвовать в наземной атаке (включая самолеты), всё равно должны провести один раунд наземной битвы, в обычной атаке намеченной вражеской территории, перед тем, как они смогут отступить.

Если у атакующего не осталось атакующих наземных или воздушных юнитов, то высадка десанта завершена.

Разделяйте на карточке боя атакующие по суше и перевозимые по морю наземные юниты. Перевозимые по морю юниты, участвующие в атаке, не могут отступить. Атакующие по суше наземные юниты и самолеты могут отступить (между раундами сражения). Все атакующие по суше наземные юниты должны отступать вместе, одной группой. Они должны отступать все одновременно и только в ту область, где, по крайней мере, один из них был изначально. Отступление может произойти в конце любого раунда битвы.

Однако, атакующие самолеты, вовлеченные в морскую битву или атакующие береговую территорию, могут отступить по правилам отступления атакующего (Условие Б – Отступление атакующего). В случае отступления, самолеты и сухопутные юниты (если есть) должны отступать одновременно. Самолеты приземлятся только во время фазы небоевого перемещения.

Самолеты

Каждый атакующий самолет может принять участие в морском сражении или атаковать прибрежную территорию, но не одновременно и то, и другое. Атакующий игрок должен объявить, какие самолеты участвуют в каждой части атаки, и в последующем не может менять их назначение. Самолеты, участвующие в перехвате, назначаются после объявления о десантной высадке и об атаке воздушных единиц (если таковые имеются) морских участков и прибрежных зон. После завершения высадки десанта, все воздушные единицы остаются на месте; они приземлятся во время фазы небоевого перемещения.

Самолеты, обороняющие территорию, могут сражаться только в этой территории. Они не могут участвовать в морском бою. Исключение к этому правилу составляют перехватчики и тактические бомбардировщики, которые находятся на островах или прибрежной территории, которые имеют **действующую (оперативную)** авиабазу. Такие воздушные юниты могут быть назначены перехватчиками в соседний морской участок, который они охраняют. Стратегические бомбардировщики не могут быть перехватчиками.

Объединенные войска

В некоторых случаях соединение разных типов боевых единиц активизирует расширенные способности боевых юнитов. Например, единица пехоты, объединенная с единицей артиллерии, добавляет пехоте 2 очка к атаке. См. следующую таблицу: (См. также «Описание юнитов»)

- Пехота + Артиллерия = Пехота **+2 к атаке**
- Мех.Пехота + Артиллерия = Мех.Пехота **+2 к атаке**
- Тактич.Бомбардировщик + Танк = Тактич.Бомбардировщик **+4 к атаке**
- Тактич.Бомбардировщик + Истребитель = Тактич.Бомбардировщик **+4 к атаке**
- Мех.Пехота + Танк = Мех.Пехота **может делать Прорыв**
- Авиация (все 3 типа самолетов) + Эсминец = Авиация **может атаковать субмарины**

Некоторые типы юнитов требуют непосредственного соединения с другим типом, такие юниты могут быть соединены с разными типами юнитов. Каждый юнит одновременно может быть соединен только с одним другим юнитом, но может быть соединен с различными юнитами в разное время в течении одного и того же хода. Например, отдельная единица артиллерии не может быть соединена и с пехотой, и с механизированной пехотой во время одного и того же раунда битвы в фазе Проведения сражения, чтобы добавить 2 очка к атаке обоими войсками. Однако, та же самая механизированная пехота может быть соединена с танком во время фазы Боевого перемещения, чтобы провести прорыв и затем соединиться с артиллерией в фазе Проведения сражения, чтобы получить 2 очка к атаке.

3. ОБЩИЙ БОЙ

На этом шаге, Вы разбираете битву в каждой области, в которой есть ваши юниты и вражеские юниты. Битва разбирается, следуя последовательности Общего боя. Сражения в каждой области происходят в одно и то же время, но каждая задействованная территория или морская зона разбирается отдельно и полностью, до разбора сражения в следующей области. Атакующий определяет порядок областей, в которых происходит каждая битва. Ни один юнит не может подойти как подкрепление с момента начала битвы. Считается, что атакующие и обороняющиеся юниты ведут огонь одновременно, но для облегчения игры вы бросаете кубики в по-очередь: сначала атакующий, затем обороняющийся.

Если вы переместили какие-либо юниты в незанятые враждебные территории или враждебные территории, которые содержат только сооружения и/или системы ПВО, никакой фактический бой не происходит. Просто перейдите к **шагу 7** (Завершение битвы) для каждой из этих территорий и удалите любые единицы ПВО, которые могли бы быть в них.

Последовательность Общего боя:

1. Помещение юнитов на карточку боя
2. Субмарины наносят внезапный удар, либо погружаются (только для морских сражений)
3. Огонь атакующих юнитов
4. Огонь обороняющихся юнитов
5. Удаление потерь защитника
6. Развитие атаки, либо отступление
7. Завершение битвы

Шаг 1. Помещение юнитов на карточку боя

У карточки боя есть две стороны, обозначенные «Атакующий» и «Защитник». Поместите все атакующие и обороняющиеся юниты из битвы на их соответствующие стороны в пронумерованные колонки, которые содержат названия этих юнитов. Сооружения не участвуют в Общем бою, т.к. они могут быть атакованы только бомбардировкой.

Номер в колонке юнита означает величину атаки или защиты этого юнита. Нападающий или обороняющийся юнит должен выкинуть на кубике величину атаки или защиты его колонки (или меньше), чтобы попасть.

Некоторые юниты, такие как транспортные средства, авианосцы, и системы ПВО не имеют никакой величины атаки и не представлены на карточке боя. Поместите эти юниты около карточки боя, поскольку они все еще участники сражения и могут стать жертвами.

В морской битве, поместите любой груз (независимо от того, ваши это юниты или союзников) рядом с транспортом или авианосцем (самолеты с палубы), которые их перевозят. Груз ни атакует, ни получает попаданий. Он погибает вместе с перевозящим его кораблем, если этот корабль уничтожен.

Если Вы атакуете в морской зоне, которая уже содержит дружественные юниты, юниты Ваших союзников не помещаются на карточке боя, а остаются вне игры в этом бою.

Шаг 2. Нанесение внезапного удара субмаринами, либо погружение (только для морских сражений)

Этот шаг различается для атакующих и обороняющихся субмарин. Перед тем как произойдет общий морской бой (шаги 3-5), как атакующие, так и обороняющиеся субмарины могут по выбору сделать бросок кубика для нанесения внезапной атаки или выбрать погружение. Игрок может выбрать, погрузить все, некоторые, или не погружать субмарины вообще. Однако, если у Вашего противника в битве есть эсминец, ваши атакующие или обороняющиеся субмарины не могут погрузиться или нанести внезапный удар, и сражение проходит в обычном порядке с вашими субмаринами, ведущими огонь с другими Вашими юнитами на шаге 3 или 4.

Атакующие или обороняющиеся субмарины, которые выбрали погружение, немедленно убираются с карточки боя и помещаются на игровую доску, в соответствующую морскую зону, они не используются в оставшемся бою.

Примечание: Решение о том, какие субмарины погружаются, а какие будут вести огонь, должно быть сделано до того, как любая из сторон бросит кубики. Атакующий игрок делает этот выбор первым.

Каждая атакующая субмарина, наносящая внезапный удар, бросает один кубик. Атакующая субмарина, выкинувшая 2 очка или менее, наносит попадание. После того, как атакующий игрок бросил кубики за все атакующие субмарины, защитник выбирает один морской юнит (субмарины не могут поразить самолеты) за каждое полученное попадание и убирает эти юниты за линейку потерь.

Затем каждая обороняющаяся субмарина, наносящая внезапный удар, бросает один кубик. Обороняющаяся субмарина, выкинувшая 1, наносит попадание. После того, как обороняющийся игрок бросил кубики за все обороняющиеся субмарины, атакующий выбирает один морской юнит за каждое полученное попадание и убирает эти юниты из игры.

Примечание: в обоих случаях, атаки или защиты, транспорты могут быть выбраны в качестве потери, только если нет других подходящих юнитов. Погрузившиеся субмарины не могут быть выбраны в качестве потери, т.к. они были убраны из сражения.

Как только все атакующие и обороняющиеся субмарины, которые наносили внезапный удар, отстрелялись, потери, которые они нанесли, убираются из игры и этот шаг (шаг 2) считается завершенным. Пока не уничтожены атакующие и/или обороняющиеся субмарины и не останется враждующих эсминцев, этот шаг повторяется в течении каждого раунда битвы. Любые попадания, нанесенные в этот шаг, которые не уничтожили юниты (такие как линкоры и авианосцы) сохраняются до того момента, как будут восстановлены.

Шаг 3. Огонь атакующих юнитов

Бросьте один кубик за каждый атакующий юнит, который не вел огонь в шаге 2. Бросайте кубики за юнитов с одинаковой величиной атаки одновременно. Например, бросайте кубики за все юниты с величиной атаки 3 одновременно. Атакующий юнит наносит попадание, если вы выкидываете значение его атаки, или

меньше. После того, как атакующий игрок бросил кубики за все атакующие юниты, защитник выбирает один юнит за каждое полученное попадание, и убирает эти юниты за линейку потерь. Все юниты за линейкой потерь будут отстреливаться на шаге 4.

Все попадания должны быть учтены. Например, если 1 крейсер и 2 субмарины атакуют 1 авианосец и 1 истребитель и наносят 3 попадания, защитник должен назначить попадание крейсером в истребитель, а попадания субмарин в авианосец. Защитник не может назначить попадание крейсером в авианосец, т.к. субмарина не атакует истребитель и попадание 1 субмарины не будет засчитано.

Шаг 4. Огонь обороняющихся юнитов (Наземные и морские битвы)

Обороняющиеся юниты бросают один кубик за каждый юнит, включая юниты за линейкой потерь, который не вел огонь на шаге 2. Бросайте кубики за юнитов с одинаковым значением обороны одновременно. Обороняющиеся юниты наносят попадание, если Вы выкидываете значение его обороны или меньше.

После того, как обороняющийся игрок бросил кубики за каждый обороняющийся юнит со значением обороны, атакующий выбирает один юнит за каждое полученное попадание и убирает эти юниты из игры. Все попадания должны быть учтены. Например, если 1 крейсер и 1 субмарина защищаются против 1 эсминца и 1 истребителя и защитники наносят 2 попадания, атакующий должен назначить попадание субмариной в эсминец, а крейсером в истребитель. Атакующий не может назначить попадание крейсером в эсминец, т.к. субмарина не атакует истребитель и ее попадание не будет засчитано.

Особенность морских сражений: в шагах 3 и 4, субмарины, которые вели огонь в шаге 2, не могут снова вести огонь в том же раунде битвы. Если в битве есть вражеский эсминец, субмарины ведут огонь на шаге 3 или 4, а не на шаге 2. Помните, что в морских битвах урон от самолетов не может быть нанесен субмаринам, если в сражении нет дружественного эсминца, а урон транспортам может быть нанесен, только если нет других подходящих юнитов.

Шаг 5. Удаление потерь защитника (Наземные и морские битвы)

Удалите из игры юниты защитника, которые находятся за линейкой потерь.

Примечание: После того, как жертвы удалены, необходимо пересчитать боевые значения юнитов, которые зависят от присутствия или отсутствия других единиц. Например, юниты пехоты не могли быть поддержаны юнитами артиллерии, которая вышла из игры, или способности субмарин не должны были быть отменены, т.к. эсминцы были уничтожены. Эти изменения вступают в силу в следующем раунде боя.

Шаг 5. Развитие атаки, либо отступление

Раунды боя (шаги 2-5) продолжаются до тех пор, пока не будет выполнено одно из следующих условий (в таком порядке):

Условие А – атакующий и/или обороняющийся теряет все юниты

Как только уничтожены все юниты, способные атаковать, с одной или двух сторон, битва завершается.

Если у игрока есть боевые юниты, остающиеся на карточке боя, этот игрок выигрывает сражение. Игроки, у которых остались юниты на карточке боя, возвращают этих юнитов в соответствующую область игровой карты.

В морском сражении, если у обеих сторон остались только транспорты, транспорты атакующего игрока могут оставаться в спорной морской зоне, либо отступить по правилам Условия Б (ниже), если возможно.

Условие Б – атакующий отступает

Атакующий (защитник - никогда) на этом шаге может отступить. Передвиньте все атакующие наземные и морские юниты в этой битве, которые расположены на карточке боя, в одну соседнюю дружественную область, из которой сделал шаг хотя бы один из атакующих наземных или морских юнитов.

В случае морских юнитов, это пространство должно было быть дружественным в начале хода. Все подобные юниты должны отступать вместе в одну и ту же территорию, независимо от того, откуда они пришли.

Отступающие самолеты временно остаются в спорной области. Они завершают свое отступление во время фазы небоевого перемещения, используя те же правила, что и самолеты, участвующие в успешной битве.

Беззащитные транспорты

В морской битве, если у защитника остались только транспорты, а у атакующего все еще есть юниты, способные атаковать, все обороняющиеся транспорты уничтожаются вместе с их грузом. Вам не нужно продолжать бросать кубики, чтобы уничтожить все транспорты – это ускорит игру. Это также происходит если оставшиеся боевые единицы не могут поразить друг друга. Например, если у обороняющегося остались только транспорты и субмарины, а у атакующего остались только самолеты. Самолеты и субмарины не могут повредить друг друга, поэтому транспорты беззащитны. В этом случае все обороняющиеся транспорты уничтожаются вместе с их грузом. Транспорты в атаке никогда не считаются беззащитными, так как у них есть возможность отступления. Если они не могут отступить, они рассматриваются так же как обороняющиеся транспорты. Уничтожение беззащитных транспортов в таком случае считается битвой с целью морской бомбардировки с подобными правилами.

Шаг 7. Завершение битвы

Если вы победили в сражении, атакуя территорию, и у вас в ней есть один или более выживших наземных юнитов, то вы захватываете её. В противном случае, она остается под контролем защитника. (Если все юниты с обеих сторон уничтожены, территория остается под контролем защитника). Морские юниты не могут установить контроль над территорией, они должны оставаться в море.

Самолеты не могут захватывать территорию. Если в ваших атакующих отрядах есть только самолеты, вы не можете занять территорию, которую вы атаковали, даже если там не осталось вражеских юнитов. Самолеты должны вернуться на дружественную территорию либо авианосец, во время фазы небоевых перемещений. До этого момента они остаются в области, где они сражались.

Возьмите выжившие наземные юниты, которые расположены на карточке боя, и поместите их на вновь захваченную территорию.

Если вы захватили территорию, поместите свою ФНК на территорию и приведите в соответствие уровни национального производства. Ваше национальное производство повышается на уровень покоренной территории, производство проигравшего снижается на ту же величину.

Любые промышленные комплексы, авиабазы, и/или морские базы, расположенные на захваченной территории, теперь принадлежат вашей стороне. (см. «Освобождение территории»). Если вы захватили

промышленный комплекс, вы не можете мобилизовать здесь новые юниты до вашего следующего хода. Если вы захватили крупный промышленный комплекс, он тут же становится малым. Если вы захватили авиабазу или морскую базу, вы не можете использовать дополнительные очки воздушного или морского движения или провести ремонт до вашего следующего хода.

Любой ущерб, ранее причиненный сооружениям, остается на месте, пока это не будет восстановлено (любые маркеры повреждения, выше 6, на бывших крупных промышленных комплексах удаляются).

Освобождение территории

Если вы захватили территорию, которая изначально контролировалась другим игроком на вашей стороне, вы «освобождаете» территорию. Вы не берете её под свой контроль, вместо этого первоначальный владелец получает эту территорию обратно, и уровень национального производства приводится в соответствие. Любые промышленные комплексы, авиабазы и морские базы на этой территории возвращаются первоначальному владельцу территории. Крупный промышленный комплекс, который был понижен до малого в результате захвата, не становится обратно крупным после освобождения, он остается малым пока первоначальный владелец не улучшит его до крупного.

Если столица первоначального владельца (союзной державы, чью территорию вы только что освободили) в конце хода, в котором Вы освободили территорию, находится в руках врага, вы захватываете эту территорию. Вы повышаете свой уровень национального производства и вы можете использовать все промышленные комплексы, авиа – и морские базы в ней до тех пор, пока столица первоначального владельца не будет освобождена. Захвативший территорию игрок не может использовать эти сооружения раньше своего следующего хода.

Захват и освобождение столиц

Если вы захватили территорию с вражеской столицей (Вашингтон, Москва, Лондон, Берлин или Токио), следуйте тем же правилам, что и для захвата территории. Добавьте величину дохода захваченной территории к вашему уровню национального производства.

Вдобавок, вы получаете все не потраченные ОПП от первоначального владельца захваченной столицы. Например, если Германия захватывает Москву, при этом у игрока СССР остаются не потраченные ОПП, эти ОПП немедленно переходят к игроку Германии. Вы получаете эти ОПП, даже если Ваша собственная столица в руках врага.

Захватив последнюю оставшуюся столицу Оси, что означает победу Союзников, вы все еще добавляете доход захваченной территории к вашему уровню национального производства и вы забираете все не потраченные ОПП, которые имеет эта держава. Игроки Оси, до начала следующего хода вашей державы ([одной из держав Союзника](#)), будут иметь возможность, освободить одну из столиц Оси, используя их существующие силы.

Первоначальный владелец захваченной столицы продолжает игру, но не может получать доход с любых территорий, которые он все еще контролирует и не может покупать новые юниты. Игрок пропускает все фазы, кроме боевого перемещения, проведения сражения, и фазы небоевого перемещения, до тех пор, пока его столица не будет освобождена. Если эта держава или один из ее союзников освобождает столицу, первоначальный владелец снова может получать доход от территорий, которые он контролирует, включая территории над которыми он вернул контроль.

Если освобождается столица, то промышленные комплексы, авиа- и морские базы на этой территории возвращаются первоначальному владельцу столицы. Прочие территории и промышленные комплексы, авиа- и морские базы, которые изначально контролировались владельцем вновь освобожденной столицы, но в настоящий момент в руках дружественных держав, также возвращаются.

Вы не получаете ОПП от контролирующей державы, когда освобождаете столицу. Например, если игрок Германии освобождает Рим от Англичан, игрок Англии не отдает какие-либо ОПП.

Захват победного города

Германия и Италия выигрывают игру, когда захватывают и контролируют 8 победных городов. Игроки должны пристально следить за развитием Оси и числом победных городов, над которыми они имеют контроль. Если игроки Оси контролируют, по крайней мере, 8 победных городов непрерывно **в течении одного полного (этого) раунда игры**, они выигрывают войну — при условии, что они также контролируют, по крайней мере, одну из своих собственных столиц на конец раунда.

МНОГОНАЦИОНАЛЬНЫЕ СИЛЫ

Юниты одной стороны могут делить территорию или морскую зону, образуя многонациональные силы. Такие силы могут вместе обороняться, но не могут вместе атаковать. (Это не означает, что державы могут делить доход: только держава, которая контролирует территорию получает доход от этой территории).

Многонациональные силы не могут атаковать одну и ту же область вместе, потому что каждая держава передвигается и атакует своими юнитами только в свой собственный ход. Любые юниты в морской зоне, в которой происходит сражение, и которые принадлежат к стороне атакующего (кроме груза на судах атакующего), в любом случае не могут участвовать в сражении. Такие юниты не могут быть потерями в морской битве и не влияют на обороняющиеся субмарины.

Атакующий истребитель или тактический бомбардировщик может взлетать с авианосца, принадлежащего союзнику, но авианосец союзника не может ходить до наступления хода его владельца. Также, атакующий авианосец может перевозить истребитель или тактический бомбардировщик союзника как груз, но эти воздушные юниты не могут участвовать в атаке с этим авианосцем.

Атакующий наземный юнит может высаживаться на прибрежную территорию с транспорта союзника, но только в ход владельца атакующего наземного юнита.

Многонациональная оборона: *Когда область, содержащая многонациональные силы, атакована, все юниты в ней обороняются вместе. Если обороняющиеся юниты принадлежат державам под контролем разных игроков, эти игроки сообща выбирают потери. Если они не могут договориться, выбирает атакующий.*

Перевозка многонациональных сил: *Транспорты, принадлежащие дружественной державе, могут погружать или выгружать ваши наземные юниты пока ваши державы находятся в состоянии войны (не друг с другом). Это трехшаговый процесс:*

1. Вы погружаете свои наземные юниты на дружественный транспорт в свой ход.
2. Владелец транспорта ходит им (или не ходит) в ход этого владельца.
3. Вы выгружаете свои наземные юниты в ваш следующий ход.

ФАЗА 4: НЕБОЕВОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В этой фазе вы можете перемещать любые Ваши юниты, которые не двигались в фазе боевого перемещения или участвовали в битве в ваш ход. Также, вы можете посадить все ваши самолеты, которые участвовали и выжили в фазе проведения сражений. Это хорошее время для группировки ваших юнитов, как для укрепления незащищенных территорий, так и для поддержки юнитов на фронте.

Ваши наземные и морские юниты могут пройти количество областей равное или меньше, чем их **показатель движения**. Ваши воздушные юниты могут пройти количество областей равное или меньше, чем их **показатель движения**, за вычетом количества областей, пройденных в фазе боевого перемещения. Воздушные юниты, которые вообще не перемещались во время фазы боевого перемещения, могут использовать все количество движения в этой фазе.

Только самолеты и субмарины могут двигаться через вражеские области во время этой фазы.

Терпящие бедствие обороняющиеся воздушные юниты также приземляются во время этой фазы. Это воздушные юниты, авианосец которых был поврежден/разрушен в бою или перехватчики, (см. «Проведение сражений») чья территория теперь находится под вражеским контролем. Этим единицам позволяют сделать 1 добавочное движение, чтобы приземлиться на дружественную территорию или авианосец. Если такой области нет, они уничтожаются. Это перемещение происходит до того, как действующий игрок делает любые небоевые перемещения.

КУДА МОГУТ ХОДИТЬ ЮНИТЫ

Наземные юниты: Наземный юнит может ходить в любую дружественную или нейтральную дружественную территорию, в том числе в территорию, которая была захвачена на текущем ходу. Он не может передвигаться на вражескую территорию (даже если в ней нет боевых юнитов, но она контролируется врагом) или на недружественную нейтральную или строго нейтральную территорию. Если ваша держава не в состоянии войны, вы не можете перемещать ваши юниты в территории дружественных держав или дружественные нейтральные территории.

Заметьте, что это единственная фаза, в которой могут передвигаться орудия ПВО.

Самолеты: Самолет должен закончить свой ход в подходящей области посадки. Воздушные юниты могут приземляться на любой территории, которая была дружественной (но не дружественной нейтральной) на начало текущего хода.

Только истребители и тактические бомбардировщики могут приземлиться в морской зоне с дружественным авианосцем. На авианосце должно быть посадочное место. Дополнительно:

- Истребитель или тактический бомбардировщик может приземлиться в морской зоне (даже вражеской), которая соседствует с вашим промышленным комплексом, если вы будете размещать авианосец, который заранее приобрели, в этой зоне, во время фазы Мобилизации новых юнитов.

- Как только любой истребитель или тактический бомбардировщик приземляется на авианосец, ход ОБОИХ юнитов заканчивается.

- У вас должен быть авианосец, который двигается, остается в области, либо вновь помещен (только для новых авианосцев), чтобы подобрать истребитель или тактический бомбардировщик, который закончит

своё небоевое перемещение в морской зоне. Вы не можете перемещать самолеты, изначально находящиеся вне досягаемости от возможного безопасного места посадки.

Самолеты, которые не могут долететь до подходящего места посадки к концу фазы небоевого перемещения, уничтожаются. Это касается и самолетов, терпящих бедствие (см. выше).

Воздушные юниты не могут приземлиться на территории, которая была не дружественной в начале вашего хода, включая любую территорию, которая была только что захвачена или обращена из дружественной нейтральной вами в этом ходу. Если ваша держава находится не в состоянии войны, вы не можете перемещать ваши воздушные юниты в области или на авианосцы, принадлежащие дружим дружеским державам.

Морские юниты: морские юниты могут двигаться через любую дружественную морскую зону. Они не могут входить или перемещаться через вражескую морскую зону.

В отличие от других морских юнитов, субмарины могут двигаться через и даже во вражеские морские зоны во время фазы небоевого перемещения. Однако, субмарина должна закончить своё движение, когда она входит в морскую зону, в которой есть один или более вражеских эсминцев.

Транспорты могут входить в дружественные прибрежные территории и грузить или выгружать грузы, если они не были погружены, не двигались, или не были выгружены, либо не участвовали в сражении во время фазы боевого перемещения, или фазы проведения боя.

Авианосцы могут двигаться в морские зоны, чтобы дать посадку дружественным истребителям и тактическим бомбардировщикам. Они должны передвинуться туда, если они не двигались в фазе боевых перемещений и дружественная морская зона это единственное доступное место посадки для истребителей. Авианосец и истребитель (или тактический бомбардировщик) должны закончить свое движение, как только произошла посадка.

ФАЗА 5. МОБИЛИЗАЦИЯ НОВЫХ ЮНИТОВ

Перенесите вновь приобретенные юниты из зоны мобилизации на игровую карту в подходящие области, которые вы контролировали с начала Вашего хода. НО, вы не можете использовать промышленные комплексы, которые Вы построили или захватили в этот ход или принадлежащие дружеской державе.

Количество боевых (наземных, воздушных или морских) единиц, которые могут быть произведены каждым промышленным комплексом за ход, ограничено до 10 для крупных промышленных комплексов и до 3 для малых. (Если Вы модернизируете малый промышленный комплекс до крупного, вы все еще можете мобилизовать только до 3 боевых единиц от этого промышленного комплекса в этот ход.) За каждое повреждение (пластмассовый серый жетон), которое получил данный промышленный комплекс, возможно произвести на нем на один отряд меньше. Промышленные комплексы никогда не уничтожаются. Они могут быть сильно повреждены когда они имеют такое количество повреждений, какова их производственная способность. В этом случае, никакие новые единицы не могут производиться на этом комплексе, пока он не будет восстановлен.

Ограничения в расстановке

Размещайте наземные юниты и стратегические бомбардировщики только на территориях, содержащих подходящие промышленные комплексы. Наземные юниты не могут входить в игру с транспортов.

Размещайте морские юниты только в морских зонах, смежных с территориями, содержащими подходящие промышленные комплексы. Новые морские юниты могут войти в игру даже во вражеских морских зонах. Битва не происходит, потому что фаза проведения боя завершена.

Размещайте истребители и тактические бомбардировщики на территориях, содержащих промышленный комплекс, контролируемый вашей державой с начала вашего хода, или на авианосце, принадлежащем вашей державе, в морской зоне (даже вражеской), смежной с территорией с таким промышленным комплексом. Авианосец может быть как новый, мобилизованный в настоящий момент, или уже существующий в этой области. Вы не можете поместить истребитель или тактический бомбардировщик на авианосец, принадлежащий дружественной державе.

Поместите новое сооружение на любую подходящую территорию, которую вы контролировали с начала Вашего хода. В отличие от юнитов, сооружения не требуют наличия промышленного комплекса на территории, на которой они возводятся, и количество сооружений не зависит от числа юнитов, которых промышленный комплекс может произвести (см. выше), если такой есть на этой территории.

Крупные промышленные комплексы могут быть построены только в изначально контролируемой (не захваченной) территории с ценностью ОПП 3 или выше. Малые промышленные комплексы могут быть построены только на территориях с ценностью ОПП 2 или выше. Вы не можете иметь более 1 сооружения одного типа (промышленный комплекс, авиабаза или морская база) на одной территории. Промышленные комплексы не могут быть построены на островах (см. «Острова»).

В случае, если вы произвели больше юнитов, чем вы можете реально мобилизовать вследствие производственных ограничений, вы должны вернуть излишне произведенные юниты в коробку (какие юниты – на Ваш выбор), а стоимость возвращенных юнитов возвращается Вам.

ФАЗА 6. ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА.

В этой фазе вы получаете промышленный доход для финансирования будущих атак и стратегических операций. Найдите уровень национального производства вашей державы (отображенный вашим контрольным жетоном) в таблице национального производства. Это - сумма ОПП, которую вы произвели. *Примечание:* На карте у Канады есть своя собственная эмблема. ОПП, произведенные канадскими территориями забираются игроком Англии. Кроме того, Вы, возможно, достигли своих национальных целей. Держава, достигающая ее национальных целей, испытывает возрастающий положительный эффект на всем игровом поле — более высокая мораль вместе с возобновленной энергией. Это дает вашей экономике дополнительные 2 или более ОПП за ход и называется «дополнительный доход». Однако, прежде чем вы фактически сможете получить этот доход, вы должны проверить, потерпели ли убытки ваши судоходные маршруты от военно-морских нападений (см. ниже).

Как только ваш доход, дополнительный доход и потери от разбитых конвоев были определены, число ОПП, которая ваша держава должна получить в этот ход, вычисляется сложением дохода с дополнительным доходом, а затем вычитанием всех потерь от разбитых конвоев от этого количества. Возьмите это число ОПП из банка.

Если Ваша столица под контролем вражеской державы, вы не можете получать доход или нести потери от разбитых конвоев. Держава не может давать займы или передавать ОПП другой державе, даже если обе державы на одной стороне.

Разгром сопровождающего конвоя

Экономика многих стран основана на перемещении ресурсов по воде на значительные расстояния. В военное время, и особенно во время Второй Мировой Войны, это жизненно важно. Грузовые суда (не путать с транспортными судами, которые несут воинские части на борту), часто сопровождался конвоем для взаимной поддержки и защиты. Эти конвои подвергаются нападениям вражескими военными кораблями.

Есть три условия, которые должны выполняться, чтобы произошел такой вид нападения:

1. На морской зоне должно быть изображение «Конвой»,
2. Морская зона должна быть смежна с одной или более территорией под вашим контролем, и
3. По крайней мере, один военный корабль, принадлежащий державе, с которой вы воюете, должен быть в морской зоне. (Любые суда в морской зоне, которые принадлежат вам или дружественной державе, никакого эффекта на гибель конвоя не оказывают.)

Нападения на конвой в морской зоне «Конвой» проводятся следующим образом:

Каждый вражеский военный корабль (за исключением авианосцев) и воздушный юнит, базирующийся на авианосце, в морской зоне, может вызвать потерю 1 или более ОПП от вашего дохода за ход. Владелец вражеских линкоров, крейсеров и/или эсминцев кидает 1 кубик за каждый такой юнит и 2 кубика за каждую субмарину и/или воздушный юнит. Любые броски «4» или более игнорируются. Результаты бросков, которые равняются «3» или менее, суммируются, и получившееся число и есть - полный ущерб конвоя, понесенный в результате разгрома. Однако, это число может быть ограничено. Каждый атакуемый конвой не может потерять больше ОПП, чем общее количество ОПП ваших территорий, смежных с этой морской зоной. Также, никакая одиночная территория не может потерять от всех атакуемых смежных конвоев больше ОПП, чем ее собственное число ОПП (например, Шотландия не может потерять больше чем 2 ОПП от разбитых конвоев в морских зонах 109 и 119). После применения ограничений, полученное число вычитается из вашего общего дохода ОПП в этом ходу.

Обратите внимание на участки карты с такими зонами, это важно для всех игроков. Это - шаг в фазе хода.



3 немецкие субмарины в морской зоне 109 выбрасывают 1, 2, 3, 3, 5 и 6, вынуждая Англию потерять 8 ОПП: 6 из территории Соединенного Королевства и 2 из Шотландии. Они могли бы отнять 9 ОПП, но Англия контролирует только 8 ОПП с территорий, смежных с этой морской зоной. Субмарина в морской зоне 119 не забирает с Англии какие-либо ОПП из Шотландии, так как эти 2 ОПП уже потеряны в морской зоне 109.



Во время хода Италии британская субмарина в морской зоне 97 может стоять Италии до 2 ОПП. Если она все еще будет находиться там в ход Германии, то субмарина может также стоять Германии до 2 ОПП из дохода Югославии.

Национальные цели и дополнительный доход

В то время как цель игроков Оси состоит в том, чтобы захватить победные города, а цель Союзников - занять и Берлин и Рим, у каждой державы есть одна или более задач, связанных с ее историческими целями и имело национальное значение для нее в то время. Эти цели, если они достигнуты, дадут дополнительный доход.

Держава забирает указанную премию ОПП во время каждой фазы Получение дохода, если условие для этой премии выполнены, и если не определено иначе.

Германия: «Жизненное пространство»

Жизненное пространство. Дополнительное пространство было необходимо для роста немецкого населения для Великой Германии. Это пространство могло бы быть найдено на Востоке.

Когда Германия не в состоянии войны с Советским Союзом:

- 5 ОПП, обозначающие поставку пшеницы и нефти из Советского Союза. *Тема:* Выгодная торговля с Советским Союзом.

Когда Германия в состоянии войны с Советским Союзом:

- 5 ОПП за территорию, если Германия контролирует Новгород (Ленинград), Волгоград (Сталинград) и/или Россию (Москва). *Тема:* Высоко-стратегическая и пропагандистская значимость.
- 5 ОПП, если держава Оси управляет Кавказом. *Тема:* Контроль жизненно необходимой советской нефти.

Когда Германия в состоянии войны с Англией и Францией:

- 5 ОПП, если по крайней мере 1 немецкий наземный юнит находится в контролируемом Осью Египте. *Тема:* Ворота к ближневосточным месторождениям нефти (высокая пропагандистская значимость).
 - 5 ОПП, если Германия управляет и Данией, и Норвегией, в то время как Швеция ни про-Союзник, ни контролируется Союзниками. *Тема:* Доступ к железной руде и другим стратегическим ресурсам.
 - 2 ОПП за территорию, если Германия управляет Ираком, Персией и/или Северо-западной Персией. *Тема:* Доступ к стратегической нефти.
-

Советский Союз: «Великая Отечественная Война»

В июне 1941 Германия начала Операцию Барбаросса. Немецкие силы блокировали Ленинград и стояли на подступах к Кремлю. Поскольку страх России перед иностранным вторжением вырос, сохранение безопасности приграничных территорий стало Советской целью.

Когда Советский Союз в состоянии войны:

- 9 ОПП, если Советский Союз контролирует Новосибирск. *Тема:* Войска и ресурсы, восполняемые из восточных областей в ответ на угрозу Оси.
 - 5 ОПП, если конвой в морской зоне 125 свободен от военных кораблей Оси, Архангел контролируется Советским Союзом, и в этой зоне отсутствуют юниты, принадлежащие другим державам Союзников, находящимся на территориях, которыми изначально управляет Советский Союз. *Тема:* Национальный престиж и доступ к Союзническому займу.
 - 3 ОПП за каждую изначально германскую, итальянскую или нейтральную про-Ось территорию, которую контролирует Советский Союз. *Тема:* Пропагандистская значимость и распространение коммунизма.
 - 10 ОПП (только один раз) когда Советский Союз в первый раз контролирует Германию (Берлин). *Тема:* Национальный престиж.
-

Соединенные Штаты: «Спящий гигант»

С внезапным и преднамеренным нападением на Перл-Харбор Соединенные Штаты были в состоянии войны с Японией. В завершении к этому, несколько дней спустя Германия и Италия объявили войну Соединенным Штатам. Втянутые в войну, цель Соединенных Штатов была ясна: Произвести в рекордное время самую многочисленную армию людей и машин в истории Мира, и добиться безоговорочной капитуляции держав Оси.

Когда Соединенные Штаты в состоянии войны:

- 20 ОПП, если Соединенные Штаты управляют и Восточными, и Центральными Соединенными Штатами. *Тема:* Основной национальный суверенитет.
 - 5 ОПП, если Соединенные Штаты контролируют все следующие территории: Юго-Восточная Мексика, Центральная Америка и Западная Индия. *Тема:* соглашение о защите и торговые обязательства.
-

Англия: «Британская империя»

В то время, когда война вспыхнула, Соединенное Королевство протянуло свою империю через весь Мир. Но империя «держалась на волоске» и пыталась сохранить контроль старых центров державы.

Когда Соединенное Королевство в состоянии войны:

- 5 ОПП, если Соединенное Королевство управляет всеми своими начальными территориями. *Тема:* Сохранение империи рассматривается как жизненно необходимая национальная цель.
-

Италия: «Средиземное море»

Наше Море. Муссолини хотел восстановить величие Римской империи. Это могло лучше всего быть продемонстрировано контролем над всем Средиземным морем.

Когда Италия в состоянии войны:

- 5 ОПП, при отсутствии Союзнических надводных военных кораблей в Средиземном море (морские зоны 92 - 99). *Тема:* Пропаганда и стратегическое преимущество.
 - 5 ОПП, если державы Оси контролируют по крайней мере 3 из следующих территорий: Гибралтар, Южная Франция, Греция и Египет. *Тема:* Установленная национальная цель — Великая Римская Империя.
 - 5 ОПП, если державы Оси управляют всеми следующими территориями: Марокко, Алжир, Тунис, Ливия, **Тобрук** и Александрия. *Тема:* Установленные североафриканские военные цели.
 - 2 ОПП за каждую территорию, если Италия управляет Ираком, Персией и/или Северо-западной Персией. *Тема:* Доступ к стратегическим запасам нефти.
-

ПОБЕДА В ИГРЕ.

В начале хода каждой державы Оси проверьте, находились ли по крайней мере 8 победных городов непрерывно под контролем Оси, начиная с конца последнего хода этой державы (они не обязаны быть теми же самыми 8 городами). Если это так, то проверьте, является ли хотя бы 1 из победных городов, которыми управляет Ось, столицей Оси (Берлин или Рим). Если один из них - столица Оси или, если текущая держава освобождает его к концу хода, Ось выигрывает игру.

В начале каждого хода держав Союзников проверьте, были ли Берлин и Рим непрерывно под контролем Союзников, начиная с конца последнего хода этой державы. Если это так, то проверьте, контролируют ли Союзники по крайней мере 1 Союзническую столицу (Вашингтон, Лондон, Париж или Москву). Если они это делают или, если текущая держава освобождает Союзническую столицу в конце хода, Союзники выигрывают игру.

СВОЙСТВА ЮНИТОВ

Этот раздел предоставляет детальную информацию для каждого юнита в игре. Каждый раздел содержит краткую статистическую справку о стоимости этого юнита в ОПП, величину его атаки и защиты, и количество территорий и морских зон, на которые он может двигаться. Каждый юнит также имеет характеристики юнита, которые описаны ниже.

ПРОМЫШЛЕННЫЕ КОМПЛЕКСЫ И БАЗЫ (Сооружения).

Промышленные комплексы, авиабазы и морские базы имеют различные функции, но у каждого также есть несколько общих особенностей. Ни одно из этих средств не может нападать, защищаться, или перемещаться. Они не помещаются на карточку боя. Однако, каждое может защитить от стратегической или тактической бомбежки. Прежде чем бомбардировщики смогут напасть на выбранное сооружение, по ним будут стрелять встроенные системы ПВО. Игрок, владеющий сооружением, кидает 1 кубик за каждый атакующий бомбардировщик. Каждая выпавшая «1» - это попадание в цель и нападающий, по своему выбору, убирает из игры 1 бомбардировщик.

Сооружения не могут быть перемещены или транспортированы.

Если территория захвачена, любые строения так же захвачены. Держава захватчика (и, в случае баз, ее союзники) может использовать их в ход после того, когда они были захвачены.

Только что купленные промышленные комплексы, авиабазы, и морские базы помещаются на карту во время фазы мобилизации новых юнитов. Они не могут быть размещены в только что захваченные территории. У территории должна быть ценность ОПП 2 или выше, прежде чем малый промышленный комплекс может быть построен на ней. Крупные промышленные комплексы могут только быть построены на изначально контролируемой (не захваченной) территории с ценностью ОПП 3 или выше. Промышленные комплексы не могут быть построены на островах (см. «Острова»). Авиабазы могут быть построены на любой подконтрольной территории. Морские базы могут быть построены на подконтрольной территории, с береговой линией, включая острова. Только одно строение каждого типа (промышленный комплекс, авиа- и морская база) может существовать на каждой территории.

Поврежденные заводы (промышленные комплексы) и базы: промышленные комплексы и базы могут быть повреждены вражескими бомбардировщиками (см. «Стратегические и тактические бомбардировки»). Они никогда не уничтожаются; однако, могут получить тяжелый ущерб, и могут быть повреждены до критического состояния. Пластиковые жетоны помещаются под сооружение, чтобы обозначить урон. Смотри Свойства юнитов для каждого сооружения. Общий урон промышленному комплексу не может превышать 20 для крупного и 6 для малого промышленного комплекса. Авиа и морские базы не могут получить более 6 очков урона.

Пластиковые жетоны, представляющие очки ущерба, могут быть убраны за цену в 1 ОПП каждый. Эти ремонты оплачиваются (и жетоны могут быть убраны) во время фазы хода Приобретение юнитов.



Промышленные комплексы (картонный жетон) (Industrial Complexes)

Стоимость - крупный 30, малый 12. Защита - (встроенная система ПВО).

Особенности:

Заводы: Промышленные комплексы - пункт входа в игру всех сухопутных, воздушных и морских единиц. Есть два типа промышленных комплексов, крупные и малые. Крупный промышленный комплекс имеет на жетоне цифру «10». Каждый из этих крупных промышленных комплексов может произвести до 10 юнитов (наземных, воздушных или морских) за ход. Малый промышленный комплекс может произвести до 3 юнитов за ход. Жетон малого комплекса имеет цифру «3». Малый промышленный комплекс может быть модернизирован до крупного за 20 ОПП. Промышленный комплекс, который будет модернизирован, должен быть расположен на изначально контролируемой (не захваченной) территории, которой вы управляли с начала вашего хода и которая имеет ОПП 3 или выше.

Вы не можете создать свои новые отряды в промышленном комплексе, принадлежащему дружественной державе. Даже если вы освобождаете территорию с промышленным комплексом в ней, вы не можете использовать этот комплекс; только начальный владелец может использовать его в его следующий ход. Если вы захватили комплекс, вы можете использовать его на вашем следующем ходу. Вы можете использовать промышленные комплексы, которые вы контролировали в начале вашего хода.

Объект нападения: за каждый жетон повреждения, который находится под промышленным комплексом (см. выше), этот комплекс может мобилизовать на 1 юнит меньше. Промышленные комплексы могут иметь по крайней мере, столько жетонов повреждения, какая у них производственная способность. В таком случае, никакие новые отряды не могут войти в игру через этот комплекс, пока он не будет восстановлен. Поврежденный малый комплекс не может быть модернизирован, таким образом, любое повреждение на этом комплексе должно быть восстановлено в то же самое время, когда проводится модернизация.



Авиабазы (картонный жетон) (Air Bases)

Стоимость – 15

Защита - (встроенная система ПВО)

Особенности:

Увеличенная дальность перемещения: взлетая с дружественной территории, на которой есть действующая авиабаза, воздушные юниты получают 1 дополнительный пункт движения. Таким образом, истребители и тактические бомбардировщики могут переместиться на 5 областей, а стратегические бомбардировщики на 7. *Примечание:* Самолеты на авианосцах в морской зоне, смежной с территорией, содержащей авиабазу не получают дополнительного движения.

Перехват: вы можете переместить воздушный юнит с острова или прибрежной территории, в которой есть действующая авиабаза, в морские зоны, смежные с этой территорией, чтобы участвовать в защите этих морских зон(см. «Схватку»).

Объект нападения: авиабаза считается недействующей, если у нее есть 3 или больше очков повреждения.

Такая база не дает бонусов к движению самолетов и не позволяет им проводить перехваты.



Морские базы (картонный жетон) (Naval Bases)

Стоимость – 15 Защита - (встроенная система ПВО)

Особенности:

Обслуживающие морские зоны: все морские зоны, граничащие с территорией содержащей действующую морскую базу, считаются обслуживаемые этой морской базой. Морские зоны, обслуживаемые морской базой приносит пользу от этой базы всем дружественным морским юнитам в этих зонах.

Увеличенная дальность перемещения: все морские единицы, начинающие свое движение из морской зоны, обслуживаемой действующей дружественной морской базой, получают 1 дополнительный пункт движения. Морские единицы, в этом случае, могут переместиться на 3 области вместо 2.

Ремонт: крупные боевые корабли (авианосцы и линкоры) могут быть восстановлены путем передвижения этих единицы в морскую зону, обслуживаемую действующей контролируемой или дружественной морской базой. Поврежденные суда не требуют затрат ОПП на ремонт во время фазы Приобретения и восстановления игрока-владельца в его ход, если они находятся в морской зоне, обслуживаемой действующей дружественной морской базой, **в том числе, восстановленные в этом ходу.**

Объект нападения: морская база считается недействующей, если у нее есть 3 или более очков повреждения. Такая база не может увеличивать дальность перемещения или проводить ремонт.

НАЗЕМНЫЕ ЮНИТЫ (LAND UNITS)

Пехота, артиллерия, механизированная пехота, танки и орудия ПВО могут атаковать и защищаться только на наземных территориях. Только пехота, артиллерия, механизированная пехота и танки могут захватывать вражеские территории или присоединять дружественные нейтральные. Все они могут перевозиться транспортом.

ПЕХОТА (Infantry)

Стоимость – 3 Атака - 1 (2 – когда поддерживается артиллерией) Оборона – 2 Передвижение – 1

Особенности:

Поддержка артиллерией: когда пехота атакует с артиллерией, атака пехоты увеличивается до 2. Каждый пехотный юнит должен быть прикреплен к одному юниту артиллерии. Если пехоты больше, чем артиллерии, избыточные пехотные юниты имеют атаку 1. Например, если вы атакуете с 2 артиллерийскими юнитами и 5 пехотными юнитами, два из ваших пехотных юнитов имеют атаку 2, а остальные имеют атаку 1. Пехота не поддерживается артиллерией в обороне.

АРТИЛЛЕРИЯ (Artillery)

Стоимость – 4 Атака – 2 Оборона – 2 Передвижение – 1

Особенности:

Поддержка пехоты и механизированной пехоты: см. «Пехота»

МЕХАНИЗИРОВАННАЯ ПЕХОТА (Mechanized Infantry)

Стоимость – 4 Атака - 1 (2 – когда поддерживается артиллерией) Оборона – 2 Передвижение - 2

Особенности:

Прорыв: обычно механизированная пехота должна остановиться когда она входит во вражескую область. Однако, когда они прикреплены к танкам (один-к-одному), это дает им возможность провести прорыв (см. «Танки») вместе с танками. Движение обеих единиц должно начаться и закончиться в одной территории.

Поддержка артиллерией: см. «Пехота»

ТАНКИ (Tanks)

Стоимость – 6 Атака – 3 Оборона – 3 Передвижение – 2

Особенности:

Танковый прорыв: танки могут осуществить прорыв, двигаясь через незанятую вражескую территорию, в качестве первой части движения через две области, которое может закончиться во вражеской или дружественной территории. Это движение должно целиком происходить во время фазы боевого перемещения. Посредством прорыва танк устанавливает контроль над первой территорией, перед тем, как перейдет в следующую. Вторая территория может быть вражеской или дружественной, или даже областью, из которой пришел танк. Танк не может провести прорыв через территорию, занятую вражескими юнитами, даже если это юнит ПВО или сооружение.

Объединенные войска: танки могут быть объединены с механизированной пехотой или тактическими бомбардировщиками.

- объединение танка с тактическим бомбардировщиком повышает атаку последнего с 3 до 4 (см. «Тактические бомбардировщики»).
- каждый юнит механизированной пехоты может быть объединен с танком для осуществления прорыва (см. «Механизированная пехота»).

ОРУДИЯ ПВО (AAA Anti-aircraft Artillery)

Стоимость – 5 Атака: - Оборона: - Передвижение - 1 (только в фазе небоевого передвижения).

Особенности:

Ограниченное передвижение: обычно эти юниты могут двигаться только в фазу небоевого перемещения. Орудия ПВО не могут двигаться в фазе боевого передвижения (за исключением перевозки на транспортных судах, если орудие ПВО было погружено в предыдущий ход).

Нет боевой ценности: несмотря на то, что ПВО могут обороняться, как одни, так и с другими юнитами, их боевая ценность 0. Это означает, что ПВО не могут вести огонь на шаге защиты юнитов. Они могут, однако, быть использованными как потери. Если территория, которая содержит ПВО и не имеет боевых юнитов, атакована, юниты ПВО автоматически уничтожаются. ПВО никогда не атакуют.

Воздушная защита: орудие ПВО может вести огонь по воздушному юниту, только когда этот юнит атакует наземные и/или воздушные юниты в этой территории. Орудия ПВО ведут огонь только один раз, перед первым раундом битвы. Каждое орудие ПВО в области может выстрелить до 3-х раз, но каждый атакующий самолет может быть обстрелян только один раз. Другими словами, общее число бросков кубика авиазащиты равно 3 за каждую единицу ПВО или равно числу атакующих самолетов, если орудий ПВО меньше числа самолетов. Например, 5 истребителей атакующих территорию, содержащую 2 единицы

ПВО, получили бы 5 выстрелов против них, в то время как те же 5 истребителей получили бы только 3 выстрела, сделанные против них, если была бы только 1 единица ПВО.

После того как количество кубиков защиты определено, они бросаются. За каждую выброшенную «1» атакующий должен выбрать 1 самолет в качестве потери. Эти потери немедленно удаляются и не будут участвовать в оставшемся сражении. Эта атака средствами ПВО производится немедленно перед проведением обычного боя на территории, содержащей орудия ПВО. Средства ПВО не защищают строения против стратегических или тактических бомбардировщиков. Строения имеют свои собственные системы ПВО (см. «Промышленные комплексы и базы»).

ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ (AIR UNITS)

Истребители и бомбардировщики могут атаковать и защищать территории. И те, и другие могут атаковать в морских зонах. Истребители и тактические бомбардировщики, стоящие на авианосцах, могут защищать морские участки. Все самолеты могут приземляться только на дружественных территориях или, что касается истребителей и бомбардировщиков, на дружественных авианосцах. Ваши воздушные юниты не могут приземляться на территориях, которые вы только что захватили, участвовали ли они в битве или нет, или на территориях, которые вы присоединили как дружественные нейтральные. Воздушные юниты могут двигаться через вражеские территории и морские зоны, также, как через дружественные. Однако, они уязвимы для огня ПВО во время битвы каждый раз, когда они атакуют вражескую территорию, которая содержит орудия ПВО. Бомбардировщики уязвимы только для встроенных систем ПВО, установленных на сооружениях и базах, а не для юнитов ПВО.

Для определения дистанции посчитайте каждую область, которую пролетает ваш воздушный юнит «после взлета». Двигаясь над водой с береговой территории или группы островов, считайте первую морскую зону, проходимую юнитом, за одну область хода. Подлетая к группе островов, считайте окружающую морскую зону и группу островов каждую как за отдельную область.

Выдвигая истребитель или тактический бомбардировщик с авианосца, не считайте морскую зону истребителя за первую область – самолет и так уже находится в этой зоне. Другими словами, каждый раз когда воздушный юнит пересекает границу между областями, не важно, территории или морские зоны, это требует 1 очка движения.

Воздушные юниты, расположенные на острове или прибрежной зоне, обычно не могут оборонять окружающую морскую зону. Исключение составляют истребители и тактические бомбардировщики в территориях, имеющих действующую базу. Эти юниты могут проводить перехват и могут быть перемещены в соседнюю морскую зону, если они подвергаются атаке. Стратегический бомбардировщик не может проводить перехват (см. «Перехват»).

Для участия в битве, истребитель должен взлететь со своего авианосца до того, как авианосец начнет двигаться, в противном случае он является грузом.

Вы не можете умышленно посылать воздушные юниты в бой при отсутствии последующего места их посадки. В фазе боевого передвижения, до любого броска кубиков, вы должны указать любой возможный способ (какой бы малой ни была вероятность) безопасного приземления всех ваших атакующих воздушных юнитов в этот ход. Это может включать в себя комбинацию боевых движений. Сюда также включаются небоевые перемещения авианосца.

В порядке демонстрации того, что воздушный юнит **МОЖЕТ** безопасно приземлиться, вы можете допустить, что все ваши атакующие броски кубиков приведут к попаданиям, а все броски кубиков на

защиту будут неудачными. Однако, вы НЕ МОЖЕТЕ использовать планируемое отступление любого авианосца, чтобы продемонстрировать возможную безопасную зону посадки для любого истребителя. Единственно возможные зоны приземления для любых атакующих воздушных единиц, которые были продемонстрированы, не обязывают осуществлять успешную посадку в ходе сражения. Например, авианосец может свободно отступить или быть отдан в качестве потери, даже если это оставит воздушные единицы без места посадки после боя (такие воздушные юниты будут уничтожены в конце фазы небоевого перемещения). Однако, во время фазы небоевого перемещения и мобилизации новых юнитов, вы должны обеспечить безопасное приземление как можно большему числу воздушных юнитов после проведения всех боев.

Если вы объявили, что авианосец будет двигаться в фазе небоевых перемещений, чтобы обеспечить безопасную зону посадки для истребителя или тактического бомбардировщика, двигающегося в фазе боевого перемещения, вы должны придерживаться этого и передвинуть авианосец в его планируемое положение в фазе небоевого передвижения, если истребитель не приземлился где-либо еще, или не был сбит до этого, или бой, в результате которого область очистилась бы, провалился. Аналогично, если вы объявили, что будет мобилизован новый транспортник, предоставляющий безопасную зону посадки истребителю или тактическому бомбардировщику, он должен быть мобилизован в этой морской зоне, если только воздушный юнит не приземлилась безопасно в другом месте или был уничтожен.

Самолеты могут наносить повреждения субмаринам, если в битве есть дружественный эсминец.

ИСТРЕБИТЕЛИ (Fighters)

Стоимость – 10 Атака – 3 Оборона – 4 Передвижение – 4

Особенности:

Действия на авианосце: истребители могут приземляться и взлетать с авианосца (см. «Авианосцы»)

Эскорты и Перехватчики: Истребители могут участвовать в стратегических и тактических бомбардировках как эскорты или перехватчики. Любые или все обороняющиеся истребители, находящиеся в территории, которую собираются бомбить, могут быть направлены в защиту промышленного комплекса и/или баз, выбранных целью. Истребители эскорта (те, которые сопровождают бомбардировщики) могут сопровождать и защитить бомбардировщики, и они могут взлететь из любой территории или морской зоны, в определенном радиусе (см. «Стратегические и Тактические Бомбардировки»).

ТАКТИЧЕСКИЕ БОМБАРДИРОВЩИКИ (Tactical Bombers)

Стоимость – 11 Атака – 3 Оборона – 3 Передвижение - 4

Особенности:

Тактические бомбардировщики представляют собой пикирующие бомбардировщики для наземных операций и торпедные или пикирующие бомбардировщики в военно-морских операциях.

Действия на авианосце: тактические бомбардировщики могут приземляться и взлетать с авианосца (см. «Авианосцы»)

Воздушное превосходство: истребители могут быть объединены с тактическими бомбардировщиками. Истребитель в паре с тактическим бомбардировщиком увеличивает атаку последнего с 3 до 4.

Объединенные войска: танки могут быть объединены с тактическими бомбардировщиками. Танк в паре с тактическим бомбардировщиком увеличивает атаку последнего с 3 до 4.

Тактическая бомбардировка: тактический бомбардировщик может как участвовать в обычной битве, так и проводить прямую атаку на вражеские авиа и морские базы. Такое нападение на сооружение называется тактическая бомбардировка (см. «Стратегические и Тактические Бомбардировки»).

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ БОМБАРДИРОВЩИКИ (Strategic Bombers)

Стоимость – 12 Атака – 4 Оборона – 1 Передвижение - 6

Особенности:

Стратегические бомбардировки: стратегические бомбардировщики могут как участвовать в обычной битве, так и производить прямую атаку на промышленные комплексы и базы врага. Такое нападение на сооружение называется стратегическая бомбардировка (см. «Стратегические и Тактические Бомбардировки»).

МОРСКИЕ ЮНИТЫ (SEA UNITS)

Линкоры, авианосцы, крейсера, эсминцы, транспорты и субмарины двигаются, атакуют и защищаются в морских зонах. Они не могут входить в сухопутную территорию. К надводным боевым кораблям относятся линкоры, авианосцы, крейсера и эсминцы. Транспорты не относятся к боевым кораблям. Субмарины являются боевыми кораблями, но они не являются надводными.

Все морские юниты могут обычно делать ход радиусом до двух морских зон. Исключение составляют корабли в морских зонах, которые обслуживаются действующими дружественными морскими базами. Вы можете перемещать такие корабли на 3 зоны тогда, когда отправляетесь из области с морской базой (см. «Морские базы»). Корабли не могут двигаться через вражеские морские зоны. Если вражеские юниты, отличные от транспортов и субмарин занимают морскую зону, то морская зона является вражеской и ваши морские юниты завершают свой ход и вступают в битву. Субмарины являются исключением: они могут проходить через вражескую морскую зону без остановки, если там нет вражеского эсминца (см. «Эсминцы»).

Некоторые морские юниты могут перевозить другие юниты. Транспорты могут перевозить только наземные юниты. Авианосцы могут перевозить только истребители и/или тактические бомбардировщики, но не стратегические бомбардировщики.

Все надводные военные корабли и субмарины могут провести атаку конвоя.

ЛИНКОРЫ (Battleships)

Стоимость – 20 Атака – 4 Оборона – 4 Передвижение – 2

Особенности:

Крупный боевой корабль: линкорам требуется два попадания, чтобы быть уничтоженными. Если линкор подбит один раз, даже от внезапной атаки субмарин, положите его на бок, чтобы пометить его поврежденное состояние. Не убирайте атакующий линкор из игры или за линейку потерь, пока он не получит второе попадание. Если линкор выжил в битве, получив одно попадание, он может быть восстановлен в дружественной морской базе (см. «Морские базы»).

Береговая бомбардировка: ваши линкоры и крейсера могут проводить бомбардировку берега во время высадки десанта (см. «Высадка десанта»).

АВИАНОСЦЫ (Aircraft Carriers)

Стоимость – 16 Атака – 0 Оборона – 2 Передвижение – 2

Особенности:

Крупный боевой корабль: см. «Линкоры»

Площадка для самолетов: авианосец может перевозить до двух самолетов, включая принадлежащих дружественной державе (если обе державы в состоянии войны). Эти самолетами могут быть истребители или тактические бомбардировщики. Воздушные юниты на авианосце дружественной державы всегда считаются грузом во время хода игрока, владеющего этим авианосцем.

Самолеты на авианосце перемещаются во время своего хода независимо от авианосца. Они двигаются вместе с авианосцем в его ход, если они принадлежат различным державам. Во время хода воздушных юнитов они взлетают с авианосца перед началом его движения, даже если они сами не покидают морскую зону. Это используется для того, чтобы сделать боевое движение авианосцем, оставляя возможность самолетам сделать небоевое движение позже.

Во время фазы небоевого движения истребители или тактические бомбардировщики могут использовать их вторую часть движения (возврат) для перемещения в морскую зону с авианосцем, чтобы на нем приземлиться. Авианосцы могут также перемещаются, если они не двигались во время фазы боевого движения или не участвовали в бою. Фактически, авианосец должен двигаться, если это возможно, или оставаться на месте, чтобы обеспечить место для посадки воздушной единицы. Приземление фактически не происходит до фазы мобилизации новых юнитов, поэтому воздушные юниты и авианосцы должны закончить движение в одной и той же морской зоне. Любые воздушные юниты, не имеющие места для приземления в конце фазы небоевого перемещения, уничтожаются (**заметьте, что можно приземлиться в морскую зону, в которой авианосец будет построен во время фазы мобилизации новых юнитов**).

На поврежденный авианосец невозможно приземлиться и с него нельзя взлетать пока он не будет восстановлен. Любые самолеты на нем считаются грузом и не могут двигаться. Если авианосец уничтожается, они уничтожаются вместе с ним.

Оборона истребителями: всегда когда атакован неповрежденный авианосец, его истребители (даже принадлежащие дружественным державам) рассматриваются как защита в воздухе и он может сражаться по обычным правилам, даже если атакуют только субмарины и самолеты не могут поражать их без эсминца.

Самолеты, находящиеся на авианосце, после боя должны приземлиться на тот же самый авианосец, если это возможно. Если авианосец уничтожен или поврежден, они должны попытаться сесть на дружественный авианосец в этой же морской зоне или использовать 1 дополнительное перемещение чтобы сесть на дружественный авианосец или территорию, иначе они уничтожаются. Это перемещение происходит во время фазы небоевого перемещения, до того как активный игрок сделает какие-либо небоевые перемещения.

КРЕЙСЕРЫ (Cruisers)

Стоимость – 12 Атака – 3 Оборона – 3 Передвижение – 2

Особенности:

Береговая бомбардировка: ваши линкоры и крейсера могут проводить бомбардировку берега во время высадки десанта (см. «Высадка десанта»).

ЭСМИНЦЫ (Destroyers)

Стоимость – 8 Атака – 2 Оборона – 2 Передвижение – 2

Особенности:

Противолодочный корабль: эсминец оборудован радаром против субмарин. Он имеет способность отменять многие характеристики вражеских субмарин.

Эсминец отменяет «проход через вражеские морские зоны, как дружественные» любой вражеской субмарины, которая входит в морскую зону с ним. Это означает, что вражеская субмарина должна немедленно закончить свое перемещение, не важно, боевое или небоевое, как только она вошла в морскую зону. Если субмарина закончила боевое перемещение в зоне с вражеским эсминцем, начинается схватка.

Эсминец в сражении отменяет следующие способности всех субмарин в битве: «внезапный удар», «погружение» и «невозможность повреждений от воздушных юнитов». Учтите, что эсминцы, принадлежащие дружественной державе к нападавшему, которые оказались в той же самой морской зоне, фактически в сражение не участвуют, поэтому они не отменяют ни одной из этих способностей субмарины.

ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ (Submarins)

Стоимость – 6 Атака – 2 Оборона – 1 Передвижение – 2

Особенности:

Субмарины имеют несколько способностей. Большинство из них либо отменяется наличием вражеского эсминца.

Внезапный удар: атакующие и обороняющиеся субмарины могут наносить внезапный удар путем открытия огня перед тем, как любые другие юниты начнут вести огонь в морской битве.

Как детально описывается в шаге 2 последовательности общего боя (см. выше), субмарины бросают кубики раньше любых других юнитов, если нет вражеского эсминца. Если ни одна сторона не имела право проводить внезапный удар, игроки переходят к шагу 3 общей последовательности боя.

Погружение: субмарина имеет способность погружения. Она может сделать это в любое время, в противном случае она должна нанести внезапный удар. Решения о погружении принимаются какой-либо стороной до броска кубиков (атакующий решает первым) и эффект наступает незамедлительно. Когда субмарина погружается, её убирают с карточки боя и помещают обратно на карту. В результате, она больше не может вести огонь и получать попадания в этой битве. Однако, субмарины не могут погрузиться, если в битве есть вражеский эсминец.

На позиции: любая субмарина в морской зоне конвоя рассматривается как находящейся на позиции. По существу, она проводит больше времени в морских участках и больше сосредоточена на обнаружении и

уничтожении конвоев. Когда субмарина находится на позиции, она бросает 2 кубика атакуя конвой (см. «Атака конвоя»).

Рассматривать вражеские морские зоны, как дружественные: субмарины могут двигаться через морские зоны, содержащие вражеские юниты, как в фазе боевого движения, так и в фазе небоевого движения. Однако, если субмарина входит в зону с вражеским эсминцем, ее движение немедленно прекращается. Если это произошло во вражеской морской зоне в фазе боевого перемещения, начнется бой.

Не блокируют вражеское перемещение: способность субмарин быть незамеченными позволяет вражеским кораблям игнорировать их присутствие. Любая морская зона, содержащая только вражеские субмарины, не останавливает движение морского юнита. Корабли, завершающие свое боевое движение в морской зоне содержащей только вражеские субмарины, могут выбрать, атаковать последних или нет. Корабли могут так же завершать свое небоевое движение в морской зоне содержащей только вражеские субмарины.

Невозможность поразить воздушные юниты: в атаке или в обороне субмарины не могут поразить воздушные юниты.

Невозможность быть подбитыми воздушными юнитами: в атаке или в защите, попадания, нанесенные воздушными юнитами, не могут быть применены к субмаринам, если нет эсминца, дружественного к воздушным юнитам в сражении.

ТРАНСПОРТЫ (Transports)

Стоимость – 7 Атака – 0 Оборона – 0 Передвижение – 2

Особенности:

Нет боевой силы: Хотя транспорт может атаковать или защищаться, как один, так и с другими юнитами, его боевая сила равна 0. Это означает, что транспорт не может вести огонь ни в шаге ведения огня атакующими юнитами, ни в шаге ведения огня обороняющимися юнитами. Транспортные средства не могут атаковать без поддержки по крайней мере 1 юнитом с боевой силой, только если они не проводят высадку десанта в дружеской морской зоне без вражеских субмарин.

Не блокируют вражеское перемещение: любая морская зона, которая содержит только вражеские транспорты, не останавливает движение морского юнита. Воздушные или морские юниты с боевой силой, заканчивающие свое боевое передвижение в морской зоне, содержащей только вражеские транспорты, автоматически уничтожают эти транспорты (только если они не игнорируют их во время высадки десанта). Это считается морской битвой для этих морских юнитов. Морские юниты также могут завершать свое небоевое передвижение в морской зоне, содержащей только вражеские транспорты, в этом случае боя не происходит.

Выбираются последними: транспорты могут быть выбраны в качестве потери, только если нет других подходящих юнитов. Как правило, это может случиться, когда остались только транспорты, но это также может произойти при других обстоятельствах. Например, истребители, атакующие транспорты и субмарины, подобьют транспорты, потому что они не могут подбить субмарины, если нет дружественного эсминца.

Перевозка наземных юнитов: транспорты могут перевозить наземные юниты, принадлежащие вам или дружественным державам (если обе в состоянии войны). Его вместимость один любой наземный юнит

плюс 1 дополнительный пехотный юнит. Таким образом, транспорт может перевозить танк и пехоту, или артиллерию и пехоту, или орудие ПВО и пехоту, или два пехотных юнита. Транспорт не может перевозить сооружения или базы. Наземные юниты на транспорте являются грузом, они не могут атаковать или защищаться, находясь в море и уничтожаются, если уничтожен их транспорт.

Погрузка и разгрузка: транспорт может погружать груз в дружественных морских зонах перед, во время и после своего перемещения. Транспорт может подобрать груз, пройти одну морскую зону, подобрать еще груз, пройти еще одну морскую зону, и выгрузить груз в конце своего движения. Он также может остаться в море с грузом на борту (но только если груз, оставшийся на борту, был загружен в предыдущий ход, был загружен в этот ход в фазе небоевого передвижения или был загружен в этом ходу для проведения десантной высадки, из которой транспорт отступает).

Погрузка на транспорт или выгрузка из транспорта считается полным ходом наземного юнита; он не может двигаться перед посадкой или после выгрузки. Поместите наземные юниты вдоль транспорта в морской зоне. Если транспорт движется в фазе небоевого перемещения, любое количество юнитов на борту могут выгрузиться на одной дружественной территории.

Наземные юниты, принадлежащие дружественным державам, должны грузиться в ход их владельца, перевозиться в ваш ход и выгружаться в последующий ход их владельца. Это верно и в случае, если транспорт остается в той же самой морской зоне.

Если транспорт разгрузился, он не может снова двигаться в этот ход. Если транспорт отступает, он не может разгрузиться в этот ход. Транспорт не может разгрузиться на двух территориях во время одного хода, также не может перегрузить груз на другой транспорт. Транспорт не может разгрузиться или погрузиться во вражеской морской зоне. Помните, что вражеские морские зоны содержат вражеские юниты, но для целей определения статуса морской зоны субмарины и транспорты игнорируются.

Транспорты могут загружаться и разгружаться не выходя из дружественной морской зоны, в которой они находятся («мост»). Каждый такой транспорт все еще ограничен своей вместимостью грузов. Он может разгрузиться только в одной территории, и как только он разгружается, он не может двигаться, загружаться или разгружаться снова в этот ход.

Высадка десанта: транспорт может участвовать в шаге высадка десанта фазы проведения боя. Это единственный случай, когда транспорт может разгружаться на вражеской территории.

Во время высадки десанта транспорт должен либо выгрузить все юниты, которые были погружены во время фазы боевого передвижения, либо отступить во время морского сражения. Он также может выгрузить любое количество юнитов принадлежащих державе-владельцу транспорта, которые уже были на борту в начале хода.

Подготовил: Syorzh, 2013г, puzataya@bk.ru. Использовал материалы Haaken82, haaken@mail.ru