

Правила: Ось и Союзники 1941

Перевод правил Axis&Allies 1942 (c) haaken82, 2012 haaken@mail.ru

Адаптировал перевод для Axis&Allies 1941 user reader www.tesera.ru

Как выигрывают войну.

В Axis&Allies могут играть до пяти игроков. Каждый игрок управляет одной или несколькими мировыми державами. 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 вооружений Вы можете создать, и тем более мощными могут быть эти вооружения.

На карте есть пять столиц, имеющих решающее значение для военных действий.

Союзники начинают игру с Вашингтоном, Лондоном и Москвой.

Державы Оси начинают игру, контролируя Берлин и Токио.

Стандартное условие победы состоит в том, чтобы занять 2 вражеские столицы. Если союзники контролируют Берлин и Токио в конце хода Японии, они выигрывают войну. Если страны Оси контролируют любые две столицы Союзников в конце хода США, они выигрывают войну.

Опциональное условие победы для короткой игры.

Захватите одну вражескую столицу. Если Союзники контролируют Берлин или Токио в конце хода Японии, они выигрывают войну. Если страны Оси контролируют Вашингтон или Лондон в конце хода США, они выигрывают войну.

ВОЮЮЩИЕ СТОРОНЫ

Один или более игроков принимают сторону Оси (Германия и Япония) один или более играют за Союзников (СССР, Великобритания, США). 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.

РАССТАНОВКА

После того, как Вы решили, кто за какую державу будет играть, приготовьтесь к игре. Это включает в себя следующие составляющие.

ВОЕННЫЕ СИЛЫ

Возьмите пластиковые фигурки, которые представляют войска вашей державы. Каждая держава имеет свой цвет в следующем порядке:

Держава	Начальный доход (ОПП/ИРС)	Цвет
СССР	7	Темно-красный

Германия	12	Серый
Великобритания	12	Бежевый
Япония	9	Оранжевый
США	17	Зеленый

Национальные фишки (маркеры).

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

ТАБЛИЦА НАЦИОНАЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА

Таблица национального производства вверху игрового поля 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 (национальный маркер контроля) на номер в таблице, который соответствует начальному общему промышленному производству Вашей державы (см. выше). Это – начальный уровень национального производства державы.

Каждый игрок должен отдельно отслеживать уровень производства своих держав.



МОБИЛИЗАЦИОННАЯ ЗОНА

Мобилизационная зона на игровом поле показывает стоимость каждого юнита в очках промышленного производства (ОПП), также как значения его передвижения, атаки и защиты.

Приобретенные юниты размещаются здесь пока не будут мобилизованы.



Очки промышленного производства.

Это деньги игры, представляющие потенциал военного производства. Суммы, указанные в таблице начальных ОПП на предыдущей странице, 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 игроков.

Карточки размещения.

Возьмите карточку размещения своей державы. Она показывает название державы, её принадлежность (Оси или Союзникам), цвет её юнитов и её эмблему. Там также перечислены количества и расположение Ваших юнитов на карте. Поместите все указанные юниты на карту, как обозначено.

Примечание: строчки со словом «зона» (zone) и номером отражают морские квадраты, куда помещаются указанные морские соединения.

Soviet Union Setup:		7 IPCs
Russia	3 infantry, 1 tank, 1 fighter	
Archangel	3 infantry	
Karelia	3 infantry	
Caucasus	3 infantry, 1 tank	
Siberia	3 infantry	
Sea Zone 4	1 submarine	

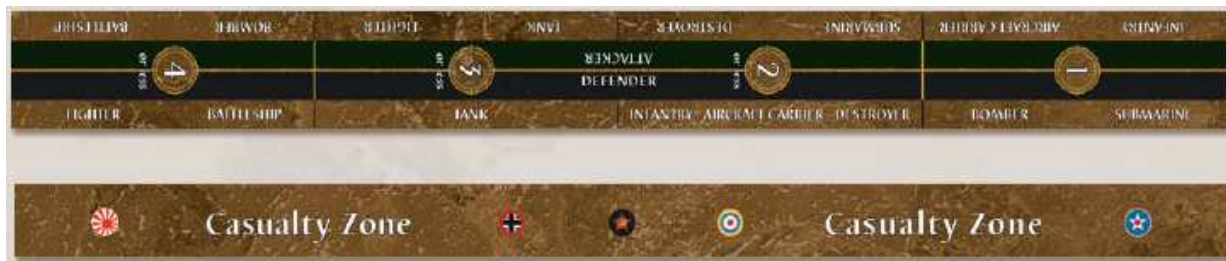
Жетоны-счетчики.

Используйте круглые цветные жетоны для экономии пространства на переполненных территориях и морских участках. Серый жетон обозначает 1 боевой юнит, каждый зеленый жетон представляет 3 боевых юнитов а каждый красный жетон обозначает 5 боевых юнитов. Например, если Вы хотите поместить в область семь пехотных юнитов, сложите один красный жетон, один серый и одну фигурку пехотного юнита сверху. (Если у Вас не хватает фигурок для всех Ваших войск, просто используйте любой предмет для обозначения, такой, как листочек бумаги с написанным на нем наименованием соединения.) Количество войск не ограничено количеством имеющихся пластиковых фигурок и жетонов.



Боевая карточка, линейка потерь, кубики

Боевая карточка – карточка со списком атакующих и защищающихся видов войск и их боевую силу. Во время сражения участвующие в нем игроки размещают юниты с обеих сторон боевой карточки. Исход битвы решается бросками кубиков. Юниты, выбранные как потери (т.е. уничтоженные в битве), перемещаются за линейку потерь.



Игровая карта.



Игровая карта это карта мира, примерно на 1941 г. Она поделена на пространства, включающие как территории (на суше), так и морские участки, разделенные границами.

Пространства на игровой карте.

Цвета границ территорий на игровой карте показывают, какая держава контролирует их на начало игры. Каждая держава имеет свой цвет и эмблему. Все прочие области нейтральны и не подчиняются ни одной из держав.

Большинство территорий имеют величину дохода от 1 до 6. Это количество очков промышленного производства, которое они производят каждый ход для своего владельца. Некоторые территории, например, Гибралтар, не имеют дохода.

Юниты могут передвигаться между смежными территориями (которые имеют общую границу). Игровая карта замыкается по горизонтали. Территории и морские участки на правом краю карты примыкают к территориям и морским участкам левого края.

Верхняя и нижняя границы карты не замыкаются.

Смежные территории

Western Canada, Eastern Canada
 Western United States, Eastern United States
 Mexico, East Mexico

Смежные Морские Зоны (Sea Zones, SZ)

35, 21

36, 20

41, 19

Каждая территория существует в трех состояниях:

Дружеская: контролируется Вами или дружеской державой (те, что на Вашей стороне)

Вражеская: контролируется вражеской державой (одной из противников)

Нейтральная: не контролируется ни одной державой. Подчинение нейтральных территорий не изменяется.

Морские участки являются и дружескими и вражескими. На дружеских морских участках нет надводных вражеских военных кораблей. На вражеских морских участках присутствуют вражеские надводные военные корабли (исключая подводные лодки и транспортные суда).

Нейтральные территории.

На нейтральных территориях (таких как Турция, Монголия или Сахара) нет эмблемы державы. Они представляют территории, непроходимые по географическим или политическим причинам. Вы не можете атаковать нейтральные территории, двигаться через них, или перемещаться над ними воздушными судами. Нейтральные территории не имеют дохода.

Дополнительное правило: в порядке поддержания своего нейтралитета, Турция закрыла проливы, соединяющие Черное и Средиземное море, запретив морское сообщение через них любой из воюющих сторон. Ни одно судно не может двигаться в/из морской зоны 16, однако, самолеты могут свободно двигаться через эту морскую зону.

Каналы.

Есть два канала (искусственные водные пути, которые соединяют два крупных водных пространства) на игровой карте. Панамский канал соединяет Тихий океан (морская зона 19) с Атлантическим океаном (морская зона 12), в то время как Суэцкий канал соединяет Средиземное море (морская зона 17) с Индийским океаном (морская зона 28). Канал не рассматривается как пространство, так что он не блокирует наземные перемещения: наземные юниты могут двигаться свободно между Средним Востоком (Middle East) и Англо-Египетским Суданом (Anglo-Egypt Sudan). Центральная Америка (Central America) – это единая территория: для пересечения канала в Панаме не требуется двигаться по суше.

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). Сторона, которая контролирует Центральную Америку (Central America), контролирует и Панамский канал. Сторона, которая владеет Средним Востоком и Англо-Египетским Суданом, контролирует Суэцкий канал. Если одна сторона владеет Средним Востоком, а другая – Англо-Египетским Суданом, то Суэцкий канал закрыт для морских судов.

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.

Острова.

Остров – это территория, расположенная в морской зоне, или окруженная морскими зонами. Морская зона может содержать, по крайней мере, одну группу островов, признаваемых одной территорией. Невозможно разделить наземные юниты, поэтому они на разных островах в одной группе.



ПОРЯДОК ИГРЫ

В «AXIS&ALLIANS» играют по раундам. Раунд состоит из ходов каждой державы и последующей проверки, победила ли в игре одна или другая сторона.

ПОРЯДОК ИГРЫ:

1. Советский Союз
2. Германия
3. Великобритания
4. Япония
5. Соединенные Штаты

Ход Вашей державы включает в себя шесть фаз, которые идут в неизменной последовательности. Вы должны получить доход, если можете, а все остальные части последовательности хода добровольные. Когда вы завершаете фазу сбора дохода, Ваш ход закончен. Тогда игра переходит к следующей державе. Когда каждая держава сделала ход, если ни одна сторона не победила, начинается новый раунд игры.

Последовательность хода:

1. Приобретение юнитов
2. Боевое передвижение
3. Проведение боёв
4. Не боевое передвижение
5. Мобилизация новых юнитов
6. Получение дохода.

Фаза 1. Приобретение юнитов.

В этой фазе Вы можете потратить ОПП на дополнительные юниты, которые будут использованы в следующие ходы. Все юниты, перечисленные в таблице мобилизационной зоны игрового поля, 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
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.

2. Оплата за юниты

Оплатите ОПП в банк в соответствии с общей стоимостью юнитов. (путем выведения банкиром Вашей итоговой суммы ОПП). Вам не обязательно тратить все Ваши ОПП.

3. Размещение юнитов в зоне мобилизации

Поместите приобретенные юниты в мобилизационную зону игровой карты. Вы не можете использовать эти юниты немедленно, но Вы расставите их позже в течение хода.

MOBILIZATION ZONE				
UNIT STATS	Cost	Move	Attack	Defense
Land Units				
Infantry	3	1	1	2
Tank	6	2	3	3
Air Units				
Fighter	10	4	3	4
Bomber	12	6	4	1
Sea Units				
Submarine	6	2	2	1
Transport	7	2	—	—
Destroyer	8	2	2	2
Aircraft Carrier	12	2	1	2
Battleship	16	2	4	4

ФАЗА 2 БОЕВОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Передвижение в этой игре разделено на фазы боевого передвижения и не боевого передвижения. В течение фазы боевого передвижения все перемещения должны приводить к битве, за некоторыми исключениями (см. ниже). Дополнительные передвижения, которые не приводят к сражению, производятся в фазе небоевых передвижений (фаза 4).

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

Передвигайте столько юнитов и в такое количество территорий и морских зон, сколько позволяют его дальность хода (Move value). Вы можете перемещаться в одну вражескую область из разных областей, настолько отдаленных, на сколько каждый передвигаемый юнит может сходить, чтобы достигнуть эту область за легальный ход.

Большинство юнитов должны остановиться, когда входят на вражескую территорию.

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

1. Танки, которые прорвались через незанятую вражескую область (см. раздел Танки и блиц).
2. Корабли, которые будут участвовать в десантной операции из нейтральной морской зоны.
3. Корабли, выдвигающиеся из вражеской морской зоны, чтобы избежать битвы в свое боевое перемещение, а также
4. 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)

Передвижение на вражескую территорию считается боевым передвижением, независимо от того, занято это пространство вражескими войсками или нет.

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 не могут входить в нейтральные области, либо передвигаться через них.

Юниты одной стороны могут свободно делить территории, морские зоны, палубы авианосцев и трюмы транспортных судов друг с другом. Эти случаи деления должны быть согласованы обоими игроками.

Все боевые перемещения рассматриваются, как осуществляемые одновременно, таким образом, Вы не можете передвинуть юнит, потом провести бой, потом снова переместить юнит в этой фазе.

Единственное исключение – высадка морского десанта после морского сражения, так как транспортируемые наземные единицы должны выгружаться после выигранного морского сражения.

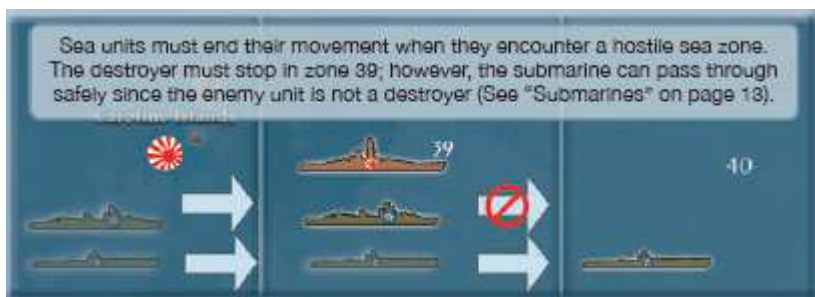
Вы не можете переместить дополнительные юниты в зону боевых действий, как только атака началась.

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



Наземные юниты должны прекратить своё движение, когда они сталкиваются с вражескими юнитами, включая промышленные комплексы.

Вражеская субмарина и/или транспортное судно не блокирует любое перемещение ваших юнитов, не препятствует погрузке или разгрузке в этой морской зоне. Как у игрока, делающего ход, у Вас есть выбор атаковать вражескую субмарину или транспортное судно, которое делит с Вами морскую зону. Однако, если военный корабль решает потопить несопровожаемое транспортное судно, этот военный корабль должен завершить свой ход в этой морской зоне.



Корабли должны закончить свое движение, когда они сталкиваются с враждебной морской зоной. Эсминец (Destroyer) должен остановиться в зоне 39. Тем не менее, подводная лодка может безопасно пройти дальше, так как вражеский корабль не эсминец (смотрите раздел «Субмарины»).

Корабли, начинающие ход во вражеских морских зонах

В начале фазы боевого передвижения у Вас уже могут быть корабли в областях с вражескими кораблями (и/или истребителями на авианосцах), которые были там в начале Вашего хода. Например, враг мог построить новые корабли в морской зоне, где у Вас есть надводные корабли. Когда приходит Ваша очередь ходить, Вы делите эту морскую зону с вражескими силами.

Если Вы делите морскую зону с вражескими надводными 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 двигается в фазе боевых передвижений, 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 ходе ограничено значением его полных очков движения.

Таким образом, бомбардировщик с 6 очками движения не может сделать 6 ходов, чтобы достичь вражескую область. Он должен сохранить достаточно очков движения, чтобы достичь дружественной территории, где он может приземлиться. Истребитель может пролететь все свои 4 области для атаки в морской зоне вместо сохранения ходов, но только если там будет авианосец, чтобы он приземлился к завершению фазы мобилизации новых юнитов.



Самолеты могут лететь через вражеские области, как через дружественные.

ВЫСАДКИ МОРСКИХ ДЕСАНТОВ

Если Вы хотите высадить десант, объявите, что планируете сделать это во время фазы боевого передвижения. Во время фазы проведения боя вы можете высадить только десанты, объявленные во время фазы боевого передвижения.

Высадка десанта происходит, когда Вы атакуете прибрежную территорию или группу островов из невражеской морской зоны путем высадки наземных юнитов из транспортных судов в этой целевой территории (или проводите совместную атаку с перевозимыми по морю юнитами, которые выгружаются с судов, и прочими юнитами с одной или более соседних территорий).

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. Это также верно для линкоров и/или крейсеров, которые будут поддерживать высадку десанта.

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

Если десантная операция включает морское сражение и самолеты, атакующий должен назначить и передвинуть самолеты, участвующие в нападении, либо в морскую зону, либо на наземный участок. Затем они будут участвовать только в части штурма, в которую были направлены.



Движение при высадке десанта начинается во время фазы боевого перемещения. 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.

Специальные боевые передвижения

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

Авианосцы.

Любые истребители с авианосца взлетают до передвижения авианосца 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 двигается 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 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 и произойдет сражение.

Танки и прорывы (blitzing)

Танк может сделать «прорыв» через незанятую вражескую территорию в первой части хода, который может закончиться на дружественной или вражеской территории. Полный ход должен быть сделан во время фазы боевого передвижения. Танк устанавливает контроль над первой территорией, перед тем, как движется к следующей. Поместите свой контрольный жетон на первую территорию и установите уровень национального производства, как только сделали прорыв. Танк, который столкнулся с вражескими юнитами, включая промышленный комплекс, в первой территории, на которую вошел, должен здесь остановиться.



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, где он начал ход), его движение на этом ходу заканчивается, а он должен там остановиться и провести там 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.

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.

ФАЗА 3 ПРОВЕДЕНИЕ БОЯ

В этой фазе Вы проводите сражение против вражеских юнитов в следующем порядке:

Порядок сражения:

1. Высадка десантов
2. Общий бой

Для некоторых юнитов есть особые правила, которые корректируют или изменяют правила сражения в этом разделе.

Смотрите описание юнитов для боевых правил, связанных с каждым типом юнитов.

1. ВЫСАДКИ МОРСКОГО ДЕСАНТА

На этом шаге Вы проведете все десанты, которые Вы объявили во время фазы боевых передвижений. Если Вы не объявили высадки десанта, переходите к **Общему бою**.

Порядок высадки морского десанта

1. Морское сражение
2. Наземное сражение

Шаг 1. Морское сражение

Если есть обороняющиеся надводные корабли в морской области с десантными транспортом, происходит морское сражение.

Если в обороне только субмарины и/или транспорты атакующий может выбрать игнорировать этих юнитов или провести морское сражение. Если происходит морское сражение, то атакующие морские юниты должны принять участие в битве. Проведите морскую битву по правилам Обычного боя, затем переходите к шагу 2 (наземное сражение).

Шаг 2. Наземная битва.

Если морская зона была очищена 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.

Наземные юниты в атаке могут высадиться с транспортов так же как прибыть из соседних территорий, которые примыкают к атакуемой территории. Один транспорт может выгрузить войска 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. Атакующие перевозимые по морю юниты 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 только туда, где, по крайней мере, один из них был изначально, и должны отступать все одновременно в одно место. Отступление может произойти в конце любого раунда битвы.

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

Самолеты.

Каждый атакующий самолет может принять участие в морском сражении или атаковать береговую 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, обороняющие территорию, могут сражаться только на этой территории. Они не могут участвовать в морском сражении.

2. ОБЩИЙ БОЙ

На этом шаге, Вы разбираете битву в каждой области, в которой есть Ваши и вражеские юниты. Битва следует общей 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 перед разбором сражения в следующей оспариваемой 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 очереди: сначала атакующий, затем обороняющийся.

Последовательность Общего боя

Общий бой проходит в несколько раундов, каждый из которых состоит из нескольких шагов:

1. Поместите юниты на карточке 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. Поместите юниты на карточке боя

У карточки боя есть две стороны, обозначенные «Атакующий» («Attacker») и «Защитник» («Defender»). Поместите все атакующие и обороняющиеся юниты из битвы на их соответствующие стороны вровень с пронумерованными колонками, которые содержат названия этих юнитов.

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

В морской битве, поместите любой груз (независимо от того, ваши это юниты или союзников) за транспортом или на авианосце (истребители 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 внезапной атаки или погрузиться.

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, убираются с карточки боя и помещаются на игровую карту в соответствующую морскую зону, они удаляются из оставшейся последовательности боя.

Решение о том, будут ли обороняющиеся и атакующие субмарины вести огонь или погружаться, должно быть принято до любого броска кубика. Атакующий игрок выбирает 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 за каждое полученное попадание и убирает их за линейку потерь. (Субмарины не могут поразить самолеты)

Затем каждая обороняющаяся субмарина, наносящая внезапный удар, бросает один кубик. Обороняющаяся субмарина, выкинувшая 1 очко, наносит попадание. После того, как обороняющийся игрок бросил кубики за все обороняющиеся субмарины, атакующий выбирает один морской юнит за каждое полученное попадание и убирает их 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, как только они были убраны из сражения.

Как только все атакующие и обороняющиеся субмарины, которые наносили Внезапный удар, отстрелялись, потери, которые они нанесли, убираются и этот шаг завершен. Любые попадания, нанесенные в этот шаг, которые не уничтожили юниты (например, линкоры) сохраняют свое действие до конца битвы.

Шаг 3. Огонь атакующих юнитов. (Наземные и морские битвы)

Бросьте один кубик за каждый атакующий юнит, имеющий величину атаки, который не вел огонь в шаге 2. Бросайте кубики за юнитов с одинаковой величиной атаки за один раз. Например, бросайте кубики за все юниты с величиной атаки 3 за один раз. Атакующий юнит наносит попадание, если Вы выкидываете его значение атаки, или менее. После того, как атакующий игрок бросил кубики за все атакующие юниты, защитник выбирает один юнит за каждое полученное попадание, и убирает их за линейку потерь. Все юниты за линейкой потерь будут отстреливаться на шаге 4.

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

Обороняющиеся юниты бросают один кубик за каждый юнит, имеющий величину обороны, который не вел огонь в шаге 2 (включая юниты за линейкой потерь). Бросайте кубики за юнитов с одинаковым значением обороны за один раз. Обороняющиеся юниты наносят попадание, если Вы выкидываете его значение обороны или менее.

После того, как обороняющийся игрок бросил кубики за каждый обороняющийся юнит со значением обороны, атакующий выбирает один юнит за каждое полученное попадание и убирает его из игры.

Особенность морских сражений: в обоих 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 эсминца, дружественного самолетам, и урон может быть нанесен транспортам, 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.

После удаления потерь может понадобиться пересмотреть возможности некоторых юнитов, которые зависят от присутствия или отсутствия других юнитов. Например - подлодки и эсминцы. Любые такие изменения дают эффект в следующем раунде битвы.

Шаг 6. Развитие атаки, либо отступление

Сражение продолжается (шаги 2-5) 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 соответствующей морской зоне, либо отступить по правилам Условия В (ниже), если возможно.

Условие В – атакующий отступает

Атакующий может отступить на этом шаге (защитник - никогда).

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 отступить вместе на одну и ту же территорию, независимо от того, откуда они пришли.

Отступающие самолеты временно остаются в оспариваемой 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 у обороняющегося остались только транспорты и субмарины в погруженном состоянии, 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 как обороняющиеся транспорты.

Шаг 7. Завершение битвы.

Верните все выжившие юниты с карточки боя на оспариваемую территорию.

Если Вы победили в сражении, атакуя территорию, и у Вас там есть один или более выживших наземных юнитов, то Вы её захватываете. 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 захватить территорию. Если в Ваших атакующих силах остались 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 не боевых перемещений. До тех пор они остаются в области, где они сражались.

Поместите свой маркер контроля на захваченную территорию и приведите в соответствие уровни национального производства. Ваше национальное производство повышается на уровень покоренной территории, производство проигравшего снижается на ту же величину.

Промышленные комплексы, расположенные на захваченной территории, теперь принадлежат Вашей стороне.

Освобождение территории.

Если Вы захватили территорию, которая изначально контролировалась другим игроком с Вашей стороны, Вы «освобождаете» территорию. Вы не берете её под свой контроль, вместо этого первоначальный владелец получает обратно территорию, и уровень национального производства приводится в соответствие. Промышленные комплексы на этой территории возвращаются первоначальному владельцу территории.

Если столица первоначального владельца в руках врага в конце хода, в котором Вы бы в другом случае освободили территорию, Вы захватываете территорию, повышаете свой уровень национального производства, и Вы можете использовать все промышленные комплексы там до тех пор, пока столица первоначального владельца не будет освобождена.

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 остается 18 ОПП, эти ОПП немедленно переходят к игроку Германии. Вы получаете эти ОПП, даже если Ваша собственная столица в руках врага.

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 столица 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 на этой столичной территории возвращаются первоначальному владельцу столицы. Прочие территории и промышленные комплексы, 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 Великобритании, берет Москву у игрока Германии, игрок Германии не отдает ОПП.

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. 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. Каждая атакующая держава ходит и ведет огонь своими юнитами в свой ход.

Атакующий истребитель может взлетать с авианосца, принадлежащего союзнику, но авианосец союзника не может ходить до наступления хода его владельца. Также, атакующий авианосец может перевозить истребитель союзника как груз, но истребитель союзника не может участвовать в атаке этого авианосца.

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 совместно выбирают потери. Если они не могут договориться, выбирает атакующий.

Перевозка многонациональных сил.

Транспорты, принадлежащие дружественной державе, могут погружать или выгружать Ваши наземные юниты.

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 игрока.
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, и не участвовали в битве в Ваш ход. Также, Вы можете посадить все Ваши самолеты, которые участвовали и выжили в фазе проведения боя. 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 запас хода. Ваши воздушные юниты могут пройти количество областей равное или меньше, чем их запас хода, за вычетом количества областей, пройденных в фазе боевого перемещения. Воздушные юниты, которые вообще не перемещались во время фазы боевого перемещения, могут использовать все количество очков 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 разрушен в бою (см. ниже «приземление на авианосец»). 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.

Есть определенные ограничения куда могут ходить различные виды юнитов. В общем, юниты не могут двигаться через/во враждебные области во время небоевого перемещения. Однако самолеты и субмарины могут перемещаться через враждебные области в этой фазе.

Наземные юниты.

Наземный юнит может ходить в любую дружественную территорию. Он не может передвигаться на вражескую территорию. (Даже если в ней нет боевых юнитов, но она контролируется врагом)

Самолеты.

Самолет должен закончить свой ход в подходящей области посадки. Бомбардировщики и истребители могут приземлиться на любой территории, которая была дружественной в начале Вашего хода. Территории, которые вы захватили в этом раунде, не подходят для посадки.

Приземление на авианосец

Только истребители могут приземляться в морской зоне, где есть дружественный авианосец.

На авианосце должно быть посадочное место.

Дополнительные правила для этой ситуации:

- Истребитель может приземлиться в морской зоне (даже вражеской) смежной с территорией с промышленным комплексом, если Вы будете размещать авианосец, который заранее приобрели, в этой зоне, во время фазы мобилизации новых юнитов.
- Как только любой истребитель приземляется на авианосец, ход ОБОИХ юнитов заканчивается.
- У Вас должен быть авианосец, который движется, остается в области, либо вновь помещен (только для новых авианосцев), чтобы подобрать истребитель, который закончит своё небоевое перемещение в морской зоне.

Вы не можете специально передвигать самолеты вне досягаемости возможного безопасного места посадки.

Самолеты, которые не могут долететь до подходящего места посадки к концу фазы небоевого перемещения, уничтожаются.

Ни бомбардировщики, ни истребители не могут приземлиться на любой территории, которая была вражеской в начале Вашего хода, включая любую территорию, которая была только что захвачена в Ваш ход.

Морские юниты: морские юниты могут двигаться через любую дружественную морскую зону. Они не могут ходить во вражескую морскую зону или через неё.

Субмарины: 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: Транспорты могут ходить в дружественные прибрежные территории и грузить или выгружать грузы. Однако они не могут так делать если они загрузились, двигались, разгрузились либо участвовали в сражении во время фазы боевого перемещения, или фазы проведения боя.

Авианосцы: Авианосцы могут двигаться в морские зоны, чтобы дать посадку дружественным истребителям. Они должны передвинуться туда, если они не двигались в фазе боевых перемещений и

дружественная морская зона это единственное доступное место посадки для истребителей. Авианосец должен закончить свое движение, как только на него приземлился истребитель.

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. Вы не можете использовать промышленные комплексы, которые Вы захватили в этот ход.

Ограничения в расстановке.

Для каждого промышленного комплекса Вы можете мобилизовать столько юнитов, сколько составляет величина дохода ОПП территории, на которой расположен промышленный комплекс. Этот лимит включает юниты, мобилизуемые в морских зонах, прилегающих к промышленному комплексу. Например, играющий за Германию, может мобилизовать до 4 юнитов на этой территории или в морской зоне 5.

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

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 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 на авианосец, принадлежащий дружественной державе.

Если вы заявили о намерении мобилизовать новый авианосец в конкретной морской зоне чтобы обеспечить посадочное место для истребителей, вы должны так сделать если истребитель не приземлился где-то еще или был уничтожен.

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 атак и стратегических операций. Найдите уровень национального производства Вашей державы (отображенный Вашим контрольным жетоном) в таблице национального производства и получите это количество ОПП из банка (записывается банкиром).

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

ПОБЕДА В ИГРЕ.

Если страны Оси контролируют любые две столицы Союзников (Вашингтон, Лондон или Москву) в конце хода США, они выигрывают войну.

Если союзники контролируют Берлин и Токио в конце хода Японии, они выигрывают войну.

Если все игроки согласились использовать опциональное условие победы для короткой игры в начале игры, применяется следующее условие победы.

Если Союзники контролируют Берлин или Токио в конце хода Японии, они выигрывают войну. Если страны Оси контролируют Вашингтон или Лондон в конце хода США, они выигрывают войну.

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 очков движения.

НАЗЕМНЫЕ ЮНИТЫ.

Пехота и танки могут атаковать и защищаться только на наземных территориях. Только пехота, артиллерия и танки могут захватывать вражеские территории.

ПЕХОТА (Infantry)

Стоимость: 3 Атака: 1 Оборона: 2 Передвижение: 1

Особенности:

Дешевый наземный юнит. Пехота особенно эффективна в обороне.

ТАНКИ (Tanks)

Стоимость: 6 Атака: 3 Оборона: 3 Передвижение: 2

Особенности:

Танковый прорыв (blitz). Танки могут делать прорыв, двигаясь через незанятую вражескую территорию, в качестве первого хода движения через две области, которое закончится на 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 к следующей. Вторая территория может быть вражеской или дружественной, или даже областью, из которой пришел танк. Танк, который сталкивается с вражескими юнитами на первой территории, на которую он входит, должен остановиться там, даже если это промышленный комплекс.

ПРОМЫШЛЕННЫЕ КОМПЛЕКСЫ (силуэты, напечатанные на карте).

Стоимость: - Атака: - Оборона: - Передвижение: -

Особенности:

Промышленный комплекс не может атаковать, защищаться или двигаться.

Объекты захвата: если территория захвачена, промышленный комплекс также захвачен. Захвативший игрок может использовать его на следующем ходе после его захвата. Вы не можете поместить свои новые юниты на промышленном комплексе, принадлежащем дружественной державе. Даже если Вы

освободили территорию с промышленным комплексом на ней, Вы не можете использовать комплекс, изначальный владелец сможет им пользоваться на своем следующем ходе.

ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ

Истребители и бомбардировщики могут атаковать и защищать территории. И те, и другие могут атаковать в морских зонах. И те, и другие могут приземлиться только на дружественных территориях и только истребители - на дружественных авианосцах. Ваши воздушные юниты не могут приземляться на территориях, которые Вы только что захватили, участвовали ли они в битве или нет. Воздушные юниты могут двигаться через вражеские территории и морские зоны, также, как через дружественные.

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 собственно группу островов за одну область каждую.

Остров считается территорией внутри морской зоны; воздушные юниты, расположенные на острове, не могут оборонять окружающую морскую зону. Выдвигая истребитель с авианосца, не считайте морскую зону истребителя за первую область – Ваш истребитель находится в этой зоне. 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 послать воздушные юниты в «полеты самоубийц» - умышленную их отправку в бой при отсутствии последующего места посадки. Если есть сомнения, является ли атака полетом самоубийцы, то в фазе боевого передвижения Вы должны объявить, до любого броска кубиков, любой возможный способ (какой бы малой ни была вероятность) всех Ваших атакующих воздушных юнитов безопасно приземлиться в этот ход. Это может включать в себя комбинацию боевых движений. Сюда также включаются небоевые перемещения авианосца. Если в такой ситуации действительно имеет место небоевое перемещение авианосца, тогда авианосец не может двигаться в фазе боевых передвижений.

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.

После того как вы продемонстрировали возможные безопасные места посадки, вы не имеете обязательства гарантировать, что они будут после начала боя. Например, авианосцы могут свободно отступить или выбрать в качестве жертв, даже если это оставляет истребители без места посадки после боя (такие истребители будут уничтожены в конце фазы небоевого перемещения). Однако, во время небоевого перемещения и фазы мобилизации вы должны сделать всё, что возможно для обеспечения безопасной посадки.

Если Вы объявили, что авианосец будет двигаться в фазе небоевых перемещений, чтобы обеспечить безопасную зону посадки для истребителя, 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. Самолеты могут наносить повреждения субмаринам, если в битве есть дружественный эсминец. Всякий раз когда начинается раунд сражения, а вражеского эсминца нет, субмарины могут погрузиться до того, как их обстреляют, и они не могут быть подбиты воздушными юнитами.



Американский истребитель покидает Гавайи и входит в морскую зону 40. Оттуда он входит в морскую зону 37, затем в морскую зону 33. Затем американский истребитель входит в Австралию для посадки. Он использовал весь свой ход.



Во время фазы боевого передвижения американский истребитель покидает свой авианосец и входит в морскую зону 39. Оттуда истребитель входит в морскую зону 38. Затем истребитель входит на территорию Филиппинских островов и производит битву. Во время фазы небоевого передвижения, американский авианосец покидает морскую зону 40 и входит в морскую зону 39. Оттуда авианосец заходит в морскую зону 38. Истребитель использует свой четвертый и последний ход для приземления на авианосец.

ИСТРЕБИТЕЛИ

Стоимость: 10

Атака: 3

Оборона: 4

Передвижение: 4

Особенности:

Приземление на авианосцы: истребители могут перевозиться авианосцами. Одновременно на дружественном авианосце может быть до двух истребителей. Истребитель должен быть выпущен из первоначального положения авианосца для участия в битве в этот ход. Однако, он может приземлиться на авианосец в фазе небоевого передвижения (даже при отступлении) либо в течение любого другого небоевого движения. Истребитель не может приземлиться на авианосец во время движения авианосца. Ваш авианосец может сделать ход в морскую зону, где один из Ваших истребителей закончил своё движение (фактически, он должен так сделать, если есть возможность), но не может двигаться далее в этот ход.

Истребитель, расположенный на обороняющемся авианосце, должен приземлиться на тот же авианосец, если есть возможность. Если этот авианосец уничтожен в битве, он должен попытаться приземлиться где-либо еще. Он должен приземлиться на другой дружественный авианосец в той же морской зоне, сделать один ход к дружественной территории, острову, авианосцу, либо он будет уничтожен. Это движение происходит, после того, как проведены все битвы атакующего, и до того, как начинается фаза небоевого передвижения атакующего.

Каждый из Ваших истребителей, расположенных на вашем атакующем авианосце, взлетает до битвы (даже если он не участвует в битве), и может отступить на дружественную территорию, остров или авианосец в пределах досягаемости, если он выживает в битве. Если любой истребитель находится в не подходящей области для посадки к концу фазы небоевого передвижения, он уничтожен. (Помните, что подходящая область посадки может включать морскую зону, в которой будет расположен новый авианосец в фазе мобилизации новых юнитов, пока на нем доступно посадочное пространство.)

БОМБАРДИРОВЩИКИ

Стоимость: 12

Атака: 4

Оборона: 1

Передвижение: 6

Особенности:

Это мощные юниты дальнего радиуса действия с низким уровнем обороноспособности.

МОРСКИЕ ЮНИТЫ

Линкоры, авианосцы, эсминцы, транспорты и субмарины двигаются, атакуют и защищаются в морских зонах. Они не могут ходить на сухопутную территорию.

Для целей этих правил к надводным боевым кораблям относятся линкоры, авианосцы и эсминцы. Транспорты не боевые корабли. Субмарины являются боевыми кораблями, но они не являются надводными кораблями.

Все морские юниты могут делать ход до двух морских зон. Они 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.

ЛИНКОРЫ

Стоимость: 16 Атака: 4 Оборона: 4 Передвижение: 2

Особенности:

Два попадания для уничтожения. Атакующим и обороняющимся линкорам требуется получить два попадания, чтобы быть уничтоженными. Если линкор подбит один раз, даже от внезапной атаки субмарин, положите его на бок, чтобы пометить его поврежденное состояние. В случае линкора в обороне, не убирайте его за линейку потерь, пока он не получит второе попадание в той же битве. Если линкор выжил в битве, получив одно попадание, верните его, поставив вертикально, на игровую карту.

АВИАНОСЦЫ

Стоимость: 12 Атака: 1 Оборона: 2 Передвижение: 2

Особенности:

Перевозка истребителей: Авианосец может перевозить до двух истребителей, включая принадлежащих дружественной державе. Истребители дружественных держав могут взлетать и садиться на ваши авианосцы, но только во время хода этой державы. Любые истребители, принадлежащие владельцу авианосца, двигаются независимо от авианосца. Эти истребители могут делать боевой ход из изначальной морской зоны авианосца, либо они могут остаться в изначальной морской зоне до фазы небоевого передвижения. Истребители, принадлежащие дружественным державам, на атакующих авианосцах всегда рассматриваются как груз, потому что это не их ход. Ваш авианосец может двигаться к, либо остаться в морской зоне, где один из Ваших истребителей закончит своё небоевое передвижение (фактически, он должен так сделать, если есть возможность).

Оборона истребителями: каждый раз, когда бы ни был атакован авианосец, его истребители (даже принадлежащие дружественным державам) рассматриваются, как защита в воздухе и могут быть выбраны как потери, предпочтительнее, чем авианосец. Однако, истребитель не может быть выбран в качестве потери от попадания субмарины, потому что субмарины могут атаковать только морские юниты.

ЭСМИНЦЫ

Стоимость: 8 Атака: 2 Оборона: 2 Передвижение: 2

Особенности:

Противолодочный корабль: Эсминец отменяет характеристику юнита «проход через вражеские морские зоны, как дружественные» любой вражеской субмарины, которая входит в морскую зону с ним.

Если эсминец на карточке боя, то он отменяет характеристики юнита «погружение», «внезапный удар» и «невозможность повреждений от воздушных юнитов» любых вражеских субмарин в этой битве. Однако, эсминцы, принадлежащие державе, дружественной к атакующему, находящиеся в той же морской зоне, не участвуют в битве; следовательно, они не отменяют защитные характеристики вражеских субмарин.

СУБМАРИНЫ

Стоимость: 6

Атака: 2

Оборона: 1

Передвижение: 2

Особенности:

Субмарины имеют несколько характеристик юнита. Большинство из них либо отменяется, либо останавливается 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 раскрыто в шаге 2 последовательности общего боя (см. выше) субмарины бросают кубики до любых других юнитов, если нет вражеского эсминца.

Погружение: субмарина может погружаться. Как детально описано в шаге 2 последовательности общего боя, решение о погружении принимается до броска кубиков любой из сторон (атакующий решает первым) и дает немедленный эффект. 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.

Рассматривать вражеские морские зоны, как дружественные: способность «невидимости» подводных лодок также позволяет вражеским кораблям игнорировать их присутствие. Любая морская зона, которая содержит только вражеские субмарины, не останавливает движение морского юнита. Морские юниты, завершающие свое боевое передвижение в морской зоне, содержащей только вражеские субмарины, могут выбрать, атаковать их или нет. Морские юниты также могут завершить свое небоевое передвижение в морской зоне, содержащей только вражеские субмарины.

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

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

ТРАНСПОРТЫ

Стоимость: 7

Атака: 0

Оборона: 0

Передвижение: 2

Особенности:

Нет боевой силы: Хотя транспорт может участвовать в сражении, в одиночку или с другими юнитами, его боевая сила равна 0. Это означает, что транспорт не может вести огонь ни в атаке, ни в обороне.

Не блокируют вражеские перемещения: Это отсутствие боевой способности также позволяет вражеским кораблям игнорировать присутствие транспортов. Любая морская зона, которая содержит только вражеские транспорты, не останавливает движение морского юнита. Воздушные или морские юниты (отличные от транспортов), заканчивающие свое боевое передвижение в морской зоне, содержащей только вражеские транспорты, автоматически уничтожают эти транспорты. Это считается морской битвой для этих морских юнитов. Морские юниты также могут завершать свое небоевое передвижение в морской зоне, содержащей только вражеские транспорты.

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. Его вместимость один любой наземный юнит плюс один дополнительный пехотный юнит. Поэтому, полный транспорт может перевозить танк и пехоту или 2 пехотных юнита. Наземные юниты на транспорте являются грузом, они не могут атаковать или защищаться, находясь в море и уничтожаются, если уничтожен их транспорт.

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.

Погрузка и разгрузка: транспорт может погрузать груз в дружественных морских зонах перед, во время и после того, как сходит. 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, или был загружен в этот ход в фазе небоевого передвижения).

Погрузка на или разгрузка 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 двигается в фазе небоевого перемещения, любое количество юнитов на борту могут выгрузиться на одной дружественной территории.

Когда бы транспорт ни 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 (известно как «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 десантов: транспорт может участвовать в шаге высадка десанта фазы проведения боя. Это единственный случай, когда транспорт может разгрузиться 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.

Axis & Allies 1941 FAQ

November 24, 2014

Карта

Q. Морские зоны 6 и 8 – смежные?

A. Да.

Покупка юнитов

Q. Могу ли я намеренно купить больше единиц, чем я могу мобилизовать с намерением на основе результатов сражений принять решение, какие юниты я хочу мобилизовать?

A. Нет. Вы можете купить только то количество юнитов, которое можете мобилизовать на текущий момент. Правило возврата лишних юнитов предназначено только для непреднамеренной чрезмерной покупки.

Передвижение

Q. Если некоторые из моих юнитов начинают свой ход в морской зоне с подводными лодками и/или транспортом противника и я решил атаковать их, могу ли я переместить некоторые или все из моих подразделений из морской зоны в фазе боевого передвижения, чтобы избежать необходимости их участия в боевых действиях?

A. Да. Несмотря на то, морская зона не враждебна (не содержит вражеских надводных боевых кораблей), вы можете все же переместить юниты из морской зоны в боевом движении, чтобы избежать боя, если Вы нападаете там. Тем не менее, вы все равно должны соблюдать правила для перемещения подразделений в фазе боевого перемещения, чтобы избежать бой.

Субмарины

Q. Если субмарина погрузилась чтобы избежать боя, когда она повторно появляется?

A. Сразу после битвы. Погруженная субмарина просто выходит из боя. Это не имеет дальнейшего эффекта.

Q. Если флот США атакует Германские субмарины и в этой же морской области есть эсминец Великобритании, будет ли он отменять специальные способности Германской подлодки, хотя эсминец УК не принимает участия в сражении?

A. Нет. Юниты в той же морской зоне, принадлежащие державам - союзникам атакующего никогда не принимают участия в битве. Только эсминец атакующей державы будет отменять способности обороняющихся субмарин: *погружение, внезапный удар, неуязвимость от самолетов*. Однако, так как все обороняющиеся юниты в морской зоне принимают участие в сражении, то *любой* обороняющийся эсминец будет отменять эти способности атакующих субмарин, даже если эсминец и истребитель принадлежат разным державам.

Q. Предположим, я атакую морскую зону, содержащую и субмарины и надводные боевые корабли врага. Если в некоторый момент сражения все вражеские надводные боевые корабли будут потоплены и останутся только субмарины, могу я игнорировать субмарины и закончить бой?

А. Нет. Субмарины (и/или транспорты) можно игнорировать только во время фазы движения и вы можете игнорировать их только когда в этой морской зоне нет надводных боевых кораблей. Когда вы атакуете морскую зону, вы атакуете все вражеские юниты в этой области.

Транспорты

Q. Можно подробнее объяснить, как транспорты могут быть выбраны потерями в бою и как работает правило «беззащитных транспортов»?

А. Транспорты участвуют в бою как и другие морские юниты. Они действуют как другие боевые единицы с тремя исключениями.

Первое исключение – транспорты не бросают кубики (не стреляют). В результате они ничего никогда не будут поражать. Они должны полагаться на другие боевые единицы для защиты.

Второе исключение – транспорты могут быть выбраны как потери когда не остается другого выбора. Другими словами, они не могут использоваться как «пушечное мясо». Боевые корабли защищают транспорты, а не наоборот.

Третье исключение – если наступает момент, что только одна сторона бросает кубики, тогда только вопрос времени когда все транспорты будут потоплены. Правило беззащитных транспортов просто экономит время, так как они все рано будут уничтожены.

Классический пример беззащитного транспорта – истребитель, атакующий одиночный транспорт. Помните, даже уничтожение беззащитного транспорта считается отдельным боем, таким образом, судно или самолет не может просто переместиться через морскую зону и разрушить ее мимоходом. Этот юнит должен закончить свое боевое движение там и объявить нападение.

Давайте рассмотрим более сложный пример. Атакующие силы состоят из 2 бомбардировщика, эсминца и двух загруженных транспортов, пытающихся высадить морской десант. Морская зона защищается эсминцем и двумя субмаринами. В первом раунде боя все атакующие юниты стреляют и выбрасывают 1 попадание. Защитник выбирает эсминец в качестве потери и отвечает огнем. Эсминец промахивается, а подлодки выбрасывают 2 попадания! Атакующий должен выбрать эсминец для первого попадания, так как субмарины не могут сбивать самолеты а транспорты должны выбираться жертвами в последнюю очередь. Второе попадание должно быть назначено транспорту, так как это единственная разрешенная цель из оставшихся. Нападающий теперь в патовой ситуации. Он имеет только 2 бомбардировщика и транспорт против 2 обороняющихся субмарин. Без эсминца они не могут бомбить подлодки и субмарины не могут сбивать самолеты, но могут вести эффективный огонь по транспорту. Это только вопрос времени, когда подводные лодки потопят транспорт, но транспорт все еще может отступить, прежде чем будет потоплен, таким образом, он не беззащитен. Единственный реальный выбор нападавшего в этом пункте состоит в том, чтобы отступить, прежде чем оставшийся транспорт будет уничтожен.