

МЕМОИР '44 – АВИАЦИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В базовом наборе игры Memoir '44, воздействие авиации на поле боя было ограничено тем, что время от времени можно было играть карты воздушных сил, которые были предназначены для имитации эффекта действия авиации Союзников против воздушных сил стран Оси на более поздних этапах войны.

С введением правил дополнения Авиация и появлением самолетов у разных наций, игра Memoir '44 раскроется перед вами в новом свете. На последующих страницах мы расскажем вам об этом ...

КАК И КОГДА ПРИМЕНЯТЬ ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ АВИАЦИЯ

Все сценарии, описанные в этой книге, могут быть сыграны с помощью правил дополнения Авиация.

Если не оговорено по-другому в правилах сценария и игроки согласны использовать правила дополнения Авиация, каждый игрок в начале игры получает одну карту **Воздушный Вылет (Air Sortie)**.

Эти две новые карты командования, можно найти в колоде карт дополнения Авиация.

Карта **Воздушный Вылет**: один из видов карт командования!

Эта карта кладется лицом вверх, рядом с держателем карт игрока и видна противнику. Карточка не засчитывается в общий набор карт командования игрока, которые раздаются в начале игры.

Кроме того, если во время игры, карта **Воздушный Вылет** выбирается из колоды (после того как она сыграна, карта сбрасывается и перемешивается вместе с колодой), она сразу же выкладывается лицом вверх рядом с держателем карт игрока, который извлек эту карту и этот игрок сразу же подбирает дополнительную карту командования.



В некоторых сценариях правила дополнения Авиация обязательны (т.е. сценарий должен играть с их использованием). Стартовые условия для каждого игрока могут отличаться: одна сторона может получить обе карты **Воздушный Вылет**, имитируя явное превосходство в воздухе над противником; карты **Воздушный Вылет** могут быть затасованы в колоде, а не розданы в начале игры; и т.д. ...

Стартовые условия, которые применяются, будут четко указаны в специальном разделе сценария.



> ВОЗДУШНЫЙ ВЫЛЕТ

Разыгрывание карты **Воздушный Вылет**

Когда в игре применяются правила Самолеты, карта **Воздушный Вылет** может быть сыграна игроком, как любая другая карта командования.

Карта **Воздушный Вылет** используется для вылета самолета определенной нации (или как описано в сценарии) на поле боя. Самолет влетает в воздушное пространство поля боя в любом месте с края карты по выбору игрока. Край карты - это все полные (не половинчатые) гексы, которые расположены по четырем сторонам карты игрового поля.

С этого момента, этот самолет считается одним из отрядов игрока и выполняет ту же последовательность фаз хода (приказ, движение, бой), что и все другие отряды в игре.

В отличие от других карт Команд, карта **Воздушный Вылет** не заменяется новой картой в конце хода игроком, которые ее разыграл.

Тем неимение, когда противник контратаковал **Воздушный Вылет** с картой **Контратака**, вы тянете карту для замены вашей карты Контратаки.

В отличие от других карт командования, карта **Воздушный Вылет** может быть также сыграна вместе с картой типа Приказ Секции. В этом случае она выступает в качестве модификатора для карты Приказ Секции, позволяя игроку использовать один приказ из карточки для **Воздушного Вылета** и одновременной выдаче оставшихся приказов другим подразделениям на земле!

В конце хода, карта Приказа Секции сбрасывается в отбой, как обычно, но карта **Воздушный Вылет** замешивается обратно в колоду, для того чтобы игроки смогли снова сыграть ее.



Когда сыграна карта **Воздушный Вылет** вместе с картой Приказ Секции, противник, играя карту Контратака, может сыграть только карту Приказ Секции, а карта **Воздушный Вылет**, в этом случае, не играет вместе с ней.

Игра эквивалентными картами Воздушный Вылет

Кроме того, когда применяются правила дополнения Авиация, карты **Air Power** должны играть, как будто это карта Воздушный Вылет; и карты, которые считаются эквивалентными по специальным правилам сценария - такие как карта **Reson 1**, когда применяются правила Air Strike и Blitz - по желанию игрока, они могут быть применены, как указано это на карте (например **Reson 1**) или как карта **Воздушный Вылет**.

В отличие от карты Воздушный Вылет, эти карты никогда не кладутся лицом вверх и не показываются другому игроку заранее, они не могут быть применены в сочетании с картами Приказ Секции и они заменяются как обычные карты, после того как они были сыграны, в конце хода игрока.

Если карта **Reson 1** играет как карта **Воздушный Вылет**, на игрока действует ограничение, которое было на этой карте приказа секции, когда он ее сыграл; т.е. карта может быть сыграна как Воздушный Вылет только с края игрового поля в соответствующей секции; и если самолет уже в воздухе, секция карты Reson должна совпадать с секцией игрового поля, над которой в настоящее время самолет летает.



Когда эквивалентная карта контратакуется картой **Контратака**, она должна быть сыграна так же, как первоначальная карта, то есть, как **Воздушный Вылет**.

С этого момента, любое упоминание о карте Воздушный Вылет в последующих страницах говорится и распространяется на карту Воздушный Вылет и любую другую эквивалентную карту, если это разрешается специальными правилами сценария.

Только один самолет в воздухе!

В любой ход, только один самолет может быть в воздухе у каждого игрока на игровом поле.

Если игрок сыграл карту **Воздушный Вылет** (или ее эквивалент), и у него уже есть самолет на игровом поле, эффект карты применяется именно к этому самолету и в этот ход **не требуется Проверка Полета** (см. Проверка Полета стр. 8)

Кроме того, игрок может убрать с игрового поля этот самолет и начать новый **Воздушный Вылет** с новым самолетом!

> ВЫБОР САМОЛЕТА

Дополнение Авиация вводит 8 различных типов самолетов: американский P-40 "Вархок", P-38 "Лайтнинг" F4U "Корсар"; британский "Спитфайр"; немецкий Fi 156 "Шторх" и Мессершмитт Bf 109; японский А6М "Зеро"; и русский Яковлев Як-1/7/9.



При разыгрывании карты Воздушный Вылет и если не определен тип самолета в специальном разделе правил сценария, рекомендуем следовать следующим правилам при выборе самолета:

Сценарии с британскими войсками

(союзные государства не входят в этот список)

Спитфайр: все время, все театры боевых действий (ТВД)

P40: с августа 1941, Средиземноморский ТВД

Корсар: морское базирование с июня 1943 года, Тихоокеанский ТВД

Сценарии с немецкими войсками

(страны Оси не входят в этот список)

Шторх: все время войны, все ТВД

Me109: все время войны, все ТВД

Сценарии с японскими войсками

Зеро: все время войны

Сценарии с войсками Советского Союза

Як-1 (модель Як-9): все время войны

Як-7 (модель Як-9): все время войны

Як-9: с октября 1942

Р40: с января 1942

Сценарии с американскими войсками

Р38: все время войны, все ТВД

Р40: все время войны, все ТВД

Корсар: наземное базирование с января 1943;
морское базирование с сентября 1943,
Тихоокеанский ТВД

> ПРИКАЗЫ

Когда самолет находится на игровом поле боя, ему можно отдавать приказ, как и любому другому отряду в игре, т.е. это 1 приказ в соответствующей карте Приказ Секции или в карте **Приказ Штаба**. Самолету также может быть отдан 1 приказ, если выпала звезда во время разыгрывания карты **Их Время Пришло** (*Their Finest Hour*) ... или с помощью разыгрывания еще одной карты **Воздушный Вылет** (или ее эквивалент).

Держите их в полете! Правило: Однажды поднявшись в воздух, самолет должен получать приказ каждый ход в течение фазы отдачи приказов, в противном случае он должен быть удален с поля боя без выдачи Медали Победы.



> ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ САМОЛЕТОВ

Если это указано в сценарии или определенно специальными правилами, некоторые самолеты могут быть в начале игры расставлены на аэродромах или авианосцах.



Самолет соответствующей нации должен быть размещен на соответствующем по сценарию гексе, во время подготовки к игре.



Такой самолет (заранее расположенный на карте) НЕ требует приказа каждый ход, до тех пор, пока игрок не захочет поднять его в воздух, чтобы он покинул этот гекс. Этому самолету может быть отдан приказ с помощью одного приказа из карты Секции или можно применить карту Команд, где отдаются приказы отрядам.

Это означает, что заранее размещенные самолеты не требуют карты **Воздушный Вылет** или ее эквивалент. Будет достаточно любого стандартного приказа (хотя есть некоторые преимущества использования именно карты **Воздушный Вылет** или ее эквивалента, поскольку это сведет на нет риск неудачной Проверки Полета - см. Проверку Полета (*Air Check*) на стр. 8).

Примечание: вы можете удалить самолет в этом положении, пока не наступит ход, в котором он снова будет готов к взлету. Это поможет вам визуализировать самолеты, расположенные на земле.

Маркеры **Готов-к-взлету** соответствуют своим странам. Они могут быть заранее размещены на аэродроме или авианосце, чтобы показать их вместимость для запуска дополнительных самолетов на протяжении всей игры.



Помните об ограничении - только один самолет в воздухе для каждой из сторон в любое время хода!

> ДВИЖЕНИЕ

Находящийся в воздухе самолет может двигаться на расстояние до 4 гексов и производить одну Воздушную атаку каждый ход - (см. Воздушные боевые действия стр. 6).

Когда самолет влетает на поле сражения через край игрового поля, первый полный гекс засчитывается как первый гекс движения. Через половинчатые гексы на краю поля самолет влетать не может.

В отличие от наземных отрядов, самолет может летать через любые гексы, включая гексы с отрядами и гексы непроходимой местности, но закончить свое движение должен на пустом гексе. Пустым гексом, считается любой гекс земли, на котором нет своих и вражеских отрядов.

Но не наоборот, т.е. наземный отряд не может двигаться в или через гекс с находящимся там самолетом, даже если этот самолет находится в воздухе.



Этот истребитель пролетел над линией фронта



Вражеские войска теперь вынуждены обходить самолет, но будет сложно пройти Проверку Полета в следующем ходу

Каждый ход самолет должен двигаться по крайней мере на 1 гекс. Самолет не может двигаться дважды в течение одного хода над одним гексом и не может закончить свое движения на гексе, с которого начал свой полет.

> ПОСАДКА

Самолет, который завершает свое движение на авианосце или аэродроме, не содержащие другие отряды (единственное исключение дополнительные маркеры *Готов-к-взлету*) может произвести посадку. В последующие ходы он не обязан получать приказы каждый ход, до тех пор, пока игрок снова не решит поднять его в воздух.



> ВОЗДУШНЫЙ БОЙ - СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Самолеты не сражаются в традиционном стиле. Вместо этого, самолет может использовать свое действие "воздушный бой" для выполнения *одного* какого-либо Специального Действия из числа доступных типов для своей модели.

Специальное Действие происходит в фазе Сражение хода игрока самолетом, если не указано иначе в описании фазы этого Специального Действия.

Обстрел (все самолеты, исключая Шторх)

Специальное действие: бросьте 1 кубик против каждого вражеского отряда в группе до 3 смежно-прилегающих гексов, игнорируя защиту местности от всех этих гексов. Закончите полное движение самолета (до 4 гексов) перед бросками кубика. Символы типов отрядов и гранаты, выброшенные на кубике, применяются как обычно. Звезды также вызывают повреждения. Флаги не могут быть проигнорированы.

Обратите внимание, что Обстрел отличается от игры стандартными картами командования **Air Power**. Не все гексы должны содержать вражеские отряды, т.е. некоторые из них могут быть пустыми или быть занимаемыми своими войсками, против которых кубик конечно не кидается. Под обстрелом не должен последний гекс, потому что самолет должен закончить свое движение на свободной земле и только 1 кубик кидается против каждого вражеского отряда, ДАЖЕ при атаке самолетами союзников.

Когда играется: это действие разыгрывается во время перемещения самолета, в течение фазы движения войск игрока.



Это истребитель обстреливает два отряда противника, перед отлетом назад, перелетая через свои войска в относительную безопасность

Поддержка с воздуха (Корсар, Р38, Як-1, Як-9)

Специальное действие: самолет нейтрализует защиту от местности у всех отрядов врага рядом с самолетом, если в этот ход вы атакуете их в Ближнем Бою.

Когда играется: это действие разыгрывается в течение фазы сражения самолета игрока.



Артиллерию в бункере атакуют в Ближнем Бою...
Защита бункера не действует!

Сковывание ВОЙСК (Ме109, Р40, Спитфайр, Як-7)

Специальное действие: любой вражеский отряд, который начинает свой ход, на прилегающих к самолету гексах, не может двигаться в этот ход, хотя он может вести бой и не будет учитываться во время Проверки Полета, в отличие от других отрядов противника (см. Проверка Полета стр. 8), когда самолет будет снова ходить.

Любой вражеский наземный отряд, получивший приказ двигаться на соседний гекс с самолетом, должен остановиться и на этом ходу уже не может стрелять, но он учитывается при последующей Проверки Полета.

Когда играется: преимущество от этого действия учитывается во время фазы движения и сражения противника. Самолет игрока не может обстреливать войска противника на своем ходу.



Имея скованными два отряда пехоты, противник подводит танки, чтобы инициировать Проверку Полета на следующем ходу.

Чтобы различать отряды, которые начали свой ход возле самолета и являются скованными, от тех, которые приблизились к самолету на этом ходу, а также учесть, что скованные отряды не влияют на Проверку Полета, мы рекомендуем использовать для обозначения скованных отрядов, маркеры воронок от бомб, которые входят в состав дополнения.

Когда самолет завершает свой ход, положите маркер воронки от бомб рядом с каждым отрядом, которые находятся на соседних гексах возле самолета.



Атака камикадзе (Зеро)

Специальное действие: самолет врывается во вражеский отряд на земле или корабль, кидая 2 кубика и игнорируя защиту от местности. Если на выброшенных кубиках хотя бы один символ соответствует типу отряда, то наносится повреждение всему отряду (а не только одной фигуре!) и отряд удаляется с поля боя. Игнорируются флаги и звезды. Самолет удаляется с поля, независимо от результата броска кубиков, но не давая медаль своему оппоненту, если была выброшена по крайней мере 1 граната.

Когда играется: это действие разыгрывается в конце хода движения самолета, в течение фазы движения войск игрока.



Яркий пример использования камикадзе это Zero, который летит на встречу своей гибели, тараня эсминец ВМС США для того, чтобы игрок мог получить последнюю медаль, необходимую для победы в игре!

Разведка (Шторх)

Специальное действие: если рядом с самолетом находится хотя бы 1 вражеский отряд (но не самолет), то когда вы пополняете свои карты Команд, вы можете взять 2 карты вместо одной и оставить себе одну из них.

Когда играется: это действие разыгрывается в конце хода игрока.



Спасение (Шторх)

Специальное действие: самолет может быть использован для удаления прилегающего дружелюбного отряда пехоты с одной фигуркой с игрового поля, для того чтобы врагу не досталась "легкая" Медаль Победы. Сразу после этого самолет прекращает свой Воздушный Вылет и снимается с доски без выдачи медали. Если отряд пехоты двигался до движения самолета, то он все равно может быть подобран самолетом и спасен!

Когда играется: это действие разыгрывается в конце хода движения самолета, в течение фазы движения войск игрока.



Взлет / Посадка на авианосец или аэродром

Специальное действие: самолет может взлетать и садиться на авианосец (Корсар, Зеро) или на аэродром(все самолеты).

Это свободное действие (т.е., самолет может сделать еще одно Специальное Действие на этом ходу); конечно, самолет должен получить приказ на взлете в фазу отдачи приказа и для него должна быть выполнена Проверка Полета.

> ПОТЕРЯ САМОЛЕТА

В Memoir '44, летящий самолет никогда не атакуется напрямую, но тем не менее, полет дело опасное: самолету может не хватить топлива, самолет может влететь в гору, он может получить повреждения из-за плохой погоды или потеряться в море, также он может быть замечен вражескими прожекторами и быть сбитым зенитной батареей и т.д. ...

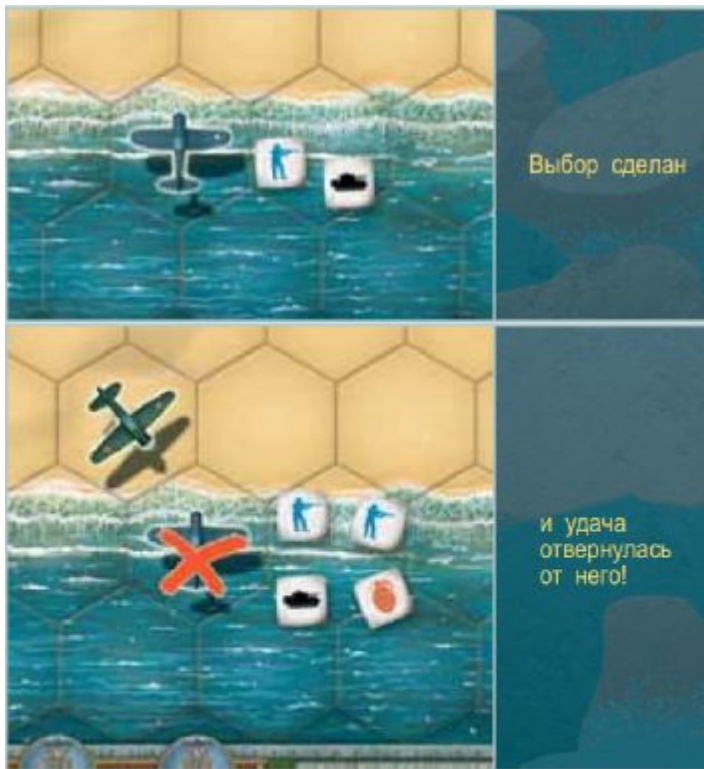
В начале любого своего хода, когда у вас есть самолет в воздухе, вы должны сделать Проверку Полета сразу после отдачи приказа вашему самолету, но до начала фазы движения.

> ПРОВЕРКА ПОЛЕТА

Бросьте кубики в количестве равному значению Проверки Полета в описании типа земли, как отмечено на карточке (см. Колода описаний типа земли стр. 11). гекс сельской земли (игровое зеленое поле) имеет значение Проверки Полета равное 0 (нуль).



Если в соседних гексах есть отряды противника, то кидается 1 дополнительный кубик за каждый соседний вражеский отряд противника и 2 за каждый соседний вражеский самолет. В этом случае кубики для Проверки Полета кидает противник.



Маркеры **Готов-к-взлету** могут быть атакованы. Они все уничтожаются, если против них выпадет на кубике 1 граната. Атакующий получает только одну Медаль Победы, вне зависимости от количества маркеров **Готов-к-взлету**, которые находились на этом гексе.



Самолеты на авианосцах не могут быть атакованы, но они уничтожаются, если авианосец затонул. Атакующий получает Медаль Победы только за потопленный авианосец, а не за самолеты или маркеры **Готов-к-взлету**, которые находились на этом авианосце.

Самолет на земле (представляется соответствующей моделью или маркером **Готов-к-взлету**) блокирует линию видимости и не позволяет отрядам противника стрелять через себя.

Все самолеты, находящиеся на земле, не могут выполнять специальные действия кроме взлета.

Заметка: самолет не может быть объектом для разыгрывания карты Засада (Ambush), даже когда он на земле!

> САМОЛЕТ В ВОЗДУХЕ

Самолет в воздухе НЕ блокирует линию видимости и не мешает вражескому отряду атаковать отряд за самолетом.

Самолетам, которым был отдан приказ на взлет с аэродрома или авианосца, надлежит выполнить Проверку Полета в течение хода, когда они получили приказ на взлет. Если приказ был отдан с помощью карты **Воздушный Вылет** (или ее эквивалент) это исключает необходимость в Проверке Полета.

Карточка описания аэродрома, имеет значение Проверки Полета равное **0** (ноль). Если рядом нет отрядов противника, прилегающих к аэродрому, когда самолет взлетает, то кубик не кидается.

Взлет с авианосца довольно опасен и поэтому вам нужно бросать один кубик для Проверки Полета (он определяется значением Проверки Полета над гексом Океан).

Если выпадет по крайней мере 1 граната, самолет уничтожается и отданный ему приказ тратится впустую!

Все другие результаты бросков кубика игнорируются.

Если самолет был уничтожен, удалите его с поле боя. Противник получает Медаль Победы, только если один из его отрядов (в том числе и самолет) был рядом в момент Проверки Полета.

> АТАКА САМОЛЕТОВ НА ЗЕМЛЕ



Самолет, который находится на земле (до взлета или после посадки на гексе Аэродром) может быть атакован как и любой другой отряд. Самолет уничтожается, если против него на кубике выпадет 1 граната.

Если в игре есть маркеры **Готов-к-взлету**, они также могут быть уничтожены, если против них на кубике выпадет 1 граната, но атакующий получит всего только одну медаль.

неофициальный перевод официального пояснения к игре

V. Правила дополнения Авиация

Общие вопросы

В: Какие самолеты доступны в игре?

О: В правилах дополнения Авиация и в картах описания самолетов изложено, какие самолеты доступны для каждой из сторон в зависимости от даты сценария. Игроки могут использовать только те самолеты, которые были доступны в течение этого времени войны.

В: Если символ дополнения Авиация находится на верху страницы сценария, но в специальном разделе ничего не сказано, получает ли каждый игрок в начале партии по одной карте Воздушный Вылет (если они согласны использовать правила дополнения Авиация)?

О: Символ дополнения Авиация может просто обозначать, что используются гексы местности из дополнения в сценарии. Если в спец. правилах сценария ничего не сказано об использовании правил дополнения Авиация то, это значит, что сценарий не был разработан с учетом этих правил и баланс в сценарии также не тестировался с учетом правил дополнения Авиация. Конечно, если игроки хотят использовать Авиацию, то они могут это сделать, выдав каждому в начале игры карту Воздушный Вылет

В: Когда я вытягиваю карту Воздушный Вылет, я понимаю что эту карту нужно положить возле себя лицом вверх и сразу же вытянуть вместо нее другую карту. Если карта Воздушный Вылет была вытянута после того, как была сыграна карта Recon 1, что делать в этом случае?

О: На самом деле точно так же. Когда из колоды вытягивается карта Воздушный Вылет

Заметка: Карта Air Power не кладется лицом вверх, потому что является эквивалентом карты Воздушный Вылет.

Самолеты в дополнении Гигантские Сражения

В: Совместимо ли дополнение Авиация с дополнением Гигантские сражения?

О: Да. Правила, позволяющие использовать дополнение Авиация в дополнении «Гигантские Сражения», можно скачать по ссылке: <http://www.memoir44.com/content/overlord/>

Они учитывают как одну, так и несколько копий дополнений Авиация в сочетании со сценариями дополнения «Гигантские сражения».

В: Мой противник разыграл карту Воздушный Вылет с картой приказ Секции, при разыгрывании карты Контратака можно повторить только карту приказ Секции, но не карту Воздушный Вылет (см. правила дополнения Авиация стр. 4). Но что если карта Воздушный Вылет есть у меня (лежит передо мной лицом вверх)? Могу ли я, разыгрывая карту Контратака одновременно сыграть свою карту Воздушный Вылет?

О: Да, вы можете это.

В: Обычно в сценарии указывается распределение карт Воздушный Вылет, но если в специальном разделе правил сценария ничего не сказано об этом, что делать игрокам?

О: Первое, карта Air Power никогда не убирается из колоды. Если в спец. правилах сценария не указано, что применяются правила дополнения Авиация, то это значит что они не используются. Но игроки, по обоюдному согласию, всегда могут их использовать если захотят, в этом случае просто замешайте обе карты Воздушный Вылет в колоду.

В: Когда самолет находится на земле, он может быть атакован и быть уничтоженным выброшенным на кубике символом Граната?

О: Самолет находящийся на земле, может быть атакован и быть уничтоженным выброшенным на кубике символом Граната, Звезда или Флаг.

В: Маркеры Готов-к-взлету и самолеты на земле блокируют линию видимости?

О: Да.

В: Может ли самолет, находящийся на земле захватить гекс с медалью победы?

О: Да, но самолет может захватить только гекс аэродрома, так как только на нем он может приземлиться.

В: Может ли самолет лететь через гекс, где находится в воздухе другой самолет?

О: Да. Самолет может пролетать над любыми отрядами в игре, но должен закончить свой ход в пустом гексе.

В: Может ли самолет захватывать объект с медалькой?

О: Нет. **Заметка:** Самолет может захватить цель на земле, только если целью захвата для получения медальки является гекс аэродрома, так как самолет не может садится на другие гексы.

В: Какое значение Проверки Полета у "чистой" земли (сельская земля, пустыня или снежная земля)?

О: Нуль.

В: Значение Проверки Полета гекса складывается с другими значениями препятствий?

О: Нет. Для Проверки Полета применяется только максимальное значение, но не стоит забывать, что оно может быть увеличено соседними вражескими отрядами.

В: Если мой самолет использует Сковывание на группу отрядов и один из моих отрядов выкидывает флаг против них, должен ли скованный отряд отступить?

О: Да. Скованный отряд должен отступить. Маркер Воронка-от-Бомб не убирается, когда этот отряд отступает. Отряд не будет двигаться в свой ход, но сможет сражаться.

В: Если вражеский отряд при отступлении приблизился к моему самолету, который ранее разыграл спец. действие Сковывание войск, этот отряд также считается скованным?

О: Нет.

В: Когда самолет применяет спец. действие Поддержка с Воздуха для ликвидации эффекта "защита от местности", это применяется только к кубикам в сражении или это также распространяется на способность игнорировать флаг?

О: Спец. действие Поддержка с Воздуха убирает оба эффекта - "защита от местности" и способность игнорировать флаги.

В: Сколько карт Командования я могу взять в конце своего хода, после того как был отдан приказ Разведка моему Шторху с помощью карты Воздушный Вылет?

О: Нуль. Новая карта Команд не вытягивается на замену карты Воздушный Вылет, если она была сыграна одна. Если вы хотите получить эффект от спец. действия Разведка Шторх, вы должны отдать приказ Разведка с помощью карты Команд - или сыграть карту Воздушный Вылет вместе с картой приказ Секции

В: Сколько карт Командования я могу взять в конце своего хода, когда отдал приказ моему Шторху с помощью карты *Recon 1* и использовал специальное действие Разведка (Шторх)?

О: Две карты, а не три. Эффекты карты *Recon 1* и специального действия Разведка (Шторх) не складываются.

В: В книге правил говорится, что Разведка может быть использована только, когда самолет находится рядом с сухопутными отрядами врага. Карточка Описания не делает различия между отрядами и похоже, что вражеские самолеты также учитываются. Это правильно?

О: Книга правил описывает это правильно. К сожалению слово "сухопутный" ошибочно не было включено в карту описания. (правила дополнения Авиация стр.8)

Заметка: Корабли противника не учитываются, так как они не являются сухопутных отрядами.

В: Когда самолету отдается приказ картой *Their Finest Hour* (Их Время Пришло), кидается ли дополнительный кубик при обстреле?

О: Да. В этом случае кидается дополнительный кубик в любом Специальном Действии, где необходим бросок кубика (т.е. Обстрел, Атака Камикадзе).

VI. Самолеты

В: Сколько карт мне брать в конце хода, когда я сыграл только одну карту Воздушный Вылет, чтобы отдать приказ Разведка (Шторх)?

О: Ни одной.

В: Сколько карт я могу взять в конце своего хода, если был отдан приказ Разведка (Шторх) с помощью карты *Recon 1*?

О: Две карты, а не три. Эффекты Разведка (Шторх) и карты *Recon 1* не складываются.

В: Может ли игрок, играющий за русских, с использованием в игре правила Комиссар, сыграть карту Воздушный Вылет, которая лежит перед ним лицом вверх, вместе с заранее запланированной картой Приказ Секции под маркером Комиссар?

О: Да.

В: Может ли игрок, играющий за русских, с использованием в игре правила Комиссар, сыграть карту Приказ Секции с руки вместе с запланированной картой Воздушный Вылет?

О: Нет, карта Воздушный Вылет не кладется под маркер Комиссар, она кладется лицом вверх возле игрока и не учитывается в общем количестве карт Командования.

В: Может ли игрок, играющий за русских, с использованием в игре правила Комиссар, сыграть карту Приказ Секции с картой Воздушный Вылет, которая лежит лицом вверх возле него?

О: Да, только если это карта *Recon 1*