

# СРАЖЕНИЕ

## ВВЕДЕНИЕ

Игра «Сражение» разработана в первую очередь для тех, кто только начинает играть в военные игры («варгейм»). Она основана на классической механике военных игр, которая подразумевает наличие игрового поля, расчерченного на гексагоны (с разным типом местности), игровые фишки, отражающие боевые части и использование так называемой «Таблицы боя». Боевые части-фишки перемещаются по карте игры, тратя свои «очки движения» – чем больше «очков движения», тем выше скорость части. Главная характеристика части – ее «боевая сила». Когда войска вступают в бой, в зависимости от «боевой силы» участвующих в нем частей выбирается колонка в «Таблице боя», по которой игроки бросают кубик, используемый как генератор случайных чисел. Чем больше игрок собрал сил в бою, тем выше его шансы добиться успеха.

Впервые такая механика была использована в игре «Тактика» еще в 1952 году знаменитым Чарльзом Робертсом, которого теперь называют «отцом современных настольных военных игр». Несмотря на то, что в современном «варгейме» существуют и много других идей, тем не менее, данный вариант считается классикой. Без знакомства с этим игровым «движком» практически невозможно увлечение военными играми.

В «Сражении» игрок будет управлять относительно абстрактными армиями, но, познакомившись с этой механикой, он практически без труда сможет влиться в потрясающий мир исторического настольного «варгейма». В других играх, посвященных конкретным историческим операциям, он будет руководить уже реальными армиями на карте с местностью реальной операции и добиваться реальных военных целей, которые стояли перед настоящими полководцами той эпохи.

Но и в случае со «Сражением» мы не собираемся оставлять игру без продолжения. В дальнейшем мы намерены расширить ее за счет добавлений новых карт, новых армий и новых боевых частей. Кроме того, мы собираемся включить в «Сражение» мощный модуль, который позволит превратить игру в военно-политическую стратегию, в которой несколько игроков смогут управлять целыми государствами и вести собственную политику.

Мы уверены, что в результате наша игра будет интересна всем. Начинающим игрокам – как знакомство с первым «варгеймом», искушенным знатокам – как простая «турнирная» сбалансированная игра, в которую можно быстро и легко сыграть за полчаса.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## 1. Игровое поле.

Основной частью игрового поля является упрощенная из игровых соображений карта местности сражения с сеткой из шестигульных ячеек (гексагонов). Гексагоны нужны для упорядочивания движения и точного определения того, где и в какой местности расположена фишка.

Гексагоны пронумерованы: первые две цифры указывают колонку, а последние две цифры – ряд.

На игровом поле, помимо карты, есть вспомогательная информация:

- «Легенда карты»;
- «Таблица результатов боя»;
- «Дорожка» для маркера «Ход», нанесенная на игровое поле в виде временной линейки, на которой отмечается число сыгранных ходов («Дорожка записи хода»);
- зоны развертывания армий игроков указаны красной пунктирной линией.

## 2. Набор игры.

В комплект игры входят:

- игровое поле с картой местности;
- набор плат с фишками;
- буклет с правилами;
- 1 шестигранный кубик
- одна пластиковая фишка (чтобы отмечать номер хода);
- лист с карточками дополнительных заданий (необходимо разрезать перед игрой);
- ширма для скрытой расстановки (предварительно собрать).

## 3. Игровые фишки.

### 3.1. Фишки частей.

Картонные фишки частей отражают реальные боевые части. На фишках частей нанесена необходимая для игроков информация (см. «Обозначения на фишках частей»).

На них указаны вид войск и характеристики частей (боевая сила и скорость движения). Все значения даны цифрами; у частей артиллерии и редутов есть дополнительные характеристики.

**2. Фаза боя.** Части игрока, которые находятся в зоне контроля частей противника (см. п. 5), обязаны провести атаку (см. п. 8).

**Б. Ход 2-го игрока.** Второй игрок в той же последовательности повторяет фазы 1-2.

**В. Конец хода.** Маркер «Ход» перемещается на «Дорожке записи хода» на одну ячейку вперед. Если игра не закончилась, то начинается следующий ход.

## 5. Движение. Очки движения.

**5.1. Части передвигаются по карте** последовательно из гексагона в гексагон. Максимальное количество гексагонов, которое можно пройти за один ход, определяется числом очков движения (ОД) у данной части, а также типом местности в гексагонах, через которые движется часть (влияние местности на движение указано в «Таблице влияния местности»).

Игрок сам выбирает путь движения своей части. Он может быть не прямым.

**5.2. Часть не может потратить** больше *очков движения*, чем у нее есть, накапливать их на следующий ход или передавать другой части. Часть должна перемещаться по цепочке смежных гексагонов. При перемещении в следующий гексагон часть должна вычесть из своих очков движения столько очков, сколько их указано в «Таблице влияния местности» для этого типа местности.

**5.3. Во время движения игрок** может передвинуть любое количество своих частей. Он не обязан двигать все свои части или тратить *все их очки движения*.

**5.3.1. «Таблица влияния местности».** В «ТВМ» применительно к каждому типу местности указано определенное число – количество очков движения, которое должна потратить часть за вход в данный гексагон.

Если часть пересекает препятствие, которое проходит по границе гексагонов (например, реку), то в «Таблице влияния местности» указано число «+N». Это значит, что часть прибавляет к своим уже потраченным очкам движения указанное количество.

## Обозначения на фишках



### 3.2. Группирование частей в гексагоне.

В одном гексагоне может находиться только одна боевая часть, артиллерия и редуты тоже считаются боевыми частями.

### 3.3. Маркер «Ход».

Маркер «Ход» (пластиковая фишка) ставится на «Дорожку записи хода». С его помощью отмечается текущий ход.

### 4. Последовательность хода.

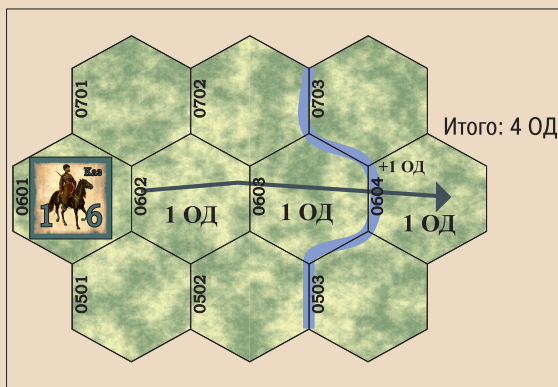
Игра состоит из ряда чередующихся ходов, в процессе которых игрок обязан придерживаться строгой последовательности действий, называемых фазами. Фазы нельзя менять местами или пропускать.

### 4.0. Определение очередности хода.

В начале игры оба противника бросают кубик. Тот, кто выкинул большее значение, ходит первым. Ничья перебрасывается. Порядок хода сохраняется до конца игры.

### A. Ход 1-го игрока.

**1. Фаза движения.** На эту фазу игрок может передвинуть любые свои части в соответствии с правилами движения.



**ПРИМЕР.** Часть прошла по открытой местности (стоит «1» ОД) 2 гексагона. Она потратила на это 2 ОД. Далее она пересекает реку (стоит «+1» ОД за

пересечение реки) и входит в следующий гексагон с открытой местностью. В итоге часть «потратила» 4 ОД за перемещение на 3 гексагона, включая пересечение реки.

**5.4. Во время своего движения** часть не может входить в гексагоны, занятые вражескими частями.

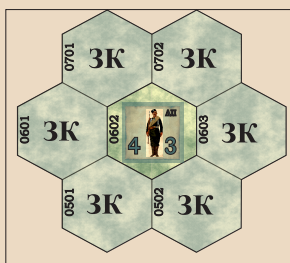
**5.5. Часть может проходить сквозь**, но не может останавливаться в гексагонах, занятых своими частями.

**5.6. Вход во вражескую зону контроля.** Часть обязана остановиться, когда войдет во вражескую *зону контроля* (см. п. 5), независимо от числа оставшихся у нее очков движения. Все потраченные очки движения сгорают.

**5.7. Движение по дороге.** По дорогам части могут двигаться в два раза быстрее (например, при 3 ОД можно переместиться на 6 гексагонов). Каждый гексагон с дорогой стоит 1/2 ОД. Обратите внимание, чтобы использовать бонус движения, часть должна последовательно перемещаться по гексагонам с данной конкретной дорогой (т.е. точно идти по этой дороге).

## 6. Зоны контроля.

**6.1. Зона контроля части (ЗК)** состоит из 6 гексагонов, окружающих ее. ЗК влияет на движение частей и их отступление после боя (см. п. 8.9).



Также ЗК может не распространяться в некоторые типы местности (см. «Таблицу влияния местности»).

**6.2. Вход в зону контроля.** Часть, которая входит в ЗК противника, обязана немедленно в ней остановиться. Неиспользованные *очки движения* части сгорают.

**6.3. Выход из зоны контроля.** Часть может покинуть ЗК по результатам боя или потратив все свои ОД на выход из ЗК противника на 1 гексагон.

**Важно!** Часть не может перемещаться из одного гексагона с ЗК противника непосредственно в другой гексагон с ЗК противника.

## 7. Бой.

**7.1. На «Фазу боя»** между соприкасающимися друг с другом частями противников проводится бой. Обратите внимание, что ЗК распространяются не на все типы местности – части, находящиеся *за рекой, в населенном пункте, в лесу, а также редуты не обязаны* атаковать.

**Важно!** Если часть начинает свою «Фазу боя» в зоне контроля противника, то она обязана атаковать.

**7.2. Одна часть может провести** только одну атаку за «Фазу боя». Все атаки проводятся последовательно, одна за другой. Следующая атака объявляется после выяснения результатов предыдущей.

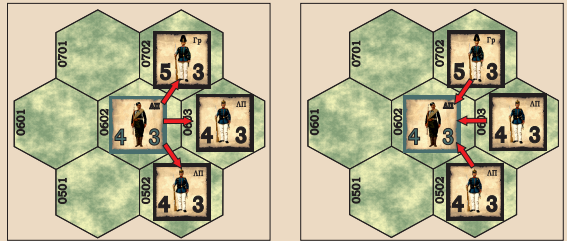


Боевая часть А Зеленого игрока не может в одиночку атаковать часть противника С, так как находится еще и в зоне контроля фишки D. Если бы у Зеленого игрока не было фишки В, которая может отвлекать атакой фишку D противника, то фишка А обязана была бы атаковать обе фишки Черного игрока.

**7.3. Обязательство по атаке.** Игрок должен атаковать все части противника, в чьих ЗК находятся его части. Игрок не обязан делать это конкретной частью, он может выполнить обязательство по атаке другими своими частями. Указанные отвлекающие атаки должны быть проведены на текущую «Фазу боя».

**7.4. Атаки из/в несколько гексагонов.** Одной атакой нельзя атаковать из нескольких гексагонов в несколько гексагонов. Такие атаки могут проводиться только двумя способами:

1. Одна часть из одного гексагона атакует один или несколько гексагонов.



2. Несколько частей из разных гексагонов атакуют один гексагон.

Порядок проведения рукопашной определяется игроком, чей ход.

## 7.5. Порядок проведения боя.

**7.5.1. Игрок указывает**, какие его части участвуют в атаке, и какой гексагон противника он атакует. Общая сила атакующих частей складывается из боевой силы этих фишек.

**7.5.2. Атакующий игрок** определяет все используемые бонусы (если они есть).

**7.5.3. После объявления атаки** ее заявленные параметры изменять нельзя.

**7.5.4. После того как атакующий игрок** объявил параметры своей атаки, обороняющийся игрок складывает боевую силу своих частей и определяет бонусы в свою пользу (если они есть).

**7.5.5. Игроки определяют боевую разницу** сил частей. Боевая сила обороняющегося вычитается из боевой силы атакующего. Получившееся положительное или отрицательное значение показывает базовую колонку *боевой разницы* в «Таблице боя».

**7.5.6. Определив базовую колонку**, игроки делают «сдвиги», если они есть, по «Таблице боя» («сдвигают» табличную колонку, по которой будут определять итоговый результат после броска кубика).

**Например**, при подсчете боевой разницы между боевой силой атакующего (4) и обороняющегося (3) получился результат «+1» в пользу атакующего. Выбирается базовая колонка со значением «+1». Допустим, у атакующего есть еще бонусы – два «сдвига». С учетом этих бонусов происходит «сдвиг» на две колонки вправо. Таким образом, колонка «+1» стала колонкой «+4-7...».

**7.5.7. Разница меньше, чем «-5...»**, считается как «-5...», разница, больше, чем «+1+...», считается как «+1+...».

**7.5.8. Атакующий игрок бросает кубик.** Выпавшее значение показывает строку в «Таблице боя», которая пересекается с соответствующей колонкой боевой разницы. Пересечение указанной строки и колонки соотношения определяет *результат боя*.

**Например**, боевая часть с «силой» «5» атакует боевую часть с «силой» «4». Боевая разница составляет «+1» (считается по атакующему игроку). Атакующий бросает кубик и выбрасывает «5». Этому броску в колонке «+1» соответствует результат

		ТАБЛИЦА БОЯ						
		Боевая разница (атакующий - обо)						
		-5	-4-2	-1	0	+1	+1	Колонка «боевой разницы» «+1»
		Результат	А-Ун	А-Ун	А-3	А-2	А+2	
Бросок кубика	1	А-Ун	А-Ун	А-Ун	А-Ун	А-Ун	А	Результат боя
	2	А-Ун	А-Ун	А-3	А-2	А+2	А	
	3	А-Ун	А-2	А-2	А-1	А-1	А	
	4	А-3	А-1	А-1	УБ	УБ	О	
	5	А-2	ОБ-1	УБ	ОБ-1	ОБ-1	О	
	6	ОБ-1	УБ	ОБ-2	ОБ-2	ОБ-Ун	О	

«Об-1» (обороняющийся отброшен на 1 гексагон). Проигравшая фишка обороняющегося должна отступить на 1 гексагон.

**7.6. Результаты боя.** Результат боя, выпавший по «Таблице боя», может быть следующий:

**Об** – результат относится к обороняющемуся.

**А** – результат относится к атакующему.

**УБ** – упорные бои. Обе стороны теряют по одной части. Атакующий отступает на 1 гексагон.

**1, 2, 3** – количество гексагонов отступления проигравшего.

**Ун** – одна часть проигравшей стороны уничтожена. Проигравший (если у него остались части) отступает на 3 гексагона.

**Например,** в одной из атак был получен результат «А-Ун». В атаке участвовало две части. На двоих они потеряли одну часть. Атакующий сам определяет, какая часть из участвующих в бою погибла. Потом оставшаяся часть отступает на три гексагона.

**7.7. Потери.** Уничтоженные части снимаются с поля и больше не принимают участия в игре.

**7.8. Отступление после боя.** Проигравшая сторона обязана отступить на указанное в «Таблице боя» число гексагонов. Нельзя отступить в гексагоны, в которых есть части противника или в которые распространяются вражеские ЗК. Нельзя отступить за край карты.

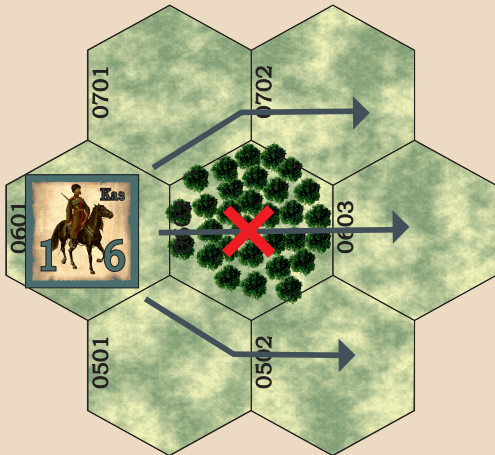
Отступающая часть должна отступить на полное число гексагонов, выпавшее по «Таблице боя».

Отступающая часть не может заканчивать отступление так, чтобы между гексагоном, в котором часть закончила отступление и гексагоном, в котором происходил бой, осталось меньше число гексагонов, чем части выпало по результатам боя.

**7.8.1. Приоритеты при определении пути отступления** по убыванию:

1) к своему краю карты;

2) на более чистой местности.



В результате боя часть должна отступить на 2 гексагона. Она не может отступить через лес, так как у нее есть возможность отступления по более «чистой» местности.

**7.8.2. Отступление через вражескую ЗК или в непроходимый гексагон.** Если часть вынуждена отступать через вражескую ЗК или в непроходимый гексагон (например, с частью противника), то вместо отступления часть уничтожается.

**7.8.3. Вынужденное отступление на свою часть.** Если часть должна отступить так, что она вынуждена встать на свою фишку, то вместо этого отступающая часть должна продолжить свое отступление до тех пор, пока не выйдет на ближайший свободный от своих частей гексагон.

**7.9. Преследование после боя.** Победившая часть может преследовать противника, следуя за отступающей частью, при этом игнорируя вражеские ЗК. Победившая часть не обязана преследовать противника, а также не обязана преследовать его на полное число гексагонов.

**7.10. Все атаки проводятся последовательно.** Следующая атака проводится только после выяснения и выполнения результатов предыдущей.

## 8. Разное.

**8.1. Редуты.** Редуты могут быть выставлены игроком при расстановке перед началом игры только на открытой местности или на холме.

**8.1.1. Движение редутов.** Редуты неподвижны. Их характеристика «Движение» равна «0».

8.1.2. Редут не может атаковать. На гексагон с редутом не распространяется зона контроля.

**8.1.3. Уничтожение редутов.** Редут нельзя уничтожить артиллерийским обстрелом (см п.). Однако при атаке обычными частями артиллерия может прибавлять свою силу в атаке.

Чтобы уничтожить редут, в обычной атаке надо добиться результата отступление или уничтожение. Т.е. редут уничтожается при результатах «Об-1,2,3», «Об-Ун». Однако при результатах «Упорные бои» («УБ») редут игнорирует потерю, а его противник – нет.

**8.1.4. Артиллерия редутов.** Редут может вести артиллерийский огонь. Дальность огня редута равна «4», сила огня равна «5».

**8.2. Артиллерия.** В игре присутствуют три типа артиллерии: тяжелая артиллерия, полевая артиллерия и конная артиллерия. Кроме того, у редутов тоже есть свои характеристики.

**8.2.1. Артиллерийский огонь.** Артиллерия может вести артиллерийский огонь. Его дальность указана красной цифрой в кружочке в левом верхнем углу артиллерийской фишки. При определении дальности огня не считается гексагон, из которого ведется стрельба. Чтобы вести артиллерийский огонь, артиллерия должна проводить до цели линию видимости (см. п.).

Артиллерийский огонь можно вести для своей поддержки атаки или как артиллерийский обстрел.

**Подсказка.** Чтобы отметить, что артиллерия уже стреляла в этом ходу, поверните ее на 90 градусов.

**8.2.2. Поддержка атаки.** Артиллерия может прибавить силу своего огня к боевой силе своих частей в атаке, если она добивает до гексагона цели, в котором находится цель атаки, и проводит до него линию видимости.

**8.2.3. Артиллерийский обстрел.** Артиллерия может самостоятельно проводить атаки на расстоянии. Такая атака называется артиллерийским обстрелом. Для проведения такой атаки артиллерия не должна находиться в зоне контроля противника. Такая атака ведется по обычным правилам, за исключением того, что на ведущую огонь артиллерию не распространяются негативные результаты, выброшенные по «Таблице боя» (отступление и потери; при результате «УБ» артиллерия наносит потери, а сама их не несет).

**Исключение:** Артиллерийская дуэль. Если артиллерия ведет огонь по артиллерии противника в пределах ее дальности огня, то она не может игнорировать негативные результаты, полученные по «Таблице боя», (т.е. она попадает под ответный огонь).

**Важно!** Силу артиллерийского огня разных артиллерийских частей при ведении артиллерийского обстрела суммировать нельзя. Т.е. артиллерийский обстрел проводится каждой артиллерийской частью отдельно.

**8.2.4. Артиллерия в рукопашной.** Боевая сила артиллерии заключена в скобки. Это означает, что если она атакована противником отдельно (в рукопашную), то ее боевая сила становится равной «1».

**8.2.5. Типы артиллерии.**

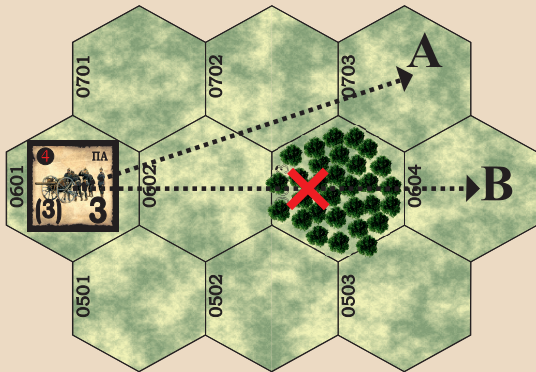
**8.2.5.1. Полевая артиллерия.** Полевая артиллерия может двигаться и стрелять в течение одного хода.

**8.2.5.2. Конная артиллерия.** Конная артиллерия может двигаться и стрелять в течение одного хода. Ее скорость движения несколько выше, чем скорость полевой артиллерии.

**8.2.5.3. Тяжелая артиллерия.** Характеристика «Движение» тяжелой артиллерии заключена в скобки. Это означает, что за один ход она либо двигается, либо стреляет.

**Подсказка.** Чтобы отметить, что тяжелая артиллерия уже двигалась на этот ход, поверните ее фишку на 90 градусов, как если бы она уже стреляла.

**8.3. Линия видимости.** Линия видимости не может проходить сквозь леса, редуты, «ретраншементы», населенные пункты и холмы. Чтобы определить ее, игрок должен с помощью линейки провести линию из центра гексагона, откуда ведётся огонь, к центру гексагона цели. Если получившаяся линия пересекает или касается хотя бы части гексагона (в том числе только его сторону) с невидимым участком местности, то линия видимости считается перекрытой.



Вариант "А" - есть "линия видимости".  
Вариант "В" - нет "линии видимости".

**8.4. Кавалерия.** Кавалерия более подвижна, чем пехота. Поэтому любые части кавалерии (в том числе конная артиллерия) могут отступать перед противником, если их скорость движения выше, чем скорость движения противника (даже если противником тоже является кавалерия). Наличие в прилегающих гексагонах фишек противника с равной или большей скоростью движения не влияет на отступление кавалерии.

**8.4.1. Отступающая кавалерия** может выйти из вражеских зон контроля в начале своей «Фазы движения» или до начала «Фазы боя» противника. Отступающая кавалерия обязана двигаться на полное число своих очков движения, она должна отступить по наиболее чистой местности в направлении своего края поля, не входя в вражеские ЗК. Если отступающая кавалерия не может отступить (по причинам местности или наличия зон контроля противника) или в результате своего движения уйдет за край поля, то кавалерия должна остаться на месте.

После отступления кавалерии противник может занять освободившийся гексагон той своей частью, от которой отступала кавалерия.

**8.4.2. Кавалерийский удар.** Если кавалерия атакует пехоту или артиллерию *на открытой местности*, то кавалерия может провести *кавалерийский удар*. За каждую свою кавалерийскую часть игрок бросает кубик и прибавляет выпавшее значение к боевой силе фишки атакующей кавалерии.

Кавалерия не может наносить *кавалерийский удар* в обороне.

## 9. Армии в игре.

**9.1. Перед началом игры** игроки должны выбрать себе армию, которой будут играть. Армии различаются и называются по цвету. Это может быть Черная, Синяя, Красная (не путать с РККА!) или Зеленая армия. Помимо разного состава, у каждой армии есть свое «специальное правило».

*Все представленные в игре армии вымышленные, а любые совпадения с реальными европейскими армиями конца XIX века случайны.*

**9.2. «Специальное правило» армии.** «Специальное правило» может быть использовано армией в любой момент игры, как только это позволят условия использования этого правила.

**9.2.1. Черная армия – «За отчизну!» («Vaterland!»).** Один раз за игру Черный игрок может вернуть в игру одну свою ранее уничтоженную фишку. Это должна быть фишка линейной пехоты, гусар или драгун. Фишка входит в игру обычным движением со своего края поля. Тем не менее, при определении условий победы возвращенная в игру фишка учитывается в потерях.

**9.2.2. Синяя армия – «Порыв и маневр» («Elan et la mobilit»).** Один раз за игру Синий игрок на свою «Фазу движения» может ускорить движение своих частей. Он бросает кубик и прибавляет выпавшие на кубике очки к очкам движения своей армии. Эти дополнительные очки могут быть потрачены на любые свои фишки. Сколько очков и на какие свои части их тратить, решает Синий игрок. Неиспользованные дополнительные очки сгорают в конце текущей «Фазы движения».

**9.2.3. Красная армия – «Бульдожья хватка» («Bulldog grip»).** Один раз за игру Красный игрок имеет право игнорировать один выпавший по «Таблице боя» результат. Вместо него применяется результат «А-1».

**9.2.4. Зеленая армия – «Ни шагу назад!».** Один раз за игру в атаке или обороне Зеленый игрок может бросить два кубика по «Таблице боя» и выбрать лучший бросок.

## СЛОВАРЬ

**Боевые части** – фишки, отражающие реальные боевые части. На фишках нанесена информация об типе частей и их боевые характеристики.

**Гексагон** – шестиугольная ячейка на игровой карте. Сетка из полей-гексагонов наложена на карту и позволяет упорядочивать движение частей и четко определять вид местности, на которой находится часть.

**Зона контроля (ЗК)** – шесть гексагонов, окружающих гексагон, в котором находится фишка боевой части. Зоны контроля оказывают влияние на движение и бой.

**Кубик** – игральная кость, которая играет роль генератора случайных чисел в игре.

**Сдвиг** – относится к игровой таблице. В таблице указана колонка боевой разницы сил. Использование «сдвига» позволяет изменить колонку в худшую или лучшую сторону.

## СОКРАЩЕНИЯ

**ЛН** – линейная пехота.

**Гр** – гренадеры.

**Зу** – зуавы (приравнены к гренадерам).

**Шот** – шотландцы (приравнены к гренадерам).

**Гв** – гвардия.

**Гус** – гусары.

**Др** – драгуны.

**Кир** – кирасиры.

**Спа** – спаги.

**Каз** – казаки.

**ПА** – полевая артиллерия.

**КА** – конная артиллерия.

**ТА** – тяжелая артиллерия.

## СЦЕНАРИИ

Чтобы выиграть, игроки должны выполнить условия победы, которые указаны в конкретном сценарии. Сценарий должен быть выбран игроками до начала игры.

### СЦЕНАРИЙ №1.

#### БОЙ.

Продолжительность сценария.  
6 ходов.

**Расстановка.** При расстановке используется ширма, которая помещается между игроками так, чтобы скрыть расположение войск друг друга. Игроки расставляют все фишки своей армии в своей зоне развертывания по своему желанию.

**Карточки дополнительных заданий.** Игроки вытягивают по одной карточке дополнительных заданий. На ней указано, какие цели игрок должен выполнить, чтобы получить дополнительные победные очки. Информация на карточке не должна быть известна противнику до конца сражения.

**Первый ход.** Оба игрока бросают кубик. Тот, кто выбросил на кубике больше противника, ходит первым. Ничья перебрасывается. Последовательность хода игроков сохраняется до конца игры.

**Условия победы.** Победные очки (ПО). По окончании 6-го хода оба игрока подсчитывают уничтоженные фишки противника. Каждая фишка стоит 1 победное очко (за исключением гвардии – 3 ПО, гренадеров – 2 ПО, кирасир – 2 ПО). Кроме того, к полученным победным очкам прибавляются очки, заработанные, как указано в карточках дополнительных заданий. Карточки вскрываются, и их содержание предьявляется другому игроку. Игрок, набравший больше победных очков, одерживает победу.

Если игроки набрали равное количество очков, то засчитывается ничья.

#### Вариант игры.

**Внезапное окончание.** Игра может закончиться внезапно для обеих сторон. Начиная с 4-го хода, в конце каждого ходадвигающийся первым игрок бросает кубик. Если на нем выпало «5,6», то игра закончена.

### СЦЕНАРИЙ №2.

#### ГЕНЕРАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ.

Продолжительность сценария  
без лимита времени.

**Расстановка.** При расстановке используется ширма, которая помещается между игроками так, чтобы скрыть расположение войск друг друга. Игроки расставляют все фишки своей армии в своей зоне развертывания по своему желанию.

**Первый ход.** Оба игрока бросают кубик. Тот, кто выбросил на кубике больше противника, ходит первым. Ничья перебрасывается. Последовательность хода игроков сохраняется до конца игры.

**Условия победы.** Игрок, который первым уничтожит у противника 15 фишек, немедленно выигрывает.

### СЦЕНАРИЙ №3. ВСТРЕЧНЫЙ БОЙ.

Продолжительность сценария.  
6 ходов.

**Расстановка.** При расстановке используется ширма, которая помещается между игроками так, чтобы скрыть расположение войск друг друга. Игроки расставляют все фишки своей кавалерии (кроме кирасир) и конной артиллерии в своей зоне развертывания по своему желанию. В игре не используются редуты.

**Первый ход.** Оба игрока бросают кубик. Тот, кто выбросил на кубике больше противника, ходит первым. Ничья перебрасывается. Последовательность хода игроков сохраняется до конца игры.

**Ввод частей в игру.** Начиная с 1-го хода, игрок на свою «Фазу движения» бросает кубик. Выброшенное значение показывает количество частей, которое он может ввести в бой со своего края поля. Нельзя вводить гвардию, гренадеров и тяжелую артиллерию до тех пор, пока на поле не будут выведены все части линейной пехоты и полевой артиллерии.

**Условия победы.** Игроки должны захватить населенные пункты в нейтральной зоне карты (на карте их два). Чтобы контролировать населенный пункт, фишка своей армии должна находиться в нем на момент окончания игры. Игрок, который контролирует больше населенных пунктов, чем противник, одерживает победу. Если оба игрока контролируют одинаковое число населенных пунктов, то засчитывается ничья.

#### Вариант игры.

**Внезапное окончание.** Игра может закончиться внезапно для обеих сторон. Начиная с 4-го хода, в конце каждого ходдвигающийся первым игрок бросает кубик. Если на нем выпало «5,6», то игра закончена.

### СЦЕНАРИЙ №4.

#### АТАКА УКРЕПЛЕННОЙ ПОЗИЦИИ.

Продолжительность сценария.  
6 ходов.

**Определение состава войск в бою.** Атакующий игрок использует все свои войска в сражении, за исключением фишки редута. Обороняющийся игрок откладывает фишку редута и по своему желанию делит все свои войска на две части. После этого атакующий игрок выбирает, какая половина армия оборо-

нящегося будет принимать участие в сражении. Оставшаяся половина убирается из игры. Обороняющийся игрок берет свою фишку редута и фишки редутов из наборов других армий (за исключением фишки редута противника). Таким образом, у обороняющегося должно быть 3 редута.

**Расстановка.** При расстановке используется ширма, которая помещается между игроками так, чтобы скрыть расположение войск друг друга. Игроки расставляют все фишки своей армии в своей зоне развертывания по своему желанию.

**Первый ход.** Первым ходит атакующий игрок.

**Условия победы.** Если к концу 6-го хода атакующий игрок уничтожил все три редута противника, то он выиграл. Любой другой результат считается поражением атакующего.

**Вариант игры.**

**Внезапное окончание.** Игра может закончиться внезапно для обеих сторон. Начиная с 4-го хода, в конце каждого ходадвигающийся первым игрок бросает кубик. Если на нем выпало «6», то игра закончена.

**КАМПАНИЯ**

Игроки могут разыграть кампанию. Кампания абстрактна и оформлена в виде ряда последовательных игр, исход которых влияет на вид сценария следующей игры. На схеме кампании показано, какие сценарии нужно разыгрывать и в какой последовательности.

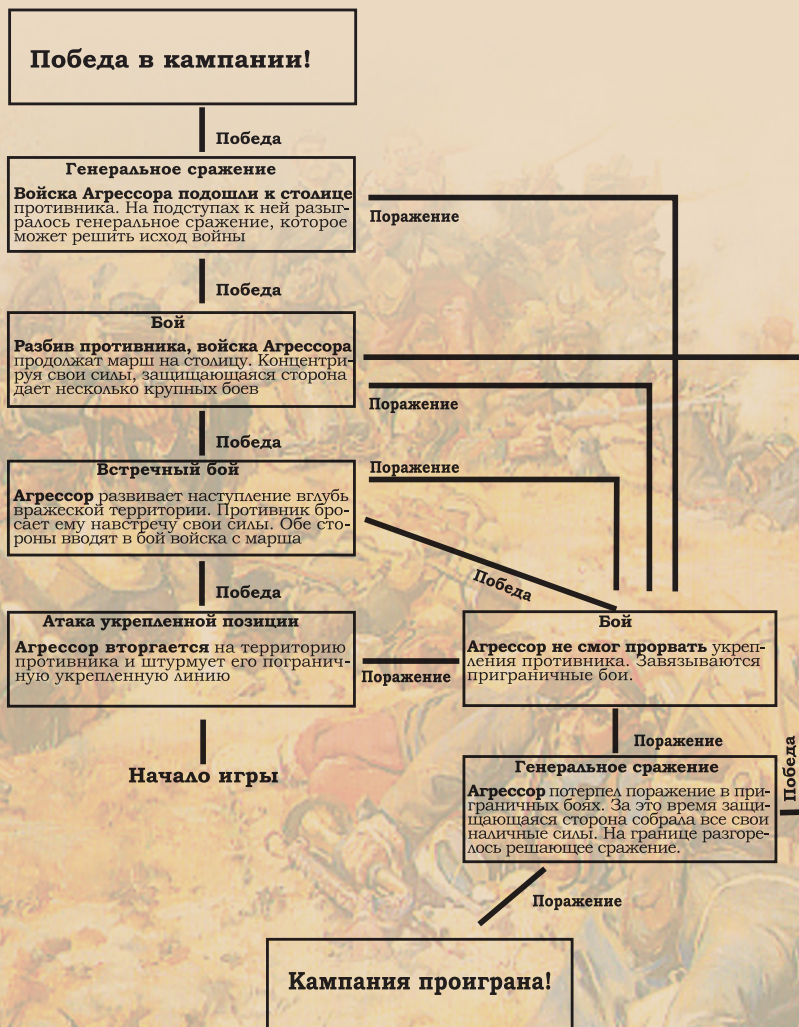
Если игроки сами не договорятся перед игрой, то перед началом кампании оба игрока бросают кубик. Кто выкинул больше, тот «Агрессор». Его противник становится «Защищающимся». Обратите внимание, что на схеме кампании все результаты боев даны применительно к «Агрессору».

**Ничья после розыгрыша сценария в кампании.**

Если в результате боя в кампании получилась ничья, то бросьте кубик. Тот, кто выбросил больше, считается победителем. Подразумевается, что нервы победившего броском кубика полководца оказались крепче, и его противник отступил, несмотря на ничейный исход боя.

**Ничья в кампании.** Если за 8 игр ни одна из сторон не добилась победы в кампании, то считается, что обе стороны взаимно истощили себя в войне и подписали мир. Ничья.

**КАМПАНИЯ  
СХЕМА**



## ТАБЛИЦА БОЯ

Боевая сила/ Кубик	-5...	-4-2	-1	0	+1	+2-3	+4-7	+8-10	+11...
1	А-Ун	А-Ун	А-Ун	А-Ун	А-Ун	А-Ун	УБ	УБ	Об-1
2	А-Ун	А-Ун	А-3	А-2	А-2	А-1	Об-1	Об-2	Об-3
3	А-Ун	А-2	А-2	А-1	А-1	УБ	Об-2	Об-3	Об-Ун
4	А-3	А-1	А-1	УБ	УБ	Об-1	Об-3	Об-Ун	Об-Ун
5	А-2	Об-1	УБ	Об-1	Об-1	Об-2	Об-Ун	Об-Ун	Об-Ун
6	Об-1	УБ	Об-2	Об-2	Об-Ун	Об-Ун	Об-Ун	Об-Ун	Об-Ун

**Об** – результат относится к обороняющемуся.

**А** – результат относится к атакующему.

**УБ** – **упорные бои**. Обе стороны теряют по одной части.  
Атакующий отступает на 1 гексагон.

**1, 2, 3** – количество гексагонов отступления проигравшего.

**Ун** – одна часть проигравшей стороны уничтожена.  
Проигравший (если у него остались части) отступает на 3 гексагона.

## ТАБЛИЦА ВЛИЯНИЯ МЕСТНОСТИ

Местность	Влияние на движение	Влияние на бой
Открытая	1	нет
Лес	2	+1 сдвиг в пользу обороняющегося; БС кавалерии равна «1»; В лес не распространяется ЗК противника.
Холм	1	+1 сдвиг
Населенный пункт	1	+2 сдвига в пользу обороняющегося; БС кавалерии равна «1»; В лес не распространяется ЗК противника.
Река	+1	1 сдвиг в пользу обороняющегося, если он не обойден.
Мост	+0	как <u>Река</u>
Дорога	1/2	по местности

Влияние на бой указано в пользу частей, которые обороняются в гексагоне с указанным типом местности.

**БС** – боевая сила.

**ЗК** – зона контроля.

