

[Примечание переводчика – перевод правил этой игры осуществлен по тексту Версии 2, опубликованной на официальном сайте компании «GMT Games». В этой версии правил учтены опечатки исходного варианта, а сами правила имеют другую разбивку на главы.]

« СЛАВА ПРУССИИ »

Сражения Фридриха Великого

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Общая информация	2	13. Объединенный сегмент изменений Армейской Морали	19
2. Что написано на игровых фишках	2	14. Фаза конца Хода	20
3. Последовательность игры	5	15. Чуть больше о Командующих	20
4. Активизация Армии и определение командования	5	СЦЕНАРИИ	
5. Группирование	7	<i>Система нумерации сценариев сохранена из предыдущей версии правил</i>	
6. Зоны Контроля и завязанные части	8	22. Общие правила сценариев	21
7. Фаза движения	9	23. Россбах	21
8. Наступательный (и Оборонительный) Обстрел	11	24. Лейтен	23
9. Фаза сбора и мораль Частей	12	25. Цорндорф	24
10. Ближний бой	13	26. Торгау	26
11. Фаза удаления маркеров «Завязаны»	18	СЛОВАРЬ	3
12. Армейская Мораль	18		

Вступление

Игра «Слава Пруссии: Сражения Фридриха Великого» изображает четыре самых знаменитых сражения Семилетней войны: Росбах (5 ноября 1757 года), Лейтен (5 декабря 1757 года), Цорндорф (25 августа 1758 года) и Торгау (3 ноября 1760 года).

Чтобы изучить эти правила – прочтите их один раз. Не пытайтесь запомнить каждое правило. Затем расставьте какой-нибудь сценарий. Росбах – самый маленький из них и является неплохой стартовой площадкой для освоения правил. Следуйте последовательности игры, сверяйтесь с соответствующими разделами, когда Вам потребуется что-то уточнить. Каждое правило заключено в пронумерованный параграф, чтобы было легче сверяться с ним. Когда есть ссылка на какое-то правило, то она заключена в скобочки (e.g. 3.1). Каждый термин обозначенный в Словаре выделен заглавной буквой в тексте правил.

1. Общая информация

1.1 Комплект

Полный комплект игры «Слава Пруссии» включает:

- Две карты 22 x 34 дюйма напечатанные на обеих сторонах листа
- Одна книжка правил
- Две вспомогательные карточки 17 x 11 дюймов
- Четыре платы с фишками (704 фишки)
- Один шестигранный кубик

КАРТЫ: Каждая сторона листов карт отображает местность, на которой разыгралось одно из сражений. Сетка из шестиугольничков наложена на местность, чтобы упорядочить движение и положение Частей. При подсчете дистанции между гексагонами, считайте последний гексагон, но не считайте первый (например, прилегающие гексагоны находятся на расстоянии 1 друг от друга).

ФИШКИ: Платы фишек содержат фишки, которые представляют части принимавшие участие в сражениях, их командиров и всевозможные информативные Маркеры. Перед игрой фишки необходимо аккуратно извлечь из рамок, рассортировать по сражениям и участвовавшим сторонам. Около половины Частей в каждом сражении начинают игру не на карте. Эти части – пополнения, они вступают в игру, когда несутся потери.

1.2 Словарь

См. страницы 3 и 4, на которых располагается словарь терминов.

1.3 Масштаб игры

Каждый гексагон представляет 500 ярдов. Каждый игровой ход представляет один час реального времени. Каждое Очко Силы пехоты представляет около 400 человек, а каждое ОС кавалерии представляет около 200 человек. Трех и четырехуровневые части это бригады или их эквивалент, двухуровневые части это полки или подразделения русских казаков или прусских «фрайкорпусов», а одноуровневые части это батальоны. Артиллерийские Части представляют от 10 до 20 орудий и их расчеты.

1.4 Национальности

Различные национальности в этой игре представлены на фишках следующими цветами:

Пруссаки – синий

Австрийцы – белый

Австрийские вспомогательные части (сценарий «Лейтен») – темно-серый со следующими обозначениями:

Wurt – Вюртемберг

Wurz – Вюрцбург

Bav – Бавария

Саксонцы – светло-серый (сценарии «Лейтен» и «Торгау»)

Русские – зеленый

Французы – светло-серый

Французские иностранные части (сценарий «Росбах») – светло-серый со следующими обозначениями:

Sw – Швейцарцы

Ger – Немцы

Священная Римская империя – светло-серый (сценарий «Росбах»)

2. Что написано на игровых фишках

Игра «Слава Пруссии» содержит два различных типа фишек: фишки Частей/Командующих и Маркеры. Части и Командующие представляют пехоту, кавалерию, артиллерию и высших офицеров, которые сражались в этих исторических сражениях. Маркеры целиком информативны по своей сути и не представляют ничего осязаемого на поле боя. Они используются, чтобы отмечать информацию о Состоянии морали, статусе Завязанности etc.

2.1 Фишки пехоты и кавалерии

Фишки пехотные и кавалерий несут очень сходную информацию. Это единственные фишки, которые могут принимать участие в Ближнем бою. На фишках пехоты и кавалерии указано число уровней. Трех и четырехуровневые части представлены двумя фишками. Части с точкой на месте номера гексагона расстановки это запасные фишки.

2.2 Фишки артиллерии

Артиллерия не имеет Очков Силы, вместо этого она имеет три числа Силы Обстрела. Артиллерия ни к одному из Корпусов.

2.3 Фишки командующих

Фишки Командующих корпусами и Главнокомандующих имеют очень сходные характеристики, которые напечатаны на их фишках. Командующие не имеют Морального Рейтинга и Очков Силы и НЕ являются Частями. Командующие имеют Моральный Модификатор, а некоторые из них имеют и Инициативу.

Примечание касающееся усовершенствования в дизайне: Для ясности в следующих частях «Славы Пруссии» маркеры «Сцеплены» Engaged, которые в настоящее время входят в набор игры, будут заменены маркерами «Завязаны» (в бою) Locked. Игроки могут внести соответствующие изменения в своем экземпляре игры, заменив слово Engaged на Locked т.е «Завязаны», которое с этого места будут употребляться в правилах.

СЛОВАРЬ

Автоматическая активизация: «Бесплатная» Активизация Армии, которая происходит, как только противоборствующие войска сближаются на расстояние в три гексагона.

Активизация *Coup d'Oeil* (ACdO): Специальная форма Активизации Армии, которая происходит, когда Армия впервые воочию видит Армию противника.

Активный игрок: Игрок, который в данный момент проводит свой Ход игрока.

Активизировать, Активизация: Попытка игрока обеспечить своей Армии начало обычных процедур командования, движения и боя.

Армейская Мораль (АМ): Число на Дорожке морали армии *Army Morale Track* отражает стойкость Армии. Боевые потери уменьшают Армейскую Мораль, а Успех в Бою может поднять ее.

Армия: Армия состоит из всей пехоты, кавалерии, артиллерии и всех командующих, контролируемых одним игроком.

Атака с фланга: Боевая ситуация, в которой одна обороняющаяся Часть окружена атакующими частями или их Зонами Контроля.

Без Командования (БК): Часть оказывается Без Командования, когда она находится далее, чем в 5 гексагонах от своего Командующего Корпусом.

Ближний Бой: Ближний бой происходит между прилегающей противостоящей пехотой и кавалерией.

Быстрые части: Вся кавалерия и вся пехота, чье напечатанное на фишке Движение равняется «4» или более, это Быстрые части.

В Колонне (ВК): Походное построение позволяющее увеличить движение, но сопряженное со штрафами в бою.

Вражеская Зона Контроля (ВЗК): ВЗК это Зона Контроля распространяемая Частью контролируемой противником.

Вспомогательная карточка игрока: Карточка содержащая всевозможные таблицы используемые в игре.

Главнокомандующий: Главнокомандующий возглавляет Армию. Характеристики Главнокомандующего используются при определении Активизации его Армии.

Группа: Один или более Командующих Корпусами и их Части.

Группировка: Все Части в одно гексагоне на карте.

Движение (Д): Движение фишки это максимальное число Очков Движения, которое она может потратить в каждую фазу движения.

Деморализованная: Армия становится Деморализованной, когда ее Армейская Мораль падает слишком низко. Деморализованная армия действует с целой кучей штрафов.

Завязаны: Пехота/кавалерия в ВЗК расположенная сверху группировки и насчитывающая 4 или менее уровней является Завязанной. Только пехота/кавалерия может быть завязанной.

Захват: Часть считается Захваченной в плен, когда она должна Отступить и не может этого сделать, когда она Бежит во Вражескую Зону Контроля, в

результате результата боя «Сдача», или в результате попытки Захвата артиллерии. Захваченные Части приносят больше Победных Очков, чем уничтоженные Части.

Зона Контроля (ЗК): Зона Контроля это район на карте, в который Сплоченная или Расстроенная часть распространяет свое влияние. ЗК простирается в шесть гексагонов окружающие Часть.

Игровой ход: Каждый Игровой ход состоит из двух Ходов игроков, за которыми следует общая фаза изменения морали.

Инициатива: Рейтинг Инициативы Командующего представляет его способность на собственное усмотрение предпринять решительные действия. Все Главнокомандующие имеют рейтинг Инициативы, также как и некоторые Специальные Командующие Корпусами. Рейтинги Инициативы имеют значение от «2» до «5».

Командный рейтинг: Рейтинг, который определяет, насколько Группа предрасположена к тому, чтобы быть Эффективной или Неэффективной.

Командующий: Существует два типа Командующих. Командующий корпусом представляет командира одного Корпуса и используется для контроля только над данным Корпусом. Главнокомандующий в первую очередь используется для Активизации Армии.

Корпус: Корпус это совокупность пехоты/кавалерии подчиненной одному Командующему. Цветные полосочки на фишках Частей обозначают, какая пехота/кавалерия подчинена какому Командующему. Заметьте, что артиллерия никогда непосредственно не входит в состав Корпуса.

Маркер: Маркер это информационная фишка, которая не является ни фишкой пехоты, ни кавалерии, ни артиллерии, ни командующего. Маркеры используются, чтобы отмечать состояние Частей, а также для того, чтобы отмечать всевозможную другую информацию, например текущий Игровой ход.

Модификатор к Броску Кубика (МБК): Модификатор к Броску Кубика влияет на бросок при определении результатов положительным или отрицательным образом.

Моральный Модификатор (ММ): Положительный МБК некоторых лидеров применяемый во время Проверок морали, Сокрушительных атак кавалерии или Попытках сбора.

Моральный рейтинг (МР): Моральный рейтинг Части представляет ее сравнительную эффективность. Большее число представляет лучшую мораль (из-за физического состояния, тактической подготовки и/или уровня руководства средних/младших офицеров/унтер-офицеров).

Наступление: Пехота и кавалерия могут Наступать после Рукопашной, если они «очистили» гексагон противника.

Неактивный игрок: Игрок, который в данный момент не проводит свой Ход игрока.

Неэффективен: Это Состояние командования, которое позволяет только ополовиненное движение.

Обстрел: Обстрел это единственная форма боя, в которой может принимать участие артиллерия.

Обычная активизация: Добровольная Активизация Армии, когда игроки «уплачивают» определенную стоимость за счет Армейской Морали, а затем бросают кубик, чтобы Активизировать свою Армию.

Основная группа: Каждая армия имеет в своем составе две Основные группы: Основную группу пехоты/артиллерии и Основную группу кавалерии.

Основной сценарий: Основные сценарии позволяют игрокам проконтролировать свое развертывание и проведение марша.

Отряд: Отряд это отдельная Специфическая группа, которая может быть Активизирована независимо от основных сил Армии.

Отступление: Вынужденное движение в результате боя.

Очки Движения (ОД): Очки движения тратятся для входа в гексагоны, пересечение сторон гексагонов и при оставлении ВЗК.

Очки Потерь (ОП): Очки Потерь это результат Рукопашной и Обстрела.

Очки Силы (ОС): Очки Силы представляют сравнительную боевую силу пехоты/кавалерии. Только пехота/кавалерия имеет очки силы. Последовательность игры: Последовательность игры определяет порядок событий в игре.

Поддержанная оборона: Боевая ситуация, при которой окруженной обороняющейся группировке Частей допускается использовать поддерживающие части при вычислении боевого соотношения.

Проверка морали: Проверка морали проводится тогда, когда часть должна проверить осталась ли она Построенной, или стала Расстроеной или вообще, Бежит.

Разгромлена: Армия становится Разгромленной, когда ее Армейская Мораль падает слишком низко.

Развертывать: Процесс выведения Корпуса из состояния движения В Колоннах, и его возврат к обычному движению.

Расстройство: Состояние морали Частей. Расстроенные Части могут двигать на меньшее расстояние и менее эффективны в Рукопашной.

Сбор: Попытка восстановить Состояние морали Части.

Свой край карты: Направление, к которому должны двигаться обращенные в Бегство Части. Он обозначается в специальных правилах каждого сражения.

Сдача: Результат «Сдача» происходит при Рукопашной, и приводит к Захвату Частей с низкой моралью.

Сила Обстрела (СО): Сила Обстрела это сравнительная разрушительная сила артиллерии на различном расстоянии в гексагонах.

Состояние морали: С точки зрения Состояния морали Части бывают Сплоченными, Расстроеными или обращенными в Бегство.

Специальный командующий: Специальный командующий позволяет игроку перебросить при определении **Специфическая группа:** Специфическая группа это Группа, оговоренная в

сценарии. Отряды являются одним из видов Специфической группы. Любой Корпус принадлежащий к Специфической группе не принадлежит к Основной группе.

Сокрушительная атака: Способность хорошо управляемой кавалерии к дополнительной атаке во время хода.

Состояния командования: Каждый игровой Ход, каждый Корпус Активизированной Армии находится в одном из двух возможных Состояний командования: Эффективный или Неэффективный. Состояние командования также относится к артиллерии, которая не является частью ни одного из Корпусов.

Сплоченная: Моральное состояние частей. Часть является Сплоченной, когда она не Расстроена или не Бежит.

Сценарий сражения: Сценарии сражения отражает историческое развертывание войск в настоящем сражении по завершении марша.

Таблица Влияния Местности (ТВМ) *Terrain Effects Chart (TEC)*: Таблица Влияния Местности подробно объясняет, каково влияние местности на движение, Рукопашную и Обстрел. Она напечатана на Вспомогательных карточках игрока *Player Aid card*.

Таблица Результатов Боя (ТРБ) *Combat Results Table (CRT)*: Таблица Результатов Боя используется для определения результатов всех боев, она напечатана на Вспомогательных карточках игроков *Player Aid card*.

Уровень: Уровень это единица измерения числа человек в составе Части.

Уровень потерь: В результате боя Часть несет Уровни потерь.

Успех в бою (УБ): Успех в Бою, отмечаемый маркерами, отражает позитивное влияние победы в бою на Армейскую Мораль.

Ход: Каждая законченная Последовательность игры это один Ход.

Ход игрока: Во время каждого Хода игрока активный игрок определяет Состояние командования своих Корпусов, а затем двигает все фишки, входящие в их состав, и сражается ими.

Часть: Часть это объединяющий термин для всей пехоты, кавалерии и артиллерии. Командующие это НЕ Части.

Эффективный: Состояние командования, которое позволяет полное движение.

3.0 Последовательность игры

Игра делится на определенное число Ходов, указанных в конкретном сценарии. Каждый Ход делится на Ходы прусского игрока и игрока коалиции, каждый из которых делится на несколько фаз. Как только игрок закончил фазу, он не может вернуться к ней, чтобы сделать что-либо забытое им, без разрешения противника. Игрок, проводящий свой Ход, игрока является Активным игроком. Другой игрок является Неактивным. После того, как каждый Ход заканчивается, вернитесь к началу Последовательности игры и начните новый Ход. Так продолжается до тех пор, пока не завершены все предписанные Ходы.

ПРИМЕЧАНИЕ: Цифры в скобках после определенных сегментов в Последовательности игры являются ссылкой на соответствующие разделы правил используемые в данном сегменте. Цифры в скобках после заголовков разделов правил являются ссылкой на порядок, в котором они используются в Последовательности игры.

А. Ход прусского игрока:

1. Фаза Активизации Армии (только Основные сценарии) (4.1)
2. Фаза определения командования (4.2)
- А. Сегмент Развертывания из колонн (4.4)
- В. Сегмент броска кубика за командование Группы (4.5)
3. Фаза движения
- А. Сегмент движения обращенных в бегство (7.1)
- В. Сегмент помещения маркеров «Завязаны» (7.2)
- С. Сегмент обычного движения (7.3)
4. Фаза наступательного обстрела (8)
5. Фаза сбора (9.4)
6. Фаза оборонительного обстрела (8.5)
7. Фаза ближнего боя (10)
8. Фаза удаления маркеров «Завязаны» (11)

В. Ход игрока коалиции:

Игрок коалиции проводит свой Ход точно таким же образом.

С. Объединенная фаза изменений Армейской Морали (13):

Оба игрока изменяют положение своих маркеров морали, проверяют не стала ли какая-либо из Армий Деморализованной/Разгромленной, и если нужно проводят соответствующие процедуры.

Д. Фаза конца Хода (14):

Передвиньте маркер Хода в следующую ячейку на Дорожке записи хода и начните новый Ход.

4. Активизация Армии и определение командования

Термин командование относится к двум концепциям: Активизации Армии и Состоянию командования. Как только Армия Активизирована, для каждой Группы и Корпуса каждый Ход будет определяться Состояние командования.

4.1 Фаза Активизации Армии (1):

Армия должна быть Активизирована прежде, чем она сможет провести какое-либо движение или бой. Активизация Армии происходит по одному разу для каждой из сторон. Армии обеих сторон начинают Основные сценарии Неактивными. Обычно прусский игрок решает, когда Активизировать и начать двигать

свою Армию. Игрок коалиции также может попытаться Активизировать свою Армию (более дорогой ценой и с большим риском) или подождать Активизации из-за действий пруссаков.

В Сценариях сражений обе Армии считаются уже Активизированными, и нет Активизации Армии.

Существует три типа Активизации: Обычная Активизация, Автоматическая Активизация и Активизация *Coup d'Oeil* (CdOA).

Примечание разработчика: Обе Армии могут оставаться неактивными. Прусский игрок должен балансировать между тем, в какой Ход начинать, и тем, что это может быть сопряжено с риском слишком раннего начала, таким например, как увеличивающейся возможностью для игрока коалиции среагировать на его передвижения или риском подвергнуться большим боевым потерям/потерям от усталости. В то же время игрок коалиции может попытаться нарушить прусский план своим контрмаршем, но это может обойтись ему критическими потерями в Армейской Морали, не принеся ощутимых результатов.

4.1.1 Обычная Активизация: Во время фазы активизации армии игрок может попытаться провести Обычную Активизацию своей Армии, если она еще не Активизирована. Попытку Обычной Активизации можно производить только один раз в Ход до тех пор, пока армия не Активизируется. Чтобы попытаться провести Активизацию, игрок «уплачивает» стоимость Активизации (указанную в инструкциях к каждому сценарию), уменьшая АМ на соответствующее число. Затем он бросает один кубик (сначала «платит», потом кидает) и прибавляет к результату броска рейтинг Инициативы своего Главнокомандующего. Если результат «7» или больше, то Армия Активизирована и может начинать обычное командование/движение. АМ потрачена и потеряна, если результат меньше «7». Игрок, чья Армия не Активизирована, не проводит ни одной из следующих фаз своего Хода. См. 12.2 о том, как отмечается потраченная АМ.

4.1.2 Автоматическая активизация: Как только двигается в пределы трех гексагонов и открытой Линии Видимости от Неактивной фишки, Неактивная Армия «бесплатно» Активизируется в следующий Ход игрока. Заметьте, что Отряды являются исключением (4.3).

4.1.3 Активизация *Coup d'Oeil*: Первый раз, когда любая фишка Неактивной Армии или Отряда (4.3) может проложить открытую ЛВ (8.2) длиной в 7 гексагонов или меньше до вражеской Части, Неактивный игрок может провести попытку Активизации *Coup d'Oeil* (ACdO). Попытка Активизации CdO может быть проведена один раз для каждой Армии и/или Отряда. Игрок проводящий попытку ACdO бросает кубик и прибавляет к результату броска рейтинг Инициативы своего Главнокомандующего. Если результат равен «8» или более, то игрок МОЖЕТ Активизировать свою армию «уплатив» стоимость Активизации указанную в сценарии (сначала бросьте, а затем «платите» за ACdO, если желаете). Заметьте, что Активизация CdO

происходит во время вражеской фазы движения, а не во время фазы Активизации своей Армии.

Историческое примечание: «*Coup d'Oeil: быстрый осмотр, ВЗГЛЯД.*» Во фридрихианскую эпоху это было ключевым качеством, по которому судили о генералах. Это способность «с одного взгляда» оценить ситуацию, и среагировать соответствующим образом. Из-за далеко неточного характера разведки той эпохи и сравнительно медленных способностей к перестроению и реагированию линейных построений, *CdO* был высоко ценным, но редким качеством. Во время марша на сближение предшествовавшего сражению, быстроисчезающие возможности, которыми удалось воспользоваться или которые были упущены, часто определяли разницу между победой и поражением.

[Прим. перев. к историческому примечанию – Русскому читателю легче понять этот термин, если он вспомнит рецепт успешных действий в сражении, данный А.В. Суворовым: «Глазомер, быстрота, натиск».]

4.2 Фаза определения командования (2):

Корпуса, Группы и Состояния командования:

ОСНОВНЫЕ ГРУППЫ: Каждая Армия имеет две Основные группы: Основная пехотная/артиллерийская группа Основная кавалерийская группа. Сценарий обозначает любые другие Группы, которые называются Специфическими группами. Корпус принадлежит только к одной Группе. Группа состоит из нескольких Корпусов, Состояние командования которых определяется для всех вместе. Если Корпус не относится к Специфической группе, то он принадлежит к Основной группе. Если в состав Корпуса входит какая-либо пехота, то он принадлежит к Основной пехотной/артиллерийской группе, в противном случае она принадлежит к Основной кавалерийской группе.

КОМАНДНЫЕ РЕЙТИНГИ: Как только Армия Активизирована, игроки каждый Ход определяют Состояние командования каждой Группы, которое бывает либо Эффективным, либо Ослабленным. Каждая группа имеет Командный рейтинг число, которое или меньше которого надо выбросить на кубике, чтобы Группа была Эффективной. Чем более высокий командный рейтинг, тем лучше. Эти рейтинги и диапазон нужных результатов броска кубика показаны на соответствующих маркерах эффективности командования группы, которые каждый ход помещаются рядом с картой или на саму карту, чтобы отразить Состояние командования каждой Группы.

СОСТОЯНИЕ КОМАНДОВАНИЯ: Состояние командования Группы относится к каждому Корпусу входящему в состав этой Группы, вместе с артиллерией в составе этой группы. Эффективные Корпуса располагают полным Движением, а Ослабленные Корпуса половиной Движения (округляется вверх). Части В Колонне (7.6) имеют другое, Ослабленное Д. Генералы всегда располагают полным Движением.

4.2.1 Специальные командующие: Специальные командующие помечены звездочкой, и позволяют

одному Ослабленному Корпусу (и возможно некоторому количеству артиллерии) попытаться восстановить Эффективное Состояние командования. Эта попытка происходит после того, как были сделаны броски за все Группы с целью определения их Состояния командования в этот Ход. Специальные командующие помеченные буквой «I» могут воздействовать только на Корпуса имеющие в своем составе пехоту, а Специальные командующие помеченные буквой «С» могут воздействовать только на Корпуса, в чьем составе нет пехоты. Все Специальные командующие могут влиять на артиллерию. И Командующие Корпусами и Главкомандующие могут быть Специальными командующими.

4.2.2 Части Вне Командования: Любая Часть, которая начинает Ход далее, чем в 5 гексагонах от своего Командующего корпуса находится Вне Командования (ВК). Части ВК, вне зависимости от своего Состояния Командования, могут использовать только половину своего обычного Движения (округляя дроби вверх), и не могут входить в ВЗК. Артиллерийские Части могут проследить командование до любого своего Командующего. При подсчете расстояния считайте гексагон Командующего, но не считайте гексагон занятый Частью. Вражеские Части, местность и ВЗК не препятствуют прослеживанию командования. Также, каждый ход две любые пехотные или кавалерийские Части могут проследить командование непосредственно до Главкомандующего. Пометьте любые Части, которые не могут проследить командования маркерами «Вне Командования» *Out of Command*.

4.3. Отряды:

Отряды это временные Специфические группы, и они не считаются частью главных сил Армии. Они могут быть Активизированы независимо, и любое движение или бои с участием фишек входящих в состав Отряда обычно не приводят к Активизации Армии. Каждый раз, когда фишка Отряда может проложить ЛВ (8.2) длиной в 3 гексагона или менее до вражеской части, или до уже активизированной фишки своего Отряда, то этот Отряд считается немедленно Активизированным. Затем игрок определяет Состояние командования этого Отряда.

4.3.1 Отряды и Активизация главных сил Армии:

Когда главные силы Армии Активизированы, неважно каким образом, все Отряды «освобождаются». Фишки отрядов переподчиняются соответствующим Основным группам.

4.3.2 Отряды и Активизация *CdO*: Каждый Отряд получает одну попытку Активизации *CdO* в добавок, к одной попытке положенной главным силам Армии. Если Отряд преуспевает в своей попытке Активизации *CdO*, то Активизируется и вся Армия.

4.3.3 Маркеры Эффективности командования/броски на определение Состояния командования отрядов не используются в Сценариях сражений, так как в них отряды уже переподчинены, согласно 4.3.1.

4.4 Сегмент развертывания из Колонн (2А):

Игроки решают будут ли они Развертывать свои Корпуса находящиеся В Колоннах (7.6). Это решение

принимается до определения Состояния командования. Игроки объявляют, какие из их Корпусов будут развертываться. Артиллерийские Части могут Развертываться вместе с любым Развертываемым Корпусом, если они находятся в пределах 5 гексагонов от Командующего этим Корпусом.

4.5 Сегмент броска кубика за командование Группы (2В):

Бросьте кубик за каждую Группу и проверьте, выбросили ли Вы число равное или меньшее, чем ее Рейтинг командования (4.2). Если да, то поместите в знак этого Маркер Эффективности Группы рядом с картой Эффективной стороной вверх. В противном случае поместите Маркер Ослабленной стороной вверх.

Если все Группы Эффективны, то Специальные командующие (т.е., помеченные звездочкой, 4.2.1) не требуются. В противном случае, каждый Специальный командующий получает возможность вернуть одному Корпусу Эффективное Состояние командования. Чтобы повлиять на Корпус (т.е., дать ему возможность перебросить кубик при определении Состояния командования), Специальный командующий (Командующий корпусом или Главнокомандующий) должен возглавлять этот Корпус или быть сгруппированным с Командующим данного Корпуса. Специальный Командующий корпуса может влиять только на один Корпус в Ход (этот Корпус может быть, но не обязательно должен быть его). Вдобавок к Корпусу, Специальный командующий также может влиять на любую артиллерию, с которой он сгруппирован. Если результат броска кубика равен или меньше, чем Инициатива такого командующего, то соответствующий Корпус плюс артиллерия (если таковая наличествует) в этот Ход становятся Эффективными.

Предполагается, что Корпуса, которые вернули себе Эффективное Состояние командования из-за Специального командующего последовательно подвигают свои Части, чтобы избежать путаницы с тем, какие из Частей имеют полное Д, а какие ополовиненное.

Пример: В сценарии «Росбах», франко-имперская FrE Армия имеет три Группы: Основная пехотная/артиллерийская группа с Командным рейтингом «2», Основная кавалерийская группа (Ком. рейтинг «3») и Группа Сен-Жермена/Лаудона StG/L (Ком. рейтинг «3»). FrE игрок бросает кубик и помещает Маркеры за все 3 Группы. Игрок выбрасывает «4» за пехоту, «4» за кавалерию и «3» за StG/L. Это означает, что вся FrE пехота, артиллерия и кавалерия Неэффективны, за исключением пехоты и кавалерии входящей в состав Группы StG/L, которая Эффективна.

В сценарии «Цорндорф» прусская Армия имеет рейтинги обеих Основных групп (пехотной/артиллерийской и кавалерийской) «4». Вдобавок, Фридрих Frederick является Специальным командующим с Инициативой «4I» (он может влиять только на Корпуса с пехотой), а Зейдлиц Seidlitz является Специальным командующим с Инициативой

«5C» (он может влиять только на Корпуса без пехоты). В 1 Ход прусский игрок выбрасывает «2» и «4», это означает, что все Части Эффективны и Специальные командующие не бросают кубика. Во 2 Ход прусский игрок выбрасывает «5» за пехоту/артиллерию (которая становится Неэффективной) и «4» за кавалерийскую Группу. Фридрих, который сгруппирован с Командующим корпусом Каницем Kanitz и двумя артиллерийскими Частями, выбрасывает «4». Теперь пехота Корпуса Каница и две вышеупомянутые артиллерийские Части (только) могут использовать полное Д. Так как кавалерия Эффективна, то Зейдлиц снова не бросает кубик.

5. Группирование

Фишки помещаются на карту в отдельные гексагончики. Все Части в одном гексагоне называются Группировкой. Положение Частей в Группировке является важным. Также существуют ограничения на то, сколько Частей может быть в одной Группировке.

5.1 Общие ограничения:

Каждый гексагон может содержать до 12 Уровней пехоты/кавалерии ПЛЮС к этому до 8 Уровней артиллерии. Если в гексагоне нет пехоты или кавалерии, то в нем могут быть сгруппированы до 12 Уровней артиллерии. Командующие и маркеры не считаются при Группировании.

5.2 Ограничение В Колонне:

Гексагон с Частями В Колонне (7.6) может содержать не более 4 Уровней пехоты/кавалерии ПЛЮС 8 Уровней артиллерии.

5.3 Когда применяются ограничения?

Ограничения группирования проверяются в конце каждой фазы движения, чтобы установить, что нет нарушений. Любые гексагоны с нарушением ограничений группирования в начале фазы движения (обычно это происходит из-за отступлений) должны быть приведены в соответствие с вышеизложенными правилами к концу этой фазы. Отступающая Часть приводящая к нарушению ограничений группирования подвергается штрафам описанным ниже (9.3).

5.4 Порядок группирования

Части в Группировки располагаются таким образом, что те части, которые будут принимать участие в бою располагаются сверху. Только верхние 4 Уровня пехоты/кавалерии будут принимать участие в Ближнем бою, и только артиллерия, которая располагается сверху всей пехоты/кавалерии в Группировки может вести Обстрел. Положение Командующих в составе группировки не имеет значения. В целом, игроки могут свободно перемещать части в составе Группировки по своему желанию, за исключением следующих ограничений:

- Части, которые начинают Ход под маркером «Завязаны» Engaged (7.2), имеют ограничения на изменение порядка группирования.
- Отступающая Часть всегда помещается сверху Группировки.
- ПОРЯДОК ГРУППИРОВАНИЯ АРТИЛЛЕРИИ КОАЛИЦИИ: Артиллерия коалиции, которая входит в ВЗК (6.1) должна быть помещена сверху

Группировки. Прусские Части не подвергаются этому ограничению.

Примечание разработчика: Пруссаки были заметно агрессивнее и умелыми в выдвигении своих 12-ти фунтовых орудий в первую линию для непосредственной поддержки пехоты. Артиллерия коалиции склонялась к более позиционной роли. Это правило позволяет прусской артиллерии входить в ВЗК после пехоты или кавалерии и обеспечивать поддержку в следующую фазу оборонительного обстрела. Орудиям коалиции двигающимся в ВЗК приходится ждать целый ход (до следующей своей фазы движения), пока они смогут передвинуться на верх Группировки и вести Обстрел.

6. Зоны Контроля и завязанные части

6.1 Что такое Зона Контроля?

Все не обращенные в бегство Части распространяют Зону Контроля (ЗК) во все шесть прилегающих гексагонов, за исключением любых гексагонов, в которые данная Часть не может войти (7.0). Командующие и все бегущие части не имеют ЗК. ЗК представляет участок поля боя, нахождение в котором может быть «оспорено» частью. ЗК в первую очередь используются, чтобы определить, какие Части Завязаны и будут участвовать в Ближнем бою. ЗК также влияют на движение вражеских Частей. В этих правилах часто упоминается Вражеская Зона Контроля, или ВЗК, которая является ЗК распространяемой Частью противника.

6.2 Определение Завязанности и Поддержки

Когда Группировка содержащая пехоту/кавалерию находится в ВЗК, верхняя пехота/кавалерия этой Группировки насчитывающая 4 Уровня или меньше считается Завязанной. Пехота/кавалерия становится Завязанной, как только она подпадает под вышеизложенное определение. Вся оставшаяся пехота/кавалерия считается Поддерживающей. Артиллерийские Части не становятся Завязанными или Поддерживающими. Вся Завязанная пехота/кавалерия должна принимать участие в Ближнем бою, если она прилегает к пехоте/кавалерии противника.

Примеры:

Уровни и их расположение в гексагоне	Кто Завязан?
2 Уровня, 2 Уровня	Обе части
2 Уровня, 3 Уровня	Только двухуровневая часть
1, 1, 2 Уровня	Все
1, 1, 4 Уровня	Только обе одноуровневые части

Примечание разработчика: Игрокам легче будет понять концепцию Группирования и Завязанности Части, если они будут представлять себе, что четырехуровневая часть занимает своим фронтом все 500 ярдов гексагона. Следующие за ней Поддерживающие Части будут располагаться во второй линии, в 200-220 ярдах за частями находящимися в первой линии. Только если такое построение не обстреливается врагом с фланга, только первая линия (первые 4 Уровня и артиллерия) в гексагоне может вести огонь перед фронтом.

6.3 Завязанные части и порядок группирования

Все группировки, которые начинают Ход с Завязанной пехотой/кавалерией – находятся в бою и имеют ограничения на изменение порядка Группирования и движение. Все такие группировки помечаются маркером «Завязаны». Любые гексагоны отмеченные таким образом не могут быть полностью освобождены во время этогохода (см. исключение в 6.4). Во времяхода Завязанная пехота/кавалерия в составе Группировки может быть заменена, либо Поддерживающей пехотой/кавалерией выдвигающейся наверх Группировки, либо входящей в гексагон новой пехотой/кавалерией. Если подобное происходит, то переверните маркер его стороной «-2» вверх. Эта Группировка будет иметь негативный модификатор в Ближнем бою. Заметьте, что пехота/кавалерия может входить в гексагон помеченный маркером и становится поддерживающей, не подвергаясь при этом штрафу. ПРИМЕЧАНИЕ: Части в гексагоне, которые не отмечены маркером «Завязаны» (т.е. части в этом гексагоне не начинали Ход в ВЗК), могут свободно изменять свой порядок Группирования во время фазы движения Активного игрока, за исключением артиллерийских частей коалиции, согласно 5.4.

Пример изменения порядка Группирования: Австрийский игрок имеет Эффективный Корпус, и четырехуровневые пехотные части А и В, которые не начинают Ход игрока в ВЗК, таким образом, на них не находится маркер «Завязаны». Он двигает пехоту А в ЗК прусской кавалерии, пехота А сразу же, как только входит в ВЗК, считается Завязанной (согласно 7.5.1). Так как в данный момент эта Часть является верхней (и единственной) в ВЗК, то она должна прекратить движение. Затем австриец двигает пехоту В из гексагона находящегося позади в тот же гексагон, где находится пехота А. Теперь у него есть выбор – он может объявить, что он двинул пехоту в качестве Поддерживающей части (он может оставить эту пехоту в гексагоне или, так как он потратил только 1 ОД, он может покинуть этот гексагон, потратив при этом +1 ОД (7.5.1), и войти в следующий гексагон, что обойдется движущейся пехоте в 3 ОД) ИЛИ он может принять решение, так как пехота В имеет более высокую мораль (или по другой причине), о том, что он хочет, чтобы пехота В возглавила атаку на прусскую кавалерию. Он объявляет, что пехота В двигается НАВЕРХ пехоты А. Теперь Завязанной Частью является пехота В, а пехота А становится Поддерживающей Частью (хотя А не может продолжить движения). Это изменение в порядке Группирования не ведет к штрафу, так как Маркера «Завязаны» не было в этом гексагоне.

Уточнение – Если в гексагоне Завязанными является менее 4 Уровней, игроки могут сделать Завязанными больше частей, в пределах лимита в 4 Уровня, не подвергаясь штрафу, если это не влияет на статус Завязанности изначальной Части/Частей. (В этом случае, Вы не меняете изначально Завязанную Часть/Части, а занимаете дополнительными войсками свободный участок фронта, что не приводит к замешательству, вызываемому прохождением частей сквозь друг друга).

Дополнительный пример, касающийся Завязанных Частей: Игрок имеет двухуровневую кавалерийскую Часть, четырехуровневую пехотную часть и другую двухуровневую кавалерийскую часть под пехотой, сгруппированные именно таким образом, в ВЗК. Согласно 6.2, только верхняя двухуровневая кавалерия является Завязанной, и Маркер «Завязаны» должен быть помещен в этот гексагон. Во время фазы движения, игрок может выдвинуть двухуровневую кавалерию снизу Группировки, чтобы та тоже стала Завязанной вместе с верхней двухуровневой кавалерией. Это НЕ приведет к переворачиванию Маркера «Завязаны», так как изначально Завязанная кавалерия не изменяла своего статуса. Хотя, если бы игрок захотел выдвинуть вперед четырехуровневую пехоту, ему бы пришлось поместить ее сверху по отношению к изначально Завязанной двухуровневой кавалерии (лимит Завязанных – 4 Уровня). Это привело бы к тому, что кавалерия изменила бы свой статус с Завязанной на Поддерживающую, т.е. это привело бы к замене изначально Завязанной Части, что, в свою очередь, приводит переворачиванию Маркера «Завязаны» стороной «-2» вверх.

6.4 Маркеры «Завязаны» и Быстрые части

Завязанные Быстрые части могут на совершенно законных основаниях покидать гексагон, отмеченный Маркером «Завязаны», если они не прилегают к Завязанной, Сплоченной вражеской кавалерийской Части. Быстрые Части покидающие гексагон подобным образом не приводят к переворачиванию Маркера его стороной отмечающий штраф вверх, но по-прежнему должны оплачивать дополнительную стоимость движения (см. 7.2.3). Если отмеченный Маркером гексагон целиком освобождается, уберите Маркер.

7. Фаза движения (3)

В эту фазу игроки могут двигать все свои фишки. Заметьте, что артиллерия, которая двигается в эту фазу не сможет проводить Обстрел. Вся обращенная в Бегство пехота и кавалерия должна двигаться в этот сегмент (7.1). Обращенная в бегство артиллерия никогда не двигается. Все гексагоны с пехотой и кавалерией, которые находятся в ВЗК отмечаются Маркером «Завязаны» (7.2) и имеют ограничения на движение (6.3). Теперь игрок может двигать все не обращенные в бегство фишки (7.3). Любая артиллерия, которая двигается, помечается маркером «Артиллерия двигалась» *Artillery Moved*. Во время этой фазы игроки могут переводит корпуса в состояние В Колонне.

7.1 Сегмент движения обращенных в бегство (3А):

Обращенная в бегство пехота и кавалерия должны двигаться во время специального сегмента, следуя правилам Отступления (10.9). Обращенная в бегство пехота двигается на 2 ГЕКСАГОНА в Ход, а обращенная в бегство кавалерия двигается на 3 ГЕКСАГОНА в Ход, игнорируя стоимость в ОД за местность или за оставление ВЗК. Обращенная в бегство Часть, которая достигает края карты с неиспользованным целиком Движением, убирается из игры и считается уничтоженной. Движение обращенных в бегство происходит согласно правилам

Отступления, включая Захват в случае невозможности осуществить требуемое движение.

7.2 Сегмент помещения маркеров «Завязаны» (3В): Все Группировки, которые начинают Ход с Завязанной пехотой/кавалерией – уже Завязаны в бою и имеют ограничения на изменение порядка Группирования и движение. Отметьте все такие Группировки Маркерами «Завязаны».

7.3 Сегмент обычного движения (3С):

Обычное движение требует траты Очков Движения (ОД) для пересечения сторон гексагонов и входа в прилегающие гексагоны. Только не обращенные в бегство части могут проводить обычное движение.

ПРОЦЕДУРА: Фишки двигаются по одной за раз, и одна фишка должна закончить свое движение, прежде чем следующая начнет свое. ОД никогда не могут быть сохранены для последующего использования или быть переданы, а не потраченные ОД считаются погетынными. Игроки могут двигать свои фишки в любом порядке. Фишка не может потратить больше ОД, чем ее Движение (Д). Стоимость в ОД для входа в каждый тип местности и за пересечение определенных сторон гексагонов указана в Таблице Влияния Местности (ТВМ). Каждый тип фишек имеет свою колонку в этой таблице. В случае с гексагонами с несколькими типами местности используйте наивысшую стоимость. Если при этом не нарушаются никакие другие правила, фишка всегда может двинуться на один гексагон во время своего Хода, вне зависимости от стоимости в ОД.

Пример: Например, чтобы войти в гексагон 1809 на карте Цорндорфа из гексагона 1709, надо потратить 2 ОД, 1 ОД за чистую местность и +1 ОД за движение вверх по склону холма. Также на карте Цорндорфа гексагон содержащий и пруд, и болото стоит кавалерии 3 ОД, а не 5 ОД.

ДВИЖЕНИЕ АРТИЛЛЕРИИ: Двигавшиеся артиллерийские Части, не могут вести Обстрел в тот же Ход игрока, и должны быть отмечены Маркером «Артиллерия двигалась».

7.4 Ограничения движения:

Д Части (не Командующих) ополовинивается (округляйте дробь вверх), если действует какое-либо из следующих условий, но если действует более одного – дальнейшее уменьшение Д не происходит. Командующие всегда используют свое полное Д.

- Их Состояние командования – Неэффективное (4.2)
- Часть Вне Командования (4.2.2)
- Часть Расстроена (9.1)

Пример: Большинство пехоты имеет Д «3», и будет иметь Д «2», когда она Расстроена.

ЗАПРЕЩЕННАЯ МЕСТНОСТЬ: Фишки никогда не могут входить в местность запрещенную для них, согласно ТВМ. Фишки также никогда не могут входить в гексагон занятый вражеской фишкой, за исключением попытки Захвата артиллерии. И наконец, не обращенные в бегство Части никогда не могут покидать карту, если только их Армия не Деморализована или Разгромлена (см. раздел касающийся Армейской Морали, ниже).

7.5 Движение и ЗК:

Взаимодействие движения и ВЗК очень важно для понимания. Этот раздел следует читать с особым вниманием.

Нет дополнительной стоимости в ОД для входа в ВЗК. Различные типы Частей взаимодействуют с ВЗК различным образом.

7.5.1 Движение пехоты и ВЗК: Когда пехотная Часть входит в ВЗК и становится Завязанной, она должна прекратить движение. Пехотная Часть, которая является Поддерживающей Частью (или становится таковой во время Хода) может покидать ВЗК, если у нее достаточно ОД. Стоимость выхода из ВЗК, когда Часть является Поддерживающей Частью составляет +1 ОД дополнительно ко всем другим стоимостям. Если пехота не являющаяся Быстрой частью начинает Ход Завязанной (и ее гексагон отмечен Маркером «Завязаны»), то единственный способ для нее покинуть его это вход другой Части, при котором она становится Поддерживающей Частью. В этом случае переверните Маркер «Завязаны» стороной со штрафом вверх.

7.5.2 Движение артиллерии и ВЗК: Артиллерия имеет те же ограничения, что и пехота не являющаяся Быстрой частью в 7.5.1 (вдобавок, на нее действует ограничение из 5.4). Также, артиллерия никогда не может входить в ВЗК, если только такой гексагон не содержит своей пехоты/кавалерии. Артиллерийские Части, где бы они не находились в составе группировки, или находящиеся одни в гексагоне, могут покидать ВЗК за +1 ОД, как если бы они были Поддерживающими Частями.

7.5.3 Быстрые части и ВЗК: Когда Быстрая Часть входит в ВЗК и является прилегающей по отношению к Завязанной, Сплоченной вражеской кавалерийской Части, она должна прекратить движение. Если Быстрая часть не прилегает к Завязанной, Сплоченной кавалерийской Части, то она может покинуть ВЗК. Стоимость составляет +1 для прусской кавалерии, и +2 для всех остальных Частей. Заметьте, что это движение не приводит к переворачиванию Маркера «Завязаны» его стороной со штрафом вверх, согласно 4.4. Это единственный способ поменять Завязанные Части, находящиеся под Маркером «Завязанные» без того, чтобы перевернуть Маркер его стороной со штрафом вверх. Поддерживающие Быстрые Часть также могут покинуть ВЗК потратив дополнительно +1 ОД вдобавок ко всем обычным стоимостям. Быстрые части ВК также могут покидать ВЗК за стоимость равную +1 гексагон для прусской кавалерии, +2 гексагона для всех остальных Частей.

7.5.4 Командующие и ВЗК: Командующие свободно могут входить в ВЗК и покидать ее, пока там находится свою Часть, и не обязаны останавливаться при входе в ВЗК. Командующие не платят дополнительной стоимости, когда покидают ВЗК. Командующие не могут входить в ВЗК, если там нет своей Части.

7.5.5 Части с Очками Силы в скобочках: Очки Силы некоторых Частей заключены в скобочки на их запасных Уровнях. Частям с ОС в скобочках не разрешается входить в ВЗК (из-за потерь приводящих к потере воли к борьбе).

7.6 Движение В Колонне:

Оба игрока могут двигать войска В Колонне (ВК). Во время начальных Ходов пруссакам будет хотеться двигаться ВК, чтобы быть способными достичь врага и атаковать его, не теряя времени. Части помещаются ВК в виде целого Корпуса, а не по отдельности. Для того, чтобы Корпус мог быть помещен ВК, он должен быть Эффективным, все уцелевшие Части этого Корпуса должны быть Сплоченными и в Командовании, и ни одна из Частей не может находиться в ВЗК. До 3 Эффективных артиллерийских Частей в пределах 5 гексагонов от Командующего Корпусом ВК также могут быть помещены ВК. Корпуса обычно помещаются ВК в начале сегмента движения. Хотя, если все условия соблюдены, то Корпус может провести обычное движение, а затем перестроиться ВК в самом конце сегмента движения. Части ВК остаются ВК пока не Развертываются. Командующие Армиями могут быть помещены ВК и Развернуться во время соответствующих Сегментов, не взирая на ВЗК.

Чтобы отметить Корпус ВК, переверните фишку его Командующего стороной «ВК» ИС вверх. Вдобавок, поверните Командующего и все Части, которые двигаются ВК на 90°, относительно Частей, которые не находятся ВК. Чтобы отметить, что Командующий Армией находится ВК, поверните его фишку на 90°.

Примечание разработчика: Вы помещаете ВСЕ Части конкретного Корпуса ВК. Вы развертываете ВСЕ Части Корпуса. Эта максима введена для того, чтобы игроки не рассматривали движение ВК, как некий «бонус», который можно применять выборочно и время от времени. Считайте движение ВК заранее спланированным оперативным движением Корпуса/Армии. Командиры той эпохи стремились к тому, чтобы двигать и разворачивать свои корпуса как единое целое – «атака с марша» представлялась кошмаром, а не способом развертывания.

7.6.1 Эффекты движения В Колонне: Части находящиеся ВК получают +4 Д, и игнорируют все стоимости местности, тратя 1 ОД за каждый ГЕКСАГОН, в который они входят (они по-прежнему не могут входить в запрещенную местность). Если Корпус ВК становится Неэффективным, НЕ используйте половину Д для частей, и не прибавляйте 4. Вместо этого, используйте следующие Д для Неэффективных Частей ВК:

Неэффективная артиллерия ВК – «4»

Неэффективная пехота ВК – «5»

Неэффективная кавалерия ВК – «7»

Части ВК подвергаются штрафам в Ближнем бою, указанным на вспомогательных карточках. Артиллерия ВК не может вести Обстрел.

7.6.2 Добровольное Развертывание: Во время сегмента Развертывания из колонн (4.4), игрок может объявить, что Корпус разворачивается из колонн. Переверните Командующего Корпусом обратно его обычной стороной вверх, и поверните все Части этого Корпуса обычным образом. Любая артиллерийская Часть в пределах 5 гексагонов от Командующего Корпусом может Развернуться в этот же момент. Обычные правила движения немедленно начинают действовать по отношению к данному Корпусу.

7.6.3 Вынужденное Развертывание: Если вражеская Часть двигается или начинает любую фазу движения в пределах 3 гексагонов от любой Части ВК, то соответствующий Корпус может попытаться Развернуться (наряду с любой артиллерией ВК в пределах 5 гексагонов от данной Части). Сначала определите Командный рейтинг для двигающейся и стоящей Части. Обычно это будет Командный рейтинг каждой Группы, к которой относятся Части. Хотя, если Командующий с Инициативой сгруппирован с Командующим Корпуса какой-либо из Частей, то вместо этого может быть использована Инициатива этого Командующего. Каждый игрок бросает один кубик и прибавляет к результату броска Командный рейтинг или Инициативу своей стороны. Не двигающаяся прусская кавалерия прибавляет «+4» к этому броску.

Историческое примечание: Прусская кавалерия находилась в преимущественном положении, будучи превосходно обученной, способной к быстрому развертыванию из походной колонны для атаки и ведомой людьми, которые жили согласно со знаменитым приказом Фридриха, гласящим, что любой командир кавалерии, который позволит атаковать себя первым будет уволен со службы. Так что, возможность заставить прусскую кавалерию ВК – очень маловероятное дело.

Если сумма стороны ВК больше, то она немедленно Разворачивается, как это описано выше. В противном случае, считается что эти Части застигнуты врасплох, будучи ВК и не могут Разворачиваться во время данногохода игрока. Каждый корпус получает одну попытку в Ход на принудительно Развертывание.

8. Наступательный (и Оборонительный) Обстрел (4, 6)

Активный игрок может вести Обстрел своей артиллерией, которая:

- Сгруппирована сверху относительно всей пехоты ил кавалерии в своем гексагоне
- Не находится В Колонне и не обращена в Бегство
- И не двигалась в этот Ход игрока

Каждая артиллерийская Часть может вести огонь только по одному гексагону в Ход. Вдобавок, каждый гексагон может подвергнуться обстрелу только один раз в Ход. Если несколько Частей ведут огонь по одному гексагону, то их Сила Обстрела суммируется. Определяйте результаты каждого Обстрела по одному за раз.

8.1 Выбор цели:

Артиллерия может Обстреливать любой гексагон на расстоянии трех. Она должна проследить ЛВ до гексагона цели (8.2). *Артиллерия прилегающая к вражеским частям может вести огонь только по этим частям.* Артиллерия не может Обстреливать цели на расстоянии 2 или 3 гексагона, если к этим целям прилегают какие-либо свои части. Артиллерия ведущая Обстрел на расстоянии 1 гексагона, может вести огонь по вражескому гексагону свободно, не смотря на расположение своих Частей.

Пример: На карте *Лейтена*, вражеская Часть располагается в гексагоне 3106, а своя Часть в гексагоне 3107. Артиллерийская Часть в гексагоне

3207 может вести огонь по вражеской Части, а артиллерийская Часть в гексагоне 3305 – не может.

Историческое примечание: Артиллерийская поддержка войск путем ведения огня «через головы» использовалась редко, чтобы избежать возможных потерь дорогостоящих войск от огня своей артиллерии, а не из-за воздействия на их морально состояние.

8.2 Линия Видимости:

Проследивание Линии Видимости (ЛВ) это метод используемый для того, чтобы определить могут ли две фишки «видеть» друг друга, когда Армии пытаются обнаружить друг друга и при определении того, кого может Обстреливать артиллерия. ЛВ определяется путем проведения условной линии из центра гексагона, из которого ведется наблюдение, до центра гексагона цели, чтобы определить блокирует ли что-либо ЛВ. ЛВ всегда открыта между прилегающими гексагонами. Если ее путь проходит через гексагон содержащий леса, город или Часть (за исключением нескольких перечисленных ниже исключений) ЛВ заблокирована. Если ее путь пролегает по границе двух гексагонов, то тот игрок, который проследивает ее выбирает какой гексагон выбрать (не обращайтесь на склон располагающийся на этой границе).

Примечание разработчика: Были предприняты все усилия для того, чтобы правила касающиеся ЛВ были четкими и описывали любую ситуацию. Если спор, тем не менее, возникает, то целью разработчика было избежать мучений и споров игроков, касающихся ЛВ. В случае споров пользуйтесь следующими правилами 8.2a или 8.2b:

8.2a (рекомендуется): Примените преимущественный «спортивный» стиль поведения командира 18 века. Позвольте противнику выстрелить. Сделав реверанс рукой, скажите: «Ну, конечно же, *mon frer*, стреляйте! Уверен, в любом случае, моих негодяев следует взбодрить!» Варьируйте, по своему желанию, патетические высказывания.

8.2b: Для тех, кто не может соответствовать такому благородному поведению – бросайте кубик, победитель определяет итог спора.

8.2.1 Склоны: Гексагон, который находится выше по склону, должен прилегать к склону. Если нет, то он считается укрытым за гребнем холма. То есть, когда наблюдение ведется ВНИЗ по склону, то гексагон из которого оно ведется должен прилегать к склону. Когда наблюдение ведется ВВЕРХ, то цель должна прилегать к склону.

Пример: На карте *Цорндорфа* гексагон из гексагона 2104 можно видеть гексагон 2102, потому что расположенная выше Часть прилегает к склону. Из гексагона 2105 нельзя видеть 2103, потому что расположенная выше Часть не прилегает к склону.

8.2.1.1 Два склона: ЛВ заблокирована, когда наблюдение ведется через два гексагона с двумя склонами, за исключение двух случаев. При наблюдении поверх лежащей ниже местности, когда два склона располагаются в разных направлениях, обозначая то, что более низкая местность располагается между этими двумя гексагонами. В

этом случае не обращайте внимания на склоны. Другой случай это наблюдение вверх или вниз по длинному склону. Если оба склона являются частью одного и того же гексагона лежащего между наблюдателем и целью, и гексагон на более высокой стороне прилегает к склону (что является тем же правилом, что и правило касающееся одного склона), то ЛВ открыта. Опять-таки, это отражает то, что одна Часть находится на вершине возвышенности.

Пример: На карте Цорндорфа из гексагона 2105 есть ЛВ в гексагоны 2107, 2108 и 2207, и наоборот. Также, на карте Цорндорфа гексагон 1724 имеет ЛВ в гексагоны 1923 и 2023, и наоборот. Хотя, гексагон 1724 НЕ имеет ЛВ в гексагоны 1922 и 1423.

8.2.1.2 Более двух склонов: В целом, более высоко расположенная Часть должна прилегать к стороне гексагона со склоном. Любые дальнейшие перепады местности вниз при прослеживании ЛВ должны проходить через последовательные стороны гексагонов. Можно не обращать внимания на местность расположенную ниже, что определено в 8.2.1.1.

8.2.2 Наблюдение через Части: Существует два способа, которыми Часть не может блокировать ЛВ. Первый – Часть располагающаяся в более низкой местности (см. предыдущий раздел) между гексагоном, из которого ведется наблюдение, и целью не блокирует ЛВ. Второй – Если гексагон, из которого ведется наблюдение, располагается на более высокой стороне склона, Группировка непосредственно прилегающая к нему и располагающаяся ниже по склону не препятствует прослеживанию ЛВ.

Пример: На карте Лейтена из гексагона 3617 можно проследить ЛВ в гексагон 3512, даже если Часть находится в гексагоне 3615, потому что Часть располагается на более низкой местности. Также, из гексагона 3512 можно проследить ЛВ в гексагон 3614 поверх частей в гексагонах 3515 и 3613, потому что эти Части располагаются непосредственно ниже по склону.

8.3 Определение результатов Обстрела:

Суммируйте Силу Обстрела всех стреляющих Частей. Сила Обстрела (СО) артиллерийских Частей варьируется в зависимости от расстояния до цели. СО на один гексагон указана первой, за ней следует два и три гексагона. В Таблице обстрела на вспомогательной карточке найдите колонку соответствующую этой сумме. Заметьте, что нет колонки «1» – стрельба с СО «1» не может принести никакого вреда.

Определите Модификатор к Броску Кубика (МБК), используя МБК артиллерийского Обстрела. Чтобы определить МБК за местность, атакующий выбирает один атакующий гексагон. Прибавляет МБК самой неблагоприятной местности в этом гексагоне и в гексагоне цели, включая любую подходящую местность на сторонах обоих гексагонов. Бросьте кубик, примените суммарный МБК и посмотрите на результат в Таблице обстрела.

Результат применяется к Частям в гексагоне цели (см. результаты боя, 10.8). Результаты должны быть применены к частям, которые Завязаны или могли бы

быть Завязаны в этом гексагоне (т.е. к верхним 4 Уровням пехоты/кавалерии). Игрок сам может распределить потери на свои Части.

8.4 Сегмент удаления Маркеров движения:

После того, как наступательный обстрел завершен, уберите все Маркеры «Артиллерия двигалась» с карты.

8.5 Фаза оборонительного Обстрела

Неактивный игрок может проводить Обстрел своей артиллерией, которая сгруппирована поверх всей пехоты и кавалерии в гексагоне, и не обращена в Бегство и не В Колонне. Оборонительный Обстрел разрешен только против прилегающих Частей.

9. Фаза сбора (5) и мораль Частей

Во время фазы сбора Активный игрок может попытаться собрать Расстроенные и Бегущие Части. Мораль Частей выражена в их Моральном Рейтинге и Состоянии морали. Моральный Рейтинг Части используется в Ближнем Бою, а также время от времени проверяется в других обстоятельствах. Все Части начинают с Состоянием морали «Сплоченные», который может ухудшиться до «Расстроенных» и, наконец, до «Бегущих». Часть также может восстановить Состояние морали посредством Сбора. Расстройство или Бегство может произойти в результате Ближнего боя, Обстрела, провала проверки морали и Отступления через Ваши собственные войска. Когда Часть становится Расстроенной или Бегущей, поместите на нее маркер «Расстроена/Бежит» *Disorder/Rout* на эту Часть (используйте голубенькие фишки для прусских войск и желтенькие для войск коалиции).

9.1 Расстройство:

Когда Части становятся Расстроенными, они должны немедленно Отступить на один гексагон, если только не указано иное (10.9). Расстроенные Части могут использовать только половину своего Д (округляя дробь вверх) до тех пор, пока не Соберутся. Расстроенные Части также подвергаются штрафам в Ближнем бою и при ведении Обстрела, которые указаны во вспомогательных карточках наряду с другими МБК для соответствующего вида действий. Расстроенная Часть, которая подвергается результату «Расстройство», вместо этого обращаются в Бегство.

9.2 Бегство:

Когда неартиллерийская Части обращаются в Бегство, они немедленно Отступают на 2 гексагона в случае пехоты и на 3 гексагона в случае кавалерии, не обращая внимания на стоимость в ОД. Обращенная в Бегство артиллерия никогда ни двигается, ни отступает (канониры спасаются, бросая свои орудия). Если подвергается результату «Расстройство» или «Бегство», рассматривайте его как «Бегство» (с дополнительным Отступлением). Обращенные в бегство Части теряют свою ЗК и не контролируются игроком в полной степени.

ОБРАЩЕННЫЕ В БЕГСТВО ЧАСТИ В БОЮ: По отношению к обращенным в Бегство Частям, которые атакованы в Ближнем бою или подверглись Обстрелу, применяются МБК указанные во вспомогательных карточках. Если атакующий атакует только обращенные в Бегство Части, то атакующий не обращает внимания на любые относящиеся к нему

результаты. Если обращенная в Бегство Часть принуждена войти в ВЗК, то она немедленно захватывается. Хотя, обращенные в Бегство Части могут покинуть ВЗК без штрафа.

СДАЧА: Обращенные в Бегство Части Деморализованных или Разгромленных Армий, которые атакованы в Ближнем бою немедленно, до броска кубика, Сдаются.

9.3 Проверка морали:

Части проводят проверку морали, когда их Армия становится Деморализованной (12.3) или Разгромленной (12.4), или когда отступают через другие Части (10.9). Чтобы осуществить проверку, возьмите Моральный Рейтинг (МР) данной Части и прибавьте к нему Моральный Модификатор Командующего в том же гексагоне. Вычтите «один» за Деморализованную Армию и «два» за Разгромленную Армию. Бросьте один кубик и сравните результат броска с модифицированным МР.

- Если результат броска на 1 или 2 очка выше, то Часть подвергается результату «Расстройство»
- Если результат броска на 3 или более очка выше, то часть подвергается результату «Бегство»
- В противном случае, в результате проверки морали с Частью не происходит ничего плохого.

9.4 Сбор:

Сбор это попытка улучшить Состояние морали Части из обращенных в Бегство до Расстроенных или из Расстроенных до Сплоченных. Невозможно улучшить Состояние морали сразу из обращенных в Бегство до Сплоченных. Чтобы Собрать Часть, измените ее МР, применив модификаторы из раздела Модификаторы для сбора *Rally Modifiers* во вспомогательных карточках. Затем бросьте кубик, и если результат броска меньше или равен измененному МР, то она восстанавливает один уровень морали (из обращенной в Бегство она становится Расстроенной, а из Расстроенной она становится Сплоченной). Заметьте, что Части в ВЗК могут Собираться.

10. Ближний бой (7)

ПРОЦЕДУРА: Каждая Завязанная пехота и кавалерия с обеих сторон должна принять участие в Ближнем бою в эту фазу. В целом, ни одна Часть не может принять участие более, чем в одном Ближнем бою в Ход, хотя, атакующая кавалерия, которая проводит Сокрушительную атаку может принять участие в двух боях, а обороняющиеся Части могут стать объектом более одного результата боя из-за Сокрушительных атак. Для каждого Ближнего боя следуйте полной последовательности ближнего боя, прежде чем перейти к следующему Ближнему бою. Результаты Ближних боев определяются в порядке выбранном Активным игроком.

1. Обозначение атаки
2. Уклонение перед боем
3. Определение соотношения
4. Выбор ведущих Частей
5. Определение МБК
6. Определение результата Ближнего боя
7. Проверка возможности потери Командующего
8. Применение результатов
9. Наступление после боя
10. Наступление/атака по инерции

11. Получение Маркеров «Успех в бою»

12. Кавалерийская акция

10.1 Обозначение атаки

Активный игрок определяет, какие гексагоны атакуют, а какие обороняются. Вся Завязанная пехота/кавалерия в обоих видах гексагонов будет вовлечена в Ближний бой. Все атакующие гексагоны должны прилегать ко всем обороняющимся гексагонам.

Артиллерия и Ближний бой: Гексагоны, в которых находятся только артиллерийские Части также могут быть объявлены обороняющимися гексагонами. Если только артиллерийские Части представлены в обороняющихся гексагонах, то в Ближнем бою выполняется только шаг9 (наступление после боя) и, возможно, 11 (получение Маркеров «Успех в бою»).

10.1.1 Атака с фланга, Поддержанная оборона:

Если есть один обороняющийся гексагон, и он полностью окружен атакующими Частями или ЗК атакующих Частей, то имеет место либо атака с фланга, либо Поддержанная оборона. Не считается наличие Частей или их ЗК не участвующих в данном Ближнем бою. ЗК не отменяется присутствием своих Частей.

АТАКА С ФЛАНГА: Атака с фланга происходит, когда в обороняющемся гексагоне нет Поддерживающих Частей. Атакующий получает МБК «+3», если обороняющийся гексагон это не город (как это отмечено во вспомогательных карточках).

ПОДДЕРЖАННАЯ ОБОРОНА: Поддержанная оборона имеет место, когда в обороняющемся гексагоне есть Поддерживающие Части. В этом случае, обороняющийся (только) может добавить Очков Силы до 4 Уровней Поддерживающей пехоты/кавалерии. Вдобавок, Поддержанная оборона приводит к дополнительному «+1» очку потерь для каждой из сторон во время определения результатов боя.

Примечание разработчика: Поддерживающие Части обороняющегося имеют дело с Частями атакующими обороняющегося с фланга или в тыл.

10.2 Уклонение перед боем:

Обороняющиеся Быстрые части могут уклониться на один гексагон перед Ближним боем, если в атакующем гексагоне нет Сплоченных Завязанных кавалерийских Частей. Чтобы уклониться, все способные к этому Части должны уклоняться из гексагона, и все они должны двинуться на один гексагон в одну и ту же позицию. Они могут уклоняться в ВЗК, и всегда помещаются сверху Группировки. Когда Части уклоняются, новая пехота/кавалерия может стать Завязанной в обороняющемся гексагоне, и Ближний бой происходит против этих новых Частей. Если гексагон, который должен был быть атакован оказался целиком очищенным, то намеревавшиеся атаковать/Поддерживавшие их Части могут продвинуться в этот гексагон, но не могут прибавлять свою силу к любому другому Ближнему бою в этот Ход игрока.

10.3 Определение соотношения

Атакующий суммирует Очки Силы всей Завязанной атакующей пехоты/кавалерии, а обороняющийся Очки Силы всей Завязанной обороняющейся пехоты/кавалерии. Во время Поддержанной обороны (10.1), обороняющийся прибавляет Очки Силы до 4 Уровней Поддерживающей пехоты/кавалерии.

Существует лимит ОС, которые можно засчитать за каждый гексагон. Только 8 ОС пехоты и 6 ОС кавалерии может быть засчитано за один и тот же атакующий или обороняющийся гексагон в одном Ближнем бою. При Поддержанной обороне, применяйте этот лимит отдельно для Завязанных и Поддерживающих Частей.

После суммирования ОС для каждой стороны, сравните ОС атакующего с ОС обороняющегося, чтобы получить соотношение. Округлите соотношение в пользу обороняющегося до одного из указанных в Таблице Результатов Боя (ТРБ) соотношений.

Примеры соотношений: 5 ОС атакующие 4 ОС это соотношение «1 к 1», 4 ОС атакующие 5 ОС это «2 к 1», а 7 ОС атакующие 4 ОС это «3 к 2».

Пример лимита: Две прусские двухуровневые фишки «5-3-3» сгруппированы вместе. В Ближнем бою они могут засчитать только 8 ОС.

Примечание разработчика: Понесшие потери от ружейного огня Части представленные двухуровневыми и одноуровневыми фишками на самом деле сохранили в своем составе более 50% или 25% людей. Таким образом, 2 двухуровневых Частям потребуется фронт больший, чем один гексагон. Это правило, следовательно, делает невозможным такое явление, когда две покоянные Части искусственным образом выдают на гора большую силу, чем равная им по фронту Часть с полной силой. Списывайте отбрасываемые ОС на счет трудностей связанных со сведением двух избитых до полусмерти Частей в общее соединение и на отступление деморализованных войск в тыл, как это происходило с участками австрийской линии в 40 человек глубиной под Лейтенном.

10.4 Выбор ведущих Частей:

Каждый игрок должен выбрать одну из Завязанных пехотных/кавалерийских Частей из любого из своих участвующих в бою гексагонов в качестве ведущей Части. Мораль ведущей Части используется для сравнения при определении МБК в Ближнем бою, и эта Часть также будет принимать на себя первые потери. Выбранная Часть не обязательно должна располагаться сверху Группировки, ей только требуется быть Завязанной.

10.5 Определение МБК:

Теперь Активный игрок суммирует все доступные для него МБК их таблиц, чтобы выяснить суммарный МБК. Чтобы определить МБК за местность, атакующий выбирает один атакующий гексагон и один обороняющийся гексагон. Из этих двух гексагонов применяется наименее выгодная для атакующего местность, включая всю применимую местность расположенную на сторонах гексагона между атакующим и обороняющимся гексагонами. Этот выбор местности зависит от обозначенной ведущей Части.

10.5.1 Кавалерийский удар: Кавалерийский удар происходит в Ближнем бою, когда все атакующие Части, чьи ОС используются, это кавалерия, а все обороняющиеся Части, чьи ОС используются, это либо кавалерия, либо пехота В Колонне или Расстроенная или обращенная в Бегство пехота. Возьмите средний показатель ударных очков всей Сплоченной кавалерии, ОС которой участвуют в Ближнем бою (округляйте до ближайшего целого числа, 0,5 округляется вверх), каждой стороны и используйте окончательный модификатор «+» (для атакующего) или «-» (для обороняющегося), если одна из сторон обладает превосходством в средних ударных очках. Расстроенная кавалерия никогда не засчитывает своих ударных очков.

ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ НА КАВАЛЕРИЙСКИЙ УДАР: Кавалерийский удар никогда не используется, когда выбранная местность обороняющегося это лес, город или болото, когда выбранная местность атакующего это леса, или когда укрепления учитываются в МБК за местность.

Пример: Атака из чистой местности в город даст модификатор «-1». Кавалерийская атака из леса в чистую местность получит модификатор «-4». Совместная атака пехоты из чистой местности и кавалерии из леса в город получит модификатор «-1». Если бы были укрепления между чистой местностью и городом, то модификатор был бы «-3».

Пример удара: Прусская кирасирская Часть и две драгунские атакуют австрийскую гусарскую Часть. Пруссаки в сумме имеют четыре ударных очка и три Австрии, что даст общий модификатор «+1». У австрийцев нет ударных очков, поэтому окончательным МБК будет «+1».

10.6 Определение результата Ближнего боя:

Активный игрок бросает один кубик, модифицирует результат броска общим МБК и находит модифицированный результат броска в соответствующей колонке, чтобы определить результат Ближнего боя.

10.7 Проверка возможности потери Командующего:

Теперь все командующие в любом из гексагонов Ближнего боя должны предпринять проверку на возможность потерь, как это описано в 15.2.

10.8 Результаты боя (и Обстрела):

В ближнем бою и при Обстреле используются одни и те же результаты боя. Результаты боя выражены следующим образом: ничего (-); число потерь (цифра); Размены («Р» E_x или «Р+1» E_x+1) и дополнительные результаты *, «Б» R , «о» r , () или «С» S . Если атакующий проводит атаку только против обращенных в Бегство Частей, то он не обращает внимания на любые результаты боя.

В каждом случае указано два вида результатов: результаты слева от дроби это результаты для атакующего, а справа от дроби результаты обороняющегося. Обороняющийся применяет результаты перед атакующим, но считается, что результаты вступают в силу одновременно. Таким образом, на результат атакующего не влияет ослабление Частей или отступление обороняющегося. В особенности это важно, когда любые Части

обращенные в Бегство в результате Ближнего боя немедленно теряют свои ЗК и не могут производить Захваты в результате Ближнего боя.

10.8.1 Очки Потерь: Игроки должны попытаться понести все Очки Потерь (ОП) понесенные их стороной во время боя. Сторона не может нанести больше Очков Потерь в одном бою, чем число Уровней, которые используют свои ОС. Ведущие Части с обеих сторон первыми должны понести Очко Потерь. Каждое ОП несетя Завязанной пехотой или кавалерией (и только Завязанными пехотой и кавалерией) одним из двух способов: в виде потери Уровня или Отступления. Возможно, что в результате того, что все Части принуждены Отступить не все ОП будут понесены. Артиллерия никогда не несет ОП. Заметьте, что в результате Отступления пехоты/кавалерии Завязанной может оказаться новая пехота или кавалерия, и в этом случае начать нести ОП. При условии, что все остальные требования выполнены, игроки свободно могут распределять ОП среди завязанной пехоты/кавалерии.

10.8.1.1 Потери Уровня: Потеря одного Уровня выполняет требование по потере одного ОП. Если ОП были вызваны Обстрелом с расстояния в один гексагон (картечь), то требуется потерять два Уровня прежде, чем любая Часть сможет отступить (все остальные условия распределения потерь действуют как обычно). Трехуровневая Часть убирается с карты и ее фишка-замена выставляется стороной с двумя Уровнями вверх. Одноуровневая Часть убирается с карты.

10.8.1.2 Распределение потерь Уровня: Во время любого Ближнего боя Часть должна потерять один Уровень (вне зависимости от МР) прежде, чем она сможет Отступить. Если ОП получены от были вызваны Обстрелом с расстояния в один гексагон (картечь), Части должны потерять два Уровня прежде, чем смогут Отступить.

Примечание разработчика: Мушкеты имели эффективную дальность стрельбы в 20-80 ярдов, а артиллерийская картечь достигала дальности в 400 ярдов. Части подвергшиеся картечному обстрелу находились в зоне эффективного огня гораздо дольше, как в наступлении, так и при отступлении.

10.8.1.3 Вынужденные Отступления: Части могут нести дополнительные потери до тех пор, пока их МР не падает ниже «5». Если ОП несутся за счет Части с МР меньше «5», которая уже потеряла требуемый Уровень, то такая Часть подвергается ухудшению Состояния морали (и Отступает) вместо того, чтобы потерять еще один Уровень. Это считается понесением одного ОП.

- Если такая Часть имеет МР «4», то она становится Расстроеной (9.1).
- Если такая Часть имеет МР «3» или меньше, то она обращается в Бегство (9.2).

Пример: *Одиночная Сплоченная прусская Часть «7-5-3» получает 2 ОП. Она должна понести одно ОП и переворачивается стороной «5-4-3» вверх. Будучи после этого с моралью «4», и за отсутствием других своих Частей в этом бою, которые могли бы понести оставшиеся ОП, она должна отступить на один гексагон и стать Расстроеной. Это отступление*

является понесением второго ОП, и позволяет полностью выполнить результат.

10.8.1.4 Добровольные отступления: Часть с МР «5» или более, которая понесла минимальное число потерь Уровней (10.8.1.1) может добровольно стать Расстроеной (9.1). Такое добровольное отступление никогда не может происходить в ВЗК. Так как игроки должны понести как можно больше ОП, то Часть не может добровольно Отступить, если только это не выполняет требование по понесению последнего ОП, или если есть другие Части, которые могут понести все оставшиеся ОП.

Пример 1: *Прусская трехуровневая Часть «7-5-3» сгруппирована сверху четырехуровневой Части «8-6-4», и Группировка получает 4 ОП в результате Ближнего боя. Первая Часть, которая является Завязанной, должна потерять Уровень, и ослабиться до «5-4-3». Так как ее МР теперь меньше «5», то она должна Отступить и стать Расстроеной за второе ОП. Теперь Завязана Часть «8-6-3». Она теряет Уровень за третье ОП, и ослабляется до «7-5-3». Теперь у игрока есть выбор, так как МР Часть по-прежнему «5». Она может потерять второй Уровень за четвертое ОП, ослабившись до «5-4-3», и остаться Сплоченной в том же гексагоне. Или, игрок может добровольно Отступить и Расстроить Часть за четвертое ОП, но Часть остается «7-5-3».*

Пример 2: *Одиночная прусская Часть «7-5-3» получает 3 ОП. Она должна потерять один Уровень и стать «5-4-3». С текущим МР «4» и при отсутствии других своих Частей в этом Ближнем бою, чтобы понести оставшиеся ОП она должна отступить на один гексагон и стать Расстроеной. Так как одно из ОП осталось не понесенным, атакующий получает возможность провести наступление по Инерции или атаку по Инерции (19.10).*

10.8.2 Размены: Размены это Очки Потерь, когда точное число ОП зависит от числа вовлеченных войск. Отдельно для каждой из сторон подсчитайте число Уровней, ОС которых используются в Ближнем бою, и разделите его на 4, округляя до ближайшего целого числа, пять десятых округляются вверх. Результат это общее число ОП, относящихся к врагу. При результате «Размен +1» *Ex +1*, проведите такие же подсчеты, а затем прибавьте 1 к окончательному числу ОП. При результате «Размен 0» *Exr*, проведите такие же подсчеты, а затем примените результат «0» *r*, после того как были выполнены все ОП.

Пример: *Трехуровневая и двухуровневая прусские Части атакуют четырехуровневую и двухуровневую австрийские, и результат это «Размен/Размен» *Ex/Ex*. 5 прусских Уровней делятся на 4 = 1,25, что приводит к 1 ОП для австрийцев. 6 австрийских Уровней делятся на 4 = 1,5, результат округляется до 2, что приводит к 1 ОП для пруссаков.*

10.8.3 Результаты «*», «Б» R, «0» r, «()» и «С» S: Существует несколько результатов, которые в результате боя могут иметь место наряду с Очками Потерь.

10.8.3.1 Потеря Уровня артиллерии («*»): Если значок «*» присутствует в результате, то это потеря Уровня артиллерии. Одна артиллерийская Часть

представленная в гексагоне затронутым результатом должна потерять один уровень, как это описано в 10.8.1.1. Это единственный способ, за исключением Захвата, которым артиллерия может быть ослаблена. Если в гексагоне нет артиллерии, то не обращайтесь внимания на этот результат. Заметьте, что вышеперечисленное является дополнением к любым ОП, вызванным результатом.

10.8.3.2 Бегство («Б»): «Б» R после числа ОП означает, что любые Отступления предпринятые для понесения ОП должны быть проведены как Бегство, вне зависимости от текущего МР Части.

10.8.3.3 Дополнительное Отступление («о»): После того, как понесены все ОП, вся оставшаяся Завязанная пехота/кавалерия, чей МР меньше «5» подвергается дополнительному результату расстройств (9.1). Это не относится к частям с МР «5» или выше. Этот результат никогда непосредственно не приводит к Бегству Сплошной Части, вне зависимости от текущего МР. Поддерживающие Части, которые становятся Завязанными в результате этих Отступлений, не обращают внимания на результат «о» г. Обстрел может привести к результату «о» на дистанции, когда ни одна из Частей-целей не является Завязанной. В этом случае результату подвергаются те части, которые могли бы быть Завязанными (верхние четыре Уровня).

10.8.3.4 Уменьшение числа ОП за наличие Поддерживающих Частей («()»): Любые ОП заключенные в скобки уменьшаются на один, если в любом из затронутых результатом боя гексагонов присутствуют какие-либо Поддерживающие Части до понесения ОП.

10.8.3.5 Сдача («С»): «С» S означает, что Завязанная пехота/кавалерия с МР «3» или ниже сдается и считается Захваченной в плен, выполняя при этом понесение лишь 1 ОП (только!) каждая, вне зависимости от числа Уровней оставшихся в такой Части. Пехота/кавалерия с более высоким МР, который падает до «3» или менее из-за понесения ОП в этом бою также является объектом Захвата.

Пример: Австрийская двухуровневая Часть «3-3-5» и двухуровневая Часть «4-3-3» сгруппированы вместе (и обе являются Завязанными) сверху австрийской двухуровневой Части «4-4-3». Группировка получает результат «4БС». Так как обе Завязанные Части имеют мораль «3», то обе они немедленно сдаются, выполняя при этом условие понесения лишь 2 ОП. Часть «4-4-3» теряет Уровень и ослабляется до «2-2-2», а затем сдается, целиком выполняя при этом условия понесения четырех ОП.*

10.9 Отступления:

ПРОЦЕДУРА: Часть вынужденная Отступить всегда должна двигаться по направлению от врага, избегаю ВЗК, и должна попытаться Отступить по направлению к ближайшему Своему краю карты, когда это возможно. Свои края карты указаны в правилах сценариев. Части всегда должны пытаться Отступить только в одном направлении, не могут входить в запрещенную для движения местность и должны попытаться закончить свое Отступление как можно дальше от врага по сравнению с изначальной позицией. Когда эти цели вступают в противоречие,

первым приоритетом Части является избежание ВЗК, затем избежание близлежащих Частей и, наконец, продвижение к Своему краю карты. Если Часть должна Отступить и не может сделать этого (например из-за непроходимой местности, присутствия вражеских Частей или в случае Частей с ОС заключенными с скобочки принужденных войти в ВЗК), Часть Захватывается в плен.

КОМАНДУЮЩИЕ И ОТСТУПЛЕНИЕ: Командующий Сгруппированный с Отступающей Частью свободно может отступать вместе с этой Частью.

ГРУППИРОВАНИЕ И ОТСТУПЛЕНИЯ: Отступающие Части должны помещаться на верху любой Группировки, в которой они заканчивают Отступление.

10.9.1 Отступления и ВЗК: Если Расстроенная Часть должна отступить в ВЗК, то она должна продолжать Отступать по одному гексагону до тех пор, пока не оказывается вне ВЗК. За каждый гексагон пройденный свыше положенного, в который она входит, часть ослабляется на один Уровень. Эти потери Уровней не выполняют условия понесения потерь. Обращенная в Бегство Часть принужденная Отступить в ВЗК Захватывается в плен.

10.9.2 Отступление на или через свои Части:

ПЕРВЫЙ ЭТАП (РАССТРОЙСТВО): Существует три случая, которые заставляют Отступающие Часть Расстраивать Часть, на которые или через которые они отступают.

A) Если Часть Отступает в гексагон, заставляя Группировку в нем превысить лимит группирования.

B) Пехотная Часть Отступает в гексагон, в котором находится кавалерия. C) Кавалерийская Часть Отступает в гексагон, в котором находится пехота. Во всех трех вышеприведенных случаях стоящие Части немедленно становятся Расстроенными, но не должны отступать (это исключение из 9.1). Части, которые уже были Расстроены или обращены в Бегство, не подвергаются дополнительному воздействию (это тоже исключение из 9.1).

ВТОРОЙ ЭТАП (ПРОВЕРКИ МОРАЛИ): Если Часть отступает в или через гексагон содержащий свои Части, то эти стоящие Часть должны немедленно провести Проверку морали. Это может привести к дополнительным Отступлениям. Закончите любое Отступление, прежде чем переходить к определению результатов других Отступлений.

10.10 Наступление после боя:

Если любой обороняющийся гексагон очищен от вражеских войск или содержит только артиллерию, то атакующий может Наступать любой пехотой или кавалерией (включая поддерживающие Части) из атаковавших гексагонов в оставленный гексагон. Порядок группирования может быть свободно изменен, а любые Командующие могут наступать с любой пехотой/кавалерией. Артиллерия никогда не наступает.

Единственный случай, когда обороняющийся может Наступать это, когда в атакующем гексагоне после боя остается только артиллерия. В этом случае любая пехота/кавалерия из обороняющихся гексагонов может Наступать точно также как и атакующие Части.

Наступление после боя это единственный случай, когда Части противоборствующих сторон могут занимать один и тот же гексагон.

10.10.1 Попытки Захвата артиллерии: После наступления может быть произведена попытка Захвата артиллерии в гексагонах-целях. Если артиллерия обращена в Бегство, то такая попытка автоматически заканчивается успехом, и артиллерия захвачена. В противном случае бросьте кубик за каждую артиллерийскую Часть в гексагонах-целях. Модифицируйте результат броска МБК указанными во Вспомогательных карточках и сверьтесь с результатом в Таблице Захвата артиллерии. Когда помещаете артиллерию на Дорожку АМ, помните, что очень важно отметить сколько Уровней было захвачено.

Пример: Трехуровневая артиллерийская Часть получает результат «Захвачена находящаяся на карте артиллерия». Трехуровневая фишка помещается «вверх ногами» на Дорожку АМ стороной с тремя Уровнями вверх, отображая, таким образом, только один Уровень Захваченной артиллерии. Двухуровневая фишка-замена помещается в тот же гексагон на карте, где стояла изначальная фишка, а затем становится Расстроеной и Отступает на один гексагон.

10.11 Наступления по инерции и атаки по инерции:

Если весь результат выраженный в Очках Потерь не был выполнен и атакующий Наступает, то он получает бонус. Атакующий может предпринять что-нибудь одно из следующего:

Наступление по инерции: Это наступление на один дополнительный гексагон в любом направлении. Наступление по инерции может быть проведено только пехотой/кавалерией, к которой не прилегает вражеской пехоты/кавалерии.

Атака по инерции: Поместите Маркер атаки по инерции *Momentum Attack* на любой прилегающий гексагон, в котором находится вражеская пехота/кавалерия. Это обеспечивает МБК в следующем бою при участии этого гексагона. Если этот гексагон атакован в текущий Ход игрока, то атакующий получает МБК «+2». Если этот гексагон принужден атаковать в следующий Ход игрока, то Маркер обеспечивает применение МБК «-2». Действие Маркеров атаки по инерции кумулятивно. [Прим. перев. – т.е. влияние нескольких таких маркеров на один бой суммируется.] Если отмеченный таким Маркером гексагон освобождается до того, как происходит атака, в которой задействуется этот гексагон, то Маркер просто «сбрасывается».

10.12 Сегмент получения Маркеров Успеха в Бою: Вы можете получать Маркеры Успеха в Бою за Захват, обращение в Бегство или уничтожение вражеских Частей. Каждый раз, когда вражеская Часть обращается в Бегство, не важно по какой причине, Вы получаете один Маркер УБ CS. Каждый раз, когда вражеская Часть убирается с карты, из-за полного уничтожения или из-за помещения фишки-замены, Вы получаете один Маркер УБ. Заметьте, что обращенная в Бегство Часть дает УБ, когда

обращается в Бегство И, когда она покидает Карту. Когда трех- или четырехуровневая вражеская Часть уничтожается или Захватывается в плен, Вы получаете в сумме 2 Маркера УБ. Маркеры УБ имеют номинал от 1 до 4, и игроки могут свободно использовать их как своеобразные «купюры», чтобы отмечать полученную сумму УБ.

10.13 Сегмент действий кавалерии:

Кавалерия может быть способна произвести Сокрушительную атаку, которая позволяет кавалерийской Части принять участие в одном дополнительном Ближнем бою в тот же Ход.

Примечание разработчика: Хорошо проведенные кавалерийские атаки могли приводить к прорыву двух, а то и трех линий неприятеля.

10.13.1 Кто может участвовать: После любого Наступления, включая Наступление по инерции, любая атакующая Завязанная Сплоченная кавалерия может попытаться провести Сокрушительную атаку. В состав этой кавалерии могут входить Часть, которые начинали Ближний бой в качестве Поддерживающих Частей, так как порядок группирования может измениться в результате наступления. Если такая атака производится в лес, город или болото, или через укрепления, то не может быть произведено попытки Сокрушительной атаки. Не обязательно Наступать для того, чтобы попытаться произвести Сокрушительную атаку (например, если изначальный обороняющийся гексагон не был оставлен). Кавалерия, вне зависимости от того были ли она Завязана или оказывала Поддержку, может принять участие только в одной попытке Сокрушительной атаки в Ход.

10.13.2 Проведение Сокрушительной атаки: Активный игрок выбирает, какая кавалерия будет пытаться провести атаку, обозначает какие гексагоны будут вовлечены в Сокрушительную атаку (см. 10.1) и бросает один кубик за все Части. Если кавалерийский Командующий корпусом представлен в любом гексагоне пытающемся осуществить Сокрушительную атаку, то ММ этого Командующего может быть прибавлен к результату броска. Прибавьте модифицированный результат броска кубика к МР каждой Части. Если сумма 11 или более, то Часть должна принять участие в последующем Ближнем бою. Если сумма 10 или меньше, то Часть не может участвовать в следующем Ближнем бою. Исход Ближнего боя с участием любой кавалерии проводящей Сокрушительную атаку должен быть определен следующим, и только кавалерия проводящая Сокрушительную атаку может быть атакующими. Если изначальный Ближний бой привел к атаке по инерции, которая была применена к гексагоны, то этот гексагон должен быть обозначен в качестве обороняющегося гексагона при проведении Сокрушительной атаки.

10.13.3 Расстройство кавалерии: После любого Ближнего боя и после определения результата последующей Сокрушительной атаки, Сплоченная кавалерия, которая была Завязанной во время определения изначального Ближнего боя ИЛИ сокрушительной атаки становится Расстроеной. (Включая Поддерживающие Части, которые

становятся Завязанными до того как было выполнено условие по понесению всех Очков Потерь, но, не включая тех, кто стал Завязанным после понесения последнего ОП.) Вдобавок, любая Сплоченная кавалерия, которая пыталась осуществить Сокрушительную атаку (успешно или нет) становится Расстроеной. Заметьте, что даже если не предпринималась попытка Сокрушительной атаки, Сплоченная кавалерия с обеих сторон, которая была Завязанной во время боя все равно становится Расстроеной.

Кавалерия, которая становится Расстроеной на этом этапе НЕ Отступает (это исключение из 9.1). Заметьте также, что только Сплоченная кавалерия становится Расстроеной, т.е. из-за этого правила никто не обращается в Бегство.

Пример 1: Прусская кавалерийская Часть «6-7-6» сгруппированная сверху кавалерийской Части «4-7-7» атакует одиночную русскую кавалерийскую Часть «2-3-6». Прусская Группировка получает 1 ОП и Захватывает русских в плен. Часть «6-7-6» несет Уровень потерь и ослабляется до «5-6-6». Прусский игрок предпочитает не пытаться проводить Сокрушительную атаку, и Часть «5-6-6» становится Расстроеной, а Часть «4-7-7» остается Сплоченной.

Пример 2: Предположим, что ситуация такая же как и в предыдущем примере, но прусский игрок наступает своими Частями, помещает «4-7-7» сверху Группировки и пытается провести Сокрушительную атаку. Он выбрасывает «3», что приводит к неудаче попытки. «5-6-6» становится Расстроеной, так как она была Завязанной во время боя. «4-7-7» становится Расстроеной, потому что она была Завязанной во время попытки проведения Сокрушительной атаки. Если бы попытка проведения Сокрушительной атаки была успешна, то «4-7-7» по-прежнему Расстраивалась после атаки. Хотя, если бы попытки проведения Сокрушительной атаки вообще не предпринималось, то «4-7-7» осталась бы Сплоченной, так как она не была Завязана во время определения результатов боя и не проводила попытки проведения Сокрушительной атаки.

Пример 3: Предположим, что описанная выше Группировка атакует более мощную цель и получает 3 ОП. Первые два ОП выполняются путем потери Уровня и Отступления верхней Частью, а одно ОП выполняется потерей Уровня Частью «4-7-7», которая ослабляется до «3-6-7». Вне зависимости от того будет ли прусский игрок пытаться провести Сокрушительную атаку, Часть «3-6-7» подвергнется Расстройству, так как она стала Завязанной пока выполнялись условия понесения ОП. Если были получены только 2 ОП, приведшие к Отступлению верхней Части и больше никаких других последствий, то «4-7-7» остается Сплоченной, если только прусский игрок не пытается провести Сокрушительную атаку, так как она не была Завязана пока определялся результат боя.

11. Фаза удаления маркеров «Завязаны» (8)

После того, как были определены результаты всех Ближних боев убираются все Маркеры «Завязаны», которые еще остаются на карте.

12. Армейская Мораль

12.1 Дорожки Армейской Морали:

Коллективная способность Армий продолжать сражение, не взирая на потери и усталость, отражается на Дорожках Армейской Морали (АМ). Мораль каждой Армии начинается на уровне указанном в инструкциях к сценарию, а также отмечена на Дорожках. Поместите Маркер текущей морали каждой Армии в ячейку с соответствующим значением. Наивысший предел Армейской морали это верхнее значение каждой дорожки.

12.2 Изменения Армейской Морали:

Ячейки на Дорожке Армейской Морали будут постепенно заполняться, в первую очередь уничтоженными Частями, а также другими Маркерами, опуская Армейскую Мораль. В любой данный момент, Маркер текущей морали показывает АМ каждой армии. По мере того как фишка каждой Части (за исключение Командующих) уничтожается, Захватывается или, будучи обращенной в Бегство, убирается с карты, она помещается на Дорожку АМ своей Армии согласно нижеследующей процедуре. В любой момент, когда тратится АМ, подобным же образом поместите какой-нибудь лишний Маркер на Дорожку АМ.

- Помещайте Маркер или Часть на Дорожку АМ в следующую свободную ячейку (ниже по отношению к заполненным ячейкам). Если на дорожке нет Маркеров или Частей, то поместите фишку в ячейку с Маркером текущей морали.
- Никогда не обращайтесь внимания на Маркер текущей морали, когда помещаете фишки. Маркер текущей морали никогда не заполняет ячейку, он служит только «памяткой» текущего состояния АМ.
- АМ может опускаться не только из-за боевых потерь, но также из-за Активизации Армии (4.1) или усталости (25.2).
- Помещайте Захваченные Части на дорожку подобным же образом, но поворачивайте их на 180° относительно других Частей. В целях определения очков победы важно знать, какие Части были Захвачены, а какие уничтожены.
- Если обращенная в Бегство Часть движется за край карты, рассматривайте ее как уничтоженную.
- Если трех- или четырехуровневая Часть Захвачена или уничтожена, также поместите ее фишку-замену на Дорожку АМ, заполняя при этом другую отдельную ячейку.

Фишки помещенные на Дорожку АМ используются для движения Маркера текущей морали во время объединенной фазы изменений Армейской Морали (13).

ЗАХВАЧЕННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ: Очень важно знать, сколько Уровней артиллерии было захвачено. Каждая артиллерийская фишка помещенная на Дорожку АМ может представлять 1 или 2 захваченных Уровня. Помещайте фишку стороной с двумя или четырьмя

Уровнями вверх, если она должна представлять 2 Уровня Захваченной артиллерии. Помещайте фишку стороной с одним или тремя Уровнями вверх, если она должна представлять только 1 Уровень Захваченной артиллерии.

Пример: При Лейтене австрийцы пытаются провести Активизацию, не потеряв до этого момента ничего из АМ. Игрок помещает маркеры «Бегство» Rout (или любые другие свободные Маркеры) в ячейку «24» (под Маркер текущей морали) и в ячейку «23» на Дорожке Армейской Морали, и бросает кубик. Если бы австрийский игрок потерял две фишки до попытки Активизации, из-за прусской атаки на Отряд, то Маркеры «Бегство» были бы помещены в ячейки «22» и «21».

Пример захвата артиллерии: Трехуровневая артиллерийская Часть Захвачена. Обе ее фишки помещаются в отдельные ячейки на Дорожке АМ повернутыми на 180°, сторонами с 3 и 2 уровнями вверх.

Замечание по игре: Да, первая фишка помещается на Дорожку АМ «бесплатно», т.е. она не понижает АМ. Помещение первой фишки лишь отмечает начало процесса.

12.3 Деморализация Армии:

Армия становится Деморализованной, когда ее Маркер текущей морали входит в ячейку «б» или ниже на Дорожке АМ. Во время объединенной фазы изменений Армейской Морали, бросьте кубик за каждую Армию подвергающуюся опасности Деморализации. Сравните результат броска с диапазоном деморализации напечатанном в ячейке занимаемой Маркером текущей морали. Если результат броска укладывается в этот диапазон, то Армия становится Деморализованной. Армия автоматически становится Деморализованной, когда ее Маркер текущей морали помещается в ячейку «0» или ниже. Как только Армия Деморализована она никогда не может вернуть себе нормального состояния.

Пример: Прусский игрок изменяет свою мораль за УБ и обращенные в бегство Части, и обнаруживает, что его Маркер текущей морали оказывается в ячейке «4». Диапазон Деморализации в этой ячейке «1-2», а в результате броска кубика получается «3». Пруссаки едва избежали Деморализации. Если бы результатом броска было «1» или «2», то пруссаки были бы немедленно Деморализованы.

ПРОВЕРКИ МОРАЛИ: Когда Армия становится Деморализованной, то каждая из ее Частей в пределах 3 гексагонов от вражеских Частей должна предпринять проверку морали (9.3). При этой Проверке морали и всех последующих Проверках все Части имеют МР «-1». Деморализация Армии происходит после того, как УБ были подсчитаны в этот ход, а это означает, что любые УБ полученные из-за Деморализации вражеской Армии не учитываются до следующего хода.

Проверки Деморализации/Разгрома происходят одновременно, и обе Армии одновременно проводят Проверки морали. Если из-за ВЗК становится важным, чьи Части Отступают первыми, то игроки должны отступать по одной Части, чередуясь

(определив первого игрока случайным образом), до тех пор, пока все Части не Отступят. Заметьте, что любые обращенные в Бегство Части немедленно теряют свои ЗК, даже если они еще не проводили своего отступления.

Продолжающиеся эффекты Деморализации Армии это:

- «+1» ко всем броскам на Состояние командования
- «-1» МР при проведении всех Проверок морали и Сборов
- МБК «-1», когда Части Деморализованной Армии атакуют в Ближнем бою или ведут Обстрел
- МБК «+1», когда Части Деморализованной Армии обороняются в Ближнем бою
- Обращенные в Бегство Части Деморализованной Армии, которые атакуют, немедленно сдаются
- Части Деморализованных Армий могут, потратив 1 ОД, добровольно покинуть карту со Своего края (который указан в сценарии). Такие Части НЕ считаются уничтоженными.

Примечание разработчика: Сохранившие относительный порядок разбитые войска отступают, чтобы «встретиться с врагом в следующий раз».

12.4 Разгром Армии:

Армия автоматически Разгромлена, когда ее Маркер текущей морали помещается в ячейку «-10» или ниже. Как только Армия Разгромлена, она никогда не может восстановиться. Как только Армия становится Разгромленной, все ее Расстроены Части обращаются в Бегство (9.2). Все ее Сплоченные Части в пределах 3 гексагонов от вражеских Частей должны предпринять Проверку морали (9.3), но теперь с МР «-2». Процедура Разгрома происходит после того, как УБ были подсчитаны в этот ход, а это означает, что любые УБ полученные из-за Разгрома вражеской Армии не учитываются до следующего хода.

Проверки Деморализации/Разгрома происходят одновременно. Разрешайте любые споры, могущие возникнуть из-за ВЗК, как при Деморализации.

Продолжающиеся эффекты Деморализации Армии это:

- «+2» ко всем броскам на Состояние командования
- «-2» МР при проведении всех Проверок морали и Сборов
- МБК «-2», когда Части Деморализованной Армии атакуют в Ближнем бою или ведут Обстрел
- МБК «+2», когда Части Деморализованной Армии обороняются в Ближнем бою
- Обращенные в Бегство Части Деморализованной Армии, которые атакуют, немедленно сдаются
- Части Деморализованных Армий могут, потратив 1 ОД, добровольно покинуть карту со Своего края (который указан в сценарии). Такие Части НЕ считаются уничтоженными.

13. Объединенный сегмент изменений Армейской Морали (С)

Во время объединенного изменения Армейской Морали следующие этапы одновременно проводятся обоими игроками:

ПЕРВЫЙ ЭТАП: Каждый ход каждые три Маркера УБ (10.12) полученные обоими игроками повышают АМ на один. Лишние Маркеры УБ считаются потерянными. За каждое полученное повышение АМ возьмите все фишки расположенные в самой нижней ячейке на Дорожке АМ и передвиньте их на одну ячейку вверх (но не за верхний предел дорожки), восстанавливая, таким образом АМ. Если на дорожке нет фишек за исключением Маркера текущей морали, то передвиньте его вверх на соответствующее число ячеек. Верните к остальным свободным маркерам фишки УБ.

ВТОРОЙ ЭТАП: Затем каждый игрок подсчитывает число своих обращенных в Бегство Частей находящихся на карте, и помещает свой Маркер текущей морали на столько же ячеек вниз от нижней заполненной ячейки на Дорожке АМ. Если на карте нет своих обращенных в Бегство Частей, то Маркер текущей морали помещается в нижнюю заполненную ячейку. Это и есть текущая мораль Армии. Помните, что Маркер морали никогда не заполняет ячейку.

ТРЕТИЙ ЭТАП: Если текущая мораль Армии «б» или ниже, бросьте кубик за возможную Деморализацию Армии (12.3). Если какая-либо из Армий становится Деморализованной, проведите процедуры Деморализации. Если какая-либо из Армий становится Деморализованной, переверните ее Маркер текущей морали Деморализованной стороной вверх.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП: Если текущая мораль какой-либо Армии «-10» или ниже, немедленно примените процедуры Разгрома Армии (10.3).

Пример: Прусский игрок начинает с ячейками на Дорожке АМ заполненными до ячейки «34» и Маркером текущей морали в «34». Во время хода он теряет две фишки, которые помещаются в ячейки «33» и «32». Во время Объединенного сегмента изменений Армейской Морали оказывается, что он получил только 2 фишки УБ и, таким образом, нет изменений за УБ. На карте находится две обращенные в Бегство Части и, таким образом, Маркер текущей морали помещается в ячейку «30». В следующий ход потеряны еще 2 фишки, которые помещаются в ячейки «31» и «30» (ячейка «30» это непосредственно под Маркером текущей морали). Затем одна из обращенных в Бегство фишек покидает карту и помещается в ячейку «29». Но во время Объединенного сегмента выясняется, что пруссаки «заработали» 6 Маркеров УБ. Таким образом, прусский игрок берет Части из ячеек «29» и «30» и передвигает их в ячейку «31». Армейская Мораль поднялась на два «пункта». Нет обращенных в Бегство Частей, и Маркер текущей морали помещается в нижнюю заполненную ячейку «31».

14. Фаза конца Хода (D)

Передвиньте Маркер Хода в следующую ячейку на Дорожке записи хода и начните новый ход.

15. Чуть больше о Командующих

У Командующих нет Очков Силы, Морального Рейтинга, Уровней или ЗК, они не могут атаковать, обороняться или препятствовать вражескому движению. Командующие, в первую очередь, это своеобразные «фокусы» своих Корпусов, и должны

находиться в пределах пяти гексагонов от всех своих Частей, чтобы обеспечивать тем нахождение в командовании. Командующие не имеют Состояния командования или Состояния морали и всегда используют свое полное Д.

Командующие могут прибавлять свой Моральный Модификатор (ММ) к текущему Моральному Рейтингу всех частей в одно гексагоне с ними (включая членов других Корпусов), увеличивая их МР при Проверках морали или Сборах. Командующие кавалерийскими корпусами могут использовать свой ММ для кавалерийских Частей в одном гексагоне с ними пытающихся провести Сокрушительную атаку (10.13). Командующие НЕ влияют на МР во всех остальных случаях.

Пример: Часть «5-4-5» сгруппированная с Зейдлицем (ММ «2») считается имеющей МР «б» для вышеуказанных целей.

15.1 Командующие-заместители:

Командующие могут быть убиты или ранены из-за Ближнего боя или вражеского движения.

КОМАНДУЮЩИЕ КОРПУСАМИ: Когда Командующий корпусом убирается из игры, поместите Командующего-заместителя *Repl* в тот же гексагон. Если этот гексагон не доступен, Командующий-заместитель сгруппировывается с ближайшей своей Частью.

КОМАНДУЮЩИЕ АРМИЯМИ: Если Главнокомандующий убит или ранен, переверните его фишку стороной, на которой указаны характеристики его заместителя, вверх. Опять-таки, если тот же гексагон не доступен, передвиньте фишку на ближайшую свою Часть. Если заместитель Главнокомандующего был Командующим корпусом, то поместите перевернутую фишку Главнокомандующего в гексагон соответствующего Командующего корпусом, а Командующего корпусом замените Командующим-заместителем. Если заместитель Главнокомандующего убит или ранен, то армия должна продолжать действовать без Командующего.

15.2 Проверка потери Командующего:

БЛИЖНИЙ БОЙ: После каждого Ближнего боя, который происходит в гексагоне с Командующим, проведите проверку потери Командующего, бросив кубик. При выпадении «б» считается, что с Командующим что-то приключилось. Бросьте кубик снова. При выпадении «1» Командующий был легко ранен (что никак не отражается на игре). При выпадении «2-5» Командующий ранен более или менее серьезно и убирается с карты. При выпадении «б» Командующий убит и убирается с карты.

Замечание по игре: Зачем определять – убит или ранен? Это важно для Главнокомандующих и для определения Победных Очков [Прим. перев. – И вообще, по моему прикольно. А то фиг его знает, что там со Шверингом под Лейтенантом приключится?]

ЗАСТИГНУТ В ОДИНОЧЕСТВЕ: Когда Командующий находится в ВЗК и не сгруппирован со своей Частью, бросьте кубик. Если результат «б», то Командующий убит. В противном случае, командующий немедленно помещается на ближайшую свою Часть.

ЧАСТЬ III: СЦЕНАРИИ

Примечание: Отсутствуют разделы с 16 по 21. В этих правилах содержание этих старых разделов перенесено в разделы с 1 по 15.

22. Общие правила сценариев

Каждый игрок старается уничтожить или обратить в Бегство войска своего противника, а в некоторых случаях наступает на какие-то ключевые позиции или наоборот пытается защитить их, пытаясь свести свои собственные потери к минимуму. Победа определяется Победными Очками, набранными в соответствии с Общим перечнем Победных Очков, и специфическими целями сценария. Степень победы указана в каждом сценарии.

22.1 Перечень Победных Очков (ПО)

В конце сценария каждая сторона получает Победные Очки в следующих номинациях:

1 очко за каждую уничтоженную или с визгом убежавшую с карты фишку Части

2 очка за каждую Захваченную в плен фишку пехоты/кавалерии

2 очка за каждый Захваченный Уровень артиллерии

Замечание по игре: Все уничтоженные фишки Частей, вне зависимости от того пехота это, кавалерия или артиллерия, «стоят» одинаково. Хотя, Захваченная артиллерия приносит больше очков, чем Захваченная пехота или кавалерия.

Только коалиция:

10 очков, если Фридрих ранен

30 очков, если Фриц убит

Только Пруссия:

4 очка, если Даун ранен

10 очков, если Даун убит

2 очка за ранение или смерть любого другого Главнокомандующего коалиции

Очки Победы сценария: Каждый сценарий также может иметь свой специфический перечень Очков Победы.

ПРОЦЕДУРА: В конце игры каждый игрок суммирует свои Победные Очки набранные им за уничтожение и Захват вражеских Частей, помещенных противником на Дорожку АМ, и прибавляет к этой сумме любое Победные Очки полученные за выполнение специфических целей сценария. Сумма коалиции вычитается из прусской, а в результате получается положительная или отрицательная разница. Игроки используют эту разницу и условия победы сценария, чтобы определить сторону одержавшую победу, если таковая вообще есть, и степень этой самой победы.

22.2 Расстановка сценария

Во-первых, выберите сценарий, который Вы будете разыгрывать, кто будет командовать каждой из сторон и будет ли разыгрываться Основной сценарий или Сценарий сражения. Затем игроки помещают свои Части на карту в соответствии со сценарием, который они разыгрывают. Номера гексагонов расстановки в Сценариях сражений напечатаны непосредственно на Частях, а в Основных сценариях даны специальные инструкции на расстановку. Отложите в сторону фишки-замены. Если в сценарии не указано иное, то ни одна часть не может быть развернута В Колонну.

КОМАНДУЮЩИЕ: Если нет других инструкций, то Командующие корпусами могут быть помещены вместе с любой Частью своего Корпуса. Если нет других инструкций, то Главнокомандующий может быть сгруппирован с любой из своих Частей.

МАРКЕРЫ: Поместите Маркеры текущей морали в указанные ячейки на Дорожках АМ и поместите Маркер Хо́да в стартовую ячейку Хо́да на Дорожке записи хода.

АКТИВИЗАЦИЯ: В Сценариях сражений Армии считаются уже Активизированными. В Основных сценариях игрокам придется Активизировать свои Армии.

БЫСТРОЕ НАЧАЛО: Расстановка для быстрого начала предоставлена для некоторых Основных сценариев. Эта расстановка позволит Вам быстро начать Основной сценарий. Расстановка быстрого начала может быть использована вместо обычных инструкций Основного сценария, но все остальные правила действуют обычным образом.

23. РОССБАХ

Под Россбахом, 5 ноября 1757 года Фридрих решительно разгромил франко-имперскую армию во время ее флангового марша, проведя архитипичную «косую» атаку.

23.1 Дополнительный перечень ПО

Франко-имперский игрок получает 10 Победных Очков, если имеет 3 пехотные Части в или прилегая к городкам Кляйн/Гросскайна *Klein/Grosskayna* (1607/1608/1706) ИЛИ Рейхардтсвербен *Reichardtswerben* (2604/2605/2606) в конце игры. Можно получить только один бонус. В Сценарии сражения засчитывается только Рейхардтсвербен.

23.2 Условия победы

Победитель и степень победы определяются по завершении последнего хода сценария:

Прусская решительная победа: Франко-имперская армия Разгромлена, прусская армия не Деморализована, а разница «+22» или более (исторический исход).

Прусская существенная победа: Франко-имперская армия Разгромлена, прусская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+16» или более.

Прусская нерешительная победа: Франко-имперская армия Деморализована или Разгромлена, прусская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+6» или более.

Франко-имперская нерешительная победа: Не достигнуто никаких других условий победы.

Франко-имперская существенная победа: Франко-имперская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+6» или меньше.

Франко-имперская решительная победа: Прусская армия Деморализована, а разница «0» или меньше.

23.3 Основной сценарий

Сценарий продолжается с 08.30 до 17.30 (10 ходов).

Информация по прусской армии:

Мораль: 14

Стоимость Активизации Армии: 1 очко за первую попытку, далее бесплатно
Командные рейтинги Групп (Нет Специфических групп):

Пехота/артиллерия: 5

Кавалерия: 5

Специальные командующие:

Фридрих: 5

Зейдлиц: 5С

Свои края карты: Восточный и Северный

Информация по франко-имперской армии:

Мораль: 12

Стоимость Активизации Армии: См. 23.4

Командные рейтинги Групп:

Пехота/Артиллерия: 2

Кавалерия: 3

Лаудон/Сен-Жермен *Loudon/Saint Germain*: 3

(Примечание – вне зависимости от наименования исторических «отрядов», Лаудон и Сен-Жермен действуют как Специфическая Группа, а НЕ как Отряды)

(Нет Специальных командующих)

Свои края карты: Южный и Западный

Расстановка Основного сценария

Франко-имперский игрок расставляется первым. Поместите всех Командующих корпусами их Части южнее Мюхельна *Mücheln*, западнее ряда хх23 и севернее ряда 2700, как это отмечено на карте. Пруссаки расставляются вторыми. Поместите всех Командующих и их Части восточнее ряда хх18 и севернее ряда 2500, как это отмечено на карте.

23.3.1 Нет Главнокомандующего: У франко-имперской армии нет общего Главнокомандующего. Хотя, номинально командовал австрийский офицер Гильдбурггаузен *Hildburghausen*, он имел минимальное влияние на француза Субиза *Soubise*. Оба рассматриваются как Командующие корпусом.

23.3.2 Баден-Баденский может командовать кавалерией: Все франко-имперские кавалерийские Части в пределах 3 гексагонов от Командующего корпусом Баден-Баденского *Baden-Baden* могут проследить командование как до него, так и до своего Командующего корпусом.

23.4 Историческое давление времени/Активизация франко-имперской армии

Историческое примечание: Франко-имперская армия отступала в течение недели, ее боевой дух был низким, а ее снабжение недостаточным. Хотя армия находилась в хорошо укрепленном лагере, вопросы снабжения и боевого духа, а главное «расплывчатый» процесс мышления командиров поставили армию перед неизбежной дилеммой – решительно атаковать пруссаков или отступить к своим магазинам. Сходным образом, пруссакам требовалось быстрое решение в Германии, из-за австрийской угрозы Силезии, при этом они вряд ли могли себе позволить отступить франко-имперской армии, что позволяло той сохранить полную силу. Хотя и слабо обоснованное, практически фатальное решение Гильдбурггаузена об атаке (которое заодно покрыло позором и ветреного Субиза, с уверенностью поддержавшего тогда это решение), с энтузиазмом было встречено франко-имперскими войсками. Это отражается следующим образом:

Каждый ход во время Фазы Активизации Армии франко-имперский игрок бросает кубик. При

результате броска «1» он может добровольно бесплатно произвести Активизацию. Если имела место добровольная бесплатная Активизация, франко-имперский игрок может немедленно объявить о бонусе к морали «+8», если все Части покинули свои позиции и двигались каждый ход до тех пор, пока три франко-имперских линейных пехотных Части (не кроаты *Croat*) или:

- прилегают к прусской Части и/или
- в или прилегают к гексагону Рейхадтсвербена или к гексагону Кляйн/Гросскайны.

Франко-имперский игрок должен умудриться двигать все свои части и оставаться восточнее укреплений за временной промежуток в 4 хода, а прилегать к прусской Части или городку дающему ПО за временной промежуток в 5 ходов. Поместите любые неиспользуемые Маркеры на 3 и 4 ячейки после ячейки хода, в который франко-имперская армия была активизирована, чтобы отметить эти критичные сроки (т.е., если армия была активизирована в 9.30, то поместите маркеры в ячейки 12.30 и 13.30). Если доступно меньше времени, то первый критичный срок наступает в 16.30, а второй в 17.30. Если все Части не находятся восточнее укреплений после Фазы движения первого критичного срока, то полученный бонус вычитается И франко-имперская армия подвергается немедленному штрафу АМ «-8». Если не прилегают к прусской Части или городку дающему ПО после фазы движения второго критичного срока, то только бонус вычитается. Этот бонус не может увеличить франко-имперскую мораль выше «18». Если франко-имперские войска были атакованы пруссаками до наступления критичного срока, то франко-имперская армия может сохранить бонус, а все ограничения на движение больше не действуют. Если во время наступления франко-имперских войск прусские Части оказываются западнее укреплений прежде, чем все франко-имперские Части оказались восточнее, то все франко-имперские части немедленно освобождаются от обязательства пересечь линию укреплений или оставаться восточнее нее. Если прусские Части двигаются вплотную к линии укреплений, чтобы заблокировать выход франко-имперских войск, то те франко-имперские Части, которые не могут выйти из укреплений, являются исключением из правила, и не вызывают действия штрафов, если они сами двигаются вплотную к блокирующим прусским Частям (в пределах максимума разрешенного лимитами группирования) и атакуют их. Любые оставшиеся Части, которые из-за лимитов группирования не могут прилегать к блокирующим прусским Частям, по-прежнему должны двигаться на максимальное возможное расстояние, чтобы попытаться пересечь любую ближайшую неблокированную часть линии укреплений, согласно честному духу этих правил о наступлении.

Франко-имперские Части обращенные в бегство являются временным исключением с точки зрения «включения» штрафов в критичные сроки. Те же из этих частей, которые восстанавливают свое состояние до Расстроенных или Сплоченных должны продолжать движение на восток, следуя честному

духу этих правил о наступлении, если только прусские Части не оказываются западнее укреплений, как это описано выше.

Простое изложение всего вышеизложенного – Если франко-имперский игрок объявляет о том, что принимает бонус, то он обязан двигаться и атаковать прусскую армию, или достичь одного из городков, приносящих ПО. Франко-имперский игрок, который принимает бонус, а затем пытается избежать сражения, должен жить после этого с нечистой совестью, и навечно опороченной среди добрых «варгеймеров» репутацией!

23.4.1 Франко-имперский игрок должен заявить, что он добровольно Активизируется и будет наступать, чтобы «принять» бонус. Если он не Активизируется в какой-либо ход, то бонус остается потенциально доступным в каждый следующий Ход, когда на кубике выбрасывается «1».

23.4.2 Если франко-имперская АМ равна «7» или меньше в начале Фазы Активизации Армии, то франко-имперский игрок всегда может добровольно Активизироваться и наступать, бросок кубика не требуется. Также может быть объявлено об автоматической Активизации/принятии бонуса, если прусские части двигаются в пределы трех гексагонов, то не атакуют в этот Ход игрока.

23.4.3 Если пруссаки атакуют, используя прусскую линейную пехоту (не включая «фрай батальон» *Frei Battalion*) до того как бонус было объявлено о «принятии» бонуса, то он более не доступен.

23.4.4 Штрафы за пассивность: В конце каждой прусской Фазы движения, и в конце каждой франко-имперской Фазы движения, когда франко-имперская армия не наступала, бросьте один кубик. Армии, которые не были Активизированы, по-прежнему должны бросать кубик за пассивность. При результате прусского броска кубика «6» вычтите 2 из прусской морали. При первом результате франко-имперского броска кубика «5» или «6» вычтите 2 при результате «5» и 3 при результате «6». Из-за этих штрафов франко-имперская мораль не может быть уменьшена ниже «шести», а если уменьшается до «шести», то не обращайте внимания на любые последующие результаты, приводящие к штрафам. Броски за штраф прекращаются для обеих сторон после любого вида боя. Активизация любой из сторон не прекращает броски за штраф. Хотя, франко-имперское наступление прекращает франко-имперскую сторону от броска во время данного Ход.

АКТИВИЗАЦИЯ: Попытка Обычной активизации стоит 1 очко АМ. Гильдбурггаузен может предпринять Обычную активизацию и по-прежнему объявить о принятии бонуса за наступление. Если Гильдбурггаузен не выбрал попытки Активизации в какой-либо Ход, то, как обычно, имеет место бросок кубика за пассивность.

23.5 Сценарий сражения

Этот сценарий предоставляет большие преимущества пруссакам.

Этот сценарий начинается в 14.30 и заканчивается в 17.30 (4 Хода). Используйте гексагоны расстановки напечатанные на фишках. Артиллерия коалиции не

может быть помещена сверху группировки. Применяются все показатели из 23.3, за исключение прусской Армейской Морали, которая начинается с «десяти».

23.5.1 Обязательное движение: В 1 Ход все Части Субиза/Гильдбурггаузена и артиллерия должны маршировать на 3 гексагона, по возможности сохраняя прямые линии, по направлению к Рейхардтсвербену *Reichardtswerben*, гексагон 2606. Части должны оставаться сгруппированными в том же порядке. Войска Баден-Баденского, Лаудона и Сен-Жермена следуют обычным правилам командования и движения. Части двигаются на три гексагона, даже в Неэффективном Состоянии командования.

23.5.1 Прусское преимущество за внезапность: Пруссакам удалось поймать большую часть франко-имперской армии В Колонне. В 1 Ход прибавляйте МБК «+3» ко всем прусским артиллерийским обстрелам и Ближним боям, и вычитайте «-3» из всех франко-имперских артиллерийских обстрелов и Ближних боев.

25.5.3 Правила 23.3.1, 23.3.2 и 23.3.4 по-прежнему действуют.

23.6 Вариант Основного сценария – Командует Гильдбурггаузен

Примечание разработчика: Подразумевается, что франко-имперское командование функционирует, как было запланировано.

Гильдбурггаузен считается Главкомандующим франко-имперской Армии (Инициатива 3) и одновременно Командующим корпусом. Пока Гильдбурггаузен является Главкомандующим, Командный рейтинг пехоты увеличивается до 3. У Гильдбурггаузена нет заместителя. Если он уничтожен, замените его стандартным Командующим-заместителем, и уменьшите Командный рейтинг пехоты обратно до 2.

АКТИВИЗАЦИЯ: Попытка Обычной активизации стоит 1 очко АМ. Гильдбурггаузен может предпринять Обычную активизацию и по-прежнему объявить о принятии бонуса за наступление. Если Гильдбурггаузен не выбрал попытки Активизации в какой-либо Ход, то, как обычно, имеет место бросок кубика за пассивность.

24. ЛЕЙТЕН

5 декабря 1757 года фланговый маневр Фридриха увенчался практически полным успехом и принес ему самую знаменитую победу над австрийской армией принца Карла.

24.1 Условия победы

В этом сценарии нет дополнительного перечня ПО. Победитель и уровень победы определяются по завершении последнего хода этого сценария:

Прусская решительная победа: Австрийская армия Разгромлена, прусская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+24» или более (исторический исход).

Прусская существенная победа: Австрийская армия Деморализована, прусская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+14» или более.

Прусская нерешительная победа: Австрийская армия Деморализована, прусская армия не

Деморализована, а разница Победных Очков «+6» или более.

Австрийская нерешительная победа: Не достигнуто никаких других условий победы.

Австрийская существенная победа: Прусская армия Деморализована, а разница Победных Очков «+6» или меньше.

Австрийская решительная победа: Прусская армия Деморализована, а разница Победных Очков «0» или меньше.

24.2 Основной сценарий

Сценарий продолжается с 07.00 до 17.00 (11 ходов).

Информация по прусской армии:

Мораль: 18

Стоимость Активизации Армии: Уже
Активизирована.

Командные рейтинги:

Пехота/артиллерия: 5

Кавалерия: 4

Специальные командующие:

Фридрих: 5

Драйззен *Dreissen*: 5С

Свои края карты: Западный и Южный

Информация по австрийской армии:

Мораль: 24

Стоимость Активизации Армии: 2 очка

Командные рейтинги:

Пехота/артиллерия: 2

Кавалерия: 4

Резервный корпус Аренберга: 3

Корпус Надасди: 4

Отряд (Авангардный корпус): 4

Свои края карты: см. 24.2.4

Расстановка

Австрийский игрок расставляется первым. Командующие корпусами армии должны быть помещены в пределах 1 гексагона (Ностиц – в пределах 5) от следующих гексагонов:

Луккези *Luccehese*: 2008

Коль-Старх *Kheul-Starh*: 2309

Аренберг *Arenberg*: 2607

Col/Wied/Hal: 2910

Сербеллони *Serbeloni*: 3310

Надасди *Nadasdy*: 3710

Ностиц *Nostitz* (Отряд): в пределах 5 гексагонов от 2519

Части расставляются в пределах 3 гексагонов от своих Командующих, при этом до 3 артиллерийских Частей может быть придано каждому корпусу. Корпуса Надасди и Сербеллони могут иметь только одну артиллерийскую Часть развернутой вместе с их Частями, а отряд Ностица вообще не может иметь артиллерию.

Прусская армия не расставляется на карте (см. 24.2.2).

24.2.1 Австрийцы не могут пытаться предпринимать Обычную активизацию до 09.00.

Историческое примечание: Карл вывел австрийскую армию с хорошей позиции и промаршировал на запад, чтобы принять сражение. Источники отмечают, что наступление вызвало некоторое замешательство, которое продолжалось и ночью, что в свою очередь отрицательно повлияло на намерение штаба продолжить движение армии

следующим утром, которое (подразумевалось) начнется далеко не гладко.

24.2.2 Вход пруссаков: В любой ход прусский игрок может войти на карту через Ноймарктскую зону входа *Neumarkt Entry Zone*, гексагоны которой отмечены в центре западного края карты, любым числом Корпусов, каждый из которых может иметь в своем составе до трех артиллерийских Частей. В Ход входа на карту Части считаются Эффективными и В Колонне, и «платят» один гексагон за вход на карту. Части/Корпуса могут входить в разные Ходы и через разные гексагоны входа.

24.2.3 Утренний туман: С 07.00 до 08.00, ЛВ ограничена до трех гексагонов.

24.2.4 Австрийские свои края карты: Рассматривайте город Лейтен *Leuthen* как свой край карты до тех пор, пока австрийская Армия не Деморализована. Все австрийские Части отступают по направлению к ближайшему гексагону и в сам ближайший гексагон Лейтена, а затем продолжают отступление к восточному краю. После того, как австрийцы Деморализованы, бегущие Части отступают непосредственно к восточному краю карты.

24.2.5 Надсди: Командующий пехотным корпусом Надасди может применять свой ММ для попыток проведения сокрушительных атак.

24.3 Сценарий сражения

Этот сценарий начинается в 13.00 и заканчивается в 17.00 (5 Ходов). Используйте гексагоны расстановки напечатанные на фишках. Прусские Командующие корпусами могут быть расставлены вместе с любой Частью своего корпуса, а Фридрих может быть сгруппирован с любой прусской Частью. Применяются правила 24.2.4 и 24.2.5 и все показатели из 24.2, за исключение австрийской Армейской Морали, которая начинает с «21». Саксонская *Chv KV* австрийская *Hus 11/34* Части не начинают сражение с полной силой, и расставляются той стороной вверх, на которой напечатан номер гексагона расстановки.

Историческое примечание: Эти Части понесли потери во время утренней схватки рядом с деревней Борне Вогне, когда войска Ностица были с марша атакованы в тумане мощным прусским авангардом.

24.4 Вариант Основного сценария – Командует Даун

Историческое примечание: На протяжении всего года Карл подвергался устойчивой критике. Из-за его нечувствительности к ней и его привилегированного положения он оставался на своем посту. Предположим, что монархия оказалась бы менее тактичной, а Карл менее упрямым, приказы получены в ночь перед сражением, Карл отозван и Даун принимает командование.

Используй Фишку Дауна *Daun* «4*2-6» из сценария Торгау вместо Карла. Увеличьте основной Командный Рейтинг пехоты/артиллерии до «3», а австрийскую АМ до «26». Австрийцы могут пытаться провести Активизацию, начиная с Хода 07.00.

25. ЦОРНДОРФ

Сражение при Цорндорфе, разразившееся жарким солнечным днем 25 августа 1758 года, было самой жестокой битвой Семилетней войны.

25.1 Дополнительный перечень ПО

Прусский игрок получает два ПО, когда в первый раз обращает в бегство русский легкий обоз *Light Baggage*.

25.2 Условия победы

Победитель и уровень победы определяются по завершении последнего хода этого сценария:

Прусская решительная победа: Русская армия Разгромлена, прусская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+30» или более.

Прусская существенная победа: Русская армия Деморализована, прусская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+16» или более.

Прусская нерешительная победа: Мораль русской армии «б» или меньше, а разница Победных Очков больше «0» (исторический исход).

Русская нерешительная победа: Не достигнуто никаких других условий победы.

Русская существенная победа: Прусская армия Деморализована, а русская нет.

Русская решительная победа: Прусская армия Деморализована, русская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «-12» или меньше.

25.3 Основной сценарий

Сценарий продолжается с 03.00 до 19.00 (17 ходов).

Информация по прусской армии:

Мораль: 47

Стоимость Активизации Армии: 1 очко за первую попытку, далее бесплатно.

Командные рейтинги:

Пехота/артиллерия: 4

Кавалерия: 4

Корпус Дона *Dohna*: 3

Специальные командующие:

Фридрих: 5I

Зейдлиц: 5C

Свои края карты: См. 25.3.3

Примечание разработчика: Дона, назначенный командовать «пассивным» крылом, казалось, со всей душой взялся за выполнение возложенной на него роли, и вообще не двигался в атаку до тех пор, пока Фридрих лично не взялся «понукать» его.

Информация по русской армии:

Мораль: 56

Стоимость Активизации Армии: 3 очка за первую попытку, далее 1 очко

Командные рейтинги:

Пехота/артиллерия: 3

Кавалерия: 3

Корпус Брауна *Browne*: 3

Свои края карты: см. 25.3.3

Примечание разработчика: Браун, несмотря на то что являлся вполне компетентным офицером, оказался во главе Обсервационного корпуса (составленного из солдат второстепенных гарнизонов и территориальной милиции), уже достаточно утомленного предыдущим маршем, в результате которого он достиг поля боя только в 3 часа пополудни.

25.3.1 Приблизительная историческая расстановка: Прусский игрок расставляется первым. Мантейфель *Manteuffel* и его Части должны быть помещены в пределах 1 гексагона от 3215. Зейдлиц и

его Части должны быть помещены в пределах 3 гексагонов от 3215. Все оставшиеся Части и Командующие вместе со всей артиллерией помещаются на трех стартовых линиях на карте.

Русский игрок расставляется вторым. Сначала поместите на карту Командующих корпусами. Браун должен быть помещен в пределах 1 гексагона от 2212, один Командующий пехотным Корпусом (Салтыков *Saltikov* или Голицын *Golitzin*) должен быть помещен в пределах 2 гексагонов от 2108, а оставшийся помещается в пределах 2 гексагонов от 2210. Один Командующий кавалерийским Корпусом (Демику *Demiku* или Гаугребен *Gaugreben*) помещается в пределах 2 гексагонов от 22217, а оставшийся в пределах 2 гексагонов от 1809. После того как расставлены Командующие, все Части помещаются в пределах 3 гексагонов от своих Командующих, при этом легкий обоз помещается вместе с любым пехотным Корпусом. Артиллерия может быть помещена вместе с любым пехотным Корпусом.

25.3.2 Свободная расстановка:

ПРУССАКИ: Прусский игрок расставляется первым. Один Командующий корпусом может быть размещен в пределах трех гексагонов от 3215. Все остальные Командующие корпусами размещаются в любом месте севернее реки Митцель *Mietzel*. Части помещаются в пределах 3 гексагонов от своего Командующего корпусом, а вся артиллерия группируется с любыми пехотными Частями.

РУССКИЕ: Русский игрок расставляется вторым. Все Командующие корпусами помещаются в любом месте южнее ряда гексагонов 25хх, восточнее реки Митцель и западнее Гросс Каммина *Gross Cammin*, Части помещаются в пределах 3 гексагонов от своих Командующих, а артиллерия помещается с любыми пехотными Корпусами.

Замечание по игре: Эта опция заметным образом смещает баланс в пользу русских.

25.3.3 Свои края карты: В зависимости от расстановки и маневрирования, армии могут столкнуться друг с другом с любого направления. Используйте ближайший край карты, непосредственно противостоящий основной линии неприятеля, т.е., если пруссаки наступают с востока, то русские должны бежать на Запад, а пруссак на восток. Пусть Вами движет честность и здравый смысл!

25.3.4 Дополнительные изменения в Армейской Морали:

Чтобы отразить жестокую жару, каждый Хода, в который Активизированная Армия движется или ведет бой, она подвергается штрафам в Армейской Морали. Для этого правила понятие бой подразумевает Ближний бой или нахождение под обстрелом ведущимся с СО «3» или больше.

Во время Объединенной фазы изменения Армейской Морали, если какая-либо Армия осуществляла движение (не считая движение Частей обращенных в Бегство) или участвовала в бою, она подвергается 2 очкам штрафа в Армейской Морали. Поместите для не используемых маркера (используйте маркеры отличные от тех маркеров, которые используются для «оплаты» Активизации Армии) на Дорожку армейской морали, в самые высокие незаполненные

пронумерованные ячейки, точно тем же образом, каким туда помещаются остальные фишки.

После того, как армия была активизирована, если она тратит Ход на отдых и не осуществляет движения (не считая движение Частей обращенных в Бегство) или не участвует в бою, она может восстановить ослабленную АМ. В этом случае, уберите две фишки Маркеров, которые были использованы для отчисления усталости, с Дорожки АМ и сдвиньте другие фишки вверх, чтобы заполнить пробел, если это необходимо. Если на дорожке нет маркеров, использованных для отчисления усталости, то, отдыхая нельзя восстановить мораль.

Пример: Прусский игрок заканчивает свой Ход с заполненной ячейкой АМ «31». Он изменяет свою мораль за усталость, помещая Маркеры в ячейки «30» и «29». Затем он отмечает две обращенные в Бегство Части и помещает Маркер текущей морали в ячейку «27».

В следующий Ход прусский игрок дает отдых своим войскам и ничего не предпринимает в течениехода. Он убирает Маркеры из ячеек «29» и «30», восстанавливая свою ослабленную из-за усталости мораль. Если у него по-прежнему есть две обращенные в Бегство Части, то их текущий Маркер морали помещается в ячейку «29».

Историческое примечание: Хотя в источниках не указана точная температура, но современные метеорологические исследования ВВС США отмечают самую высокую температуру данного района 103° по Фаренгейту [Прим. перев. – приблизительно 39° по Цельсию], делая возможным предположить температуру на поле боя 95° по Фаренгейту или выше [Прим. перев. – приблизительно 35° по Цельсию] Сильное утомление от жары отмечается практически всеми источниками.

25.3.5 Русский легкий обоз: Все части платят «=1» ОД за каждый гексагон, в который они входят, прилегающий к легкому обозу, и не могут двигаться в гексагон занятый самой фишкой обоза или группироваться с ним. Обоз рассматривается как пехота с точки зрения движения и командования, и может проследить линию командования до любого своего Командующего. Если легкий обоз получает Очко Потерь, то он всегда обращается в Бегство. Он может быть обращен в Бегство последовательно несколько раз, но никогда не уничтожается или захватывается до тех пор, пока не покидает карту. Он не может быть восстановлен, никогда не может атаковать, не может строиться В Колонну и его сила заключена в скобочки (7.2.5).

Историческое примечание: Легкий обоз состоял из более чем 2000 повозок сбившихся в беспорядочную массу. Фишка представляет центр этой массы, но скупенность была сильной и вокруг нее.

25.3.6 Река Митцель: Все Части должны быть В Колонне, чтобы иметь возможность пересечь реку Митцель. Если только не пересекают ее по мосту, то все Части не находящиеся В Колонне (включая те из них, которые обращены в Бегство) должны остановиться когда оказываются рядом с ней, и не могут двигаться дальше.

25.3.7 Истощение от утомления прусских Частей: Сила многих прусских пехотных и кавалерийских Частей заключена в скобочки на стороне фишки изображающей их последний уровень (см. 7.2.5).

Историческое примечание: После 17 изнурительных часов марша и сражения прусские Части попросту игнорировали приказы о завершающей атаке.

25.3.8 Группирование русских казаков: Все русские казачьи Части считаются с удвоенным числом Уровней в целях группирования и Завязанности. Таким образом, казачья Часть с полной силой (2 Уровня) должна рассматриваться как 4 Уровня в целях группирования и Завязанности.

25.4 Сценарий сражения.

Этот сценарий начинается в 09.00 и заканчивается в 19.00 (11 игровых Ходов). Используйте гексагоны расстановки напечатанные на фишках. Все Командующие корпусами могут быть помещены вместе с любой Частью своего Корпуса, а Главнокомандующие могут быть помещены вместе с любой своей Частью. Прусский игрок использует свои показатели из 25.3, за исключением Армейской Морали, которая начинает в ячейке «34», а западный и южный края карты считаются своими для него. Русский игрок использует свои показатели из 25.3, за исключением Армейской Морали, которая начинает в ячейке «26», а северный и восточный края карты считаются своими для него. Правила с 25.3.4 по 25.3.8 по-прежнему действуют.

26. ТОРГАУ

В сражении при Торгау, разыгравшимся 3 ноября 1760 года под ледяным дождем, Фридрих схватился со своим заклятым врагом в самом кровавой битве этой войны.

26.1 Дополнительный перечень ПО

Австрийский игрок теряет 10 очков, если в конце игры Главнокомандующий (если он выжил) и 5 Командующих корпусами не могут проследить линию свободную от ВЗК до любого гексагона Торгау.

Историческое примечание: Мосты в Торгау были австрийским путем отступления. Тем утром австрийцы уже отослали свой обоз за Эльбу. Назначение специальных победных очков состоит в том, чтобы сделать невыгодной «глухую» оборону, которая не отвечает реальной ситуации со снабжением, и заставить австрийцев уделить внимание линии отступления (в выборе которой не сомневались ни Даун, ни О'Донелл).

26.2 Условия победы

Победитель и уровень победы определяются по завершении последнего хода этого сценария:

Прусская решительная победа: Австрийская армия Разгромлена, прусская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+20» или более.

Прусская существенная победа: Австрийская армия Деморализована, прусская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «+10» или более.

Прусская нерешительная победа: Мораль австрийской армии «б» или меньше, а мораль прусской армии выше, чем австрийская мораль (исторический исход).

Австрийская нерешительная победа: : Мораль прусской армии «6» или меньше, а мораль австрийской армии выше, чем австрийская мораль.

Австрийская существенная победа: Прусская армия Деморализована, а австрийская нет, и разница Победных очков «0» или меньше.

Австрийская решительная победа: Прусская армия Деморализована или Разгромлена, австрийская армия не Деморализована, а разница Победных Очков «-12» или меньше.

26.3 Основной сценарий

Сценарий продолжается с 06.00 до 18.00 (13 ходов).

Информация по прусской армии:

Мораль: 28

Стоимость Активизации Армии: 1 очко за первую попытку, далее бесплатно.

Командные рейтинги:

Пехота/артиллерия: 3

Кавалерия: 4

Фридрих: 41

Свои края карты: южный, западный и северный

Информация по австрийской армии:

Мораль: 21

Стоимость Активизации Армии: см. 26.3.1

Командные рейтинги:

Пехота/артиллерия: 4

Кавалерия: 4

Даун: 4

Корпус Ласси *Lassy*: 4

Отряды (до 3-х): 4

Свои края карты: см. 26.3.2

Расстановка

Австрийский игрок расставляется первым. Австрийский игрок может иметь до трех Отрядов, расставленных в любых гексагонах севернее ряда 34xx, как это отмечено на карте. Отряды могут иметь в своем составе Рида *Ried*, любые из его Частей и *Drg 31*. Части в Отряде должны быть сгруппированы или прилегать друг к другу, и между ближайшими частями разных отрядов должно быть 3 гексагона.

После расстановки отрядов, все оставшиеся Части и Командующие (за исключением Ласси, его Частей и артиллерийской Части №6) помещаются в пределах района отмеченного на карте.

Примечание разработчика: 60 превосходных австрийских двенадцатифунтовых и более 300 шестифунтовых гаубиц и полковых орудий обеспечивали опустошающий огонь. Фишки изображают 210 пушек. В целях облегчения процесса игры, остальные полковые орудия включены в состав пехоты, усиливая тем самым пехотные Части.

Прусская армия не расставляет Частей на карте. Все Части должны войти через Лангенрайхенбахскую зону входа *Langenreichenbach EntryZone*. Армия должна быть Активизирована и должна бросать кубик за командование как обычно, а Части платят 1 гексагон или ОД, чтобы войти на карту. Корпуса могут быть помещены в Колонны, если Эффективны, пока находятся вне карты. Части/Корпуса могут входить на карту в разные Ходы и через разные гексагоны входа.

26.3.1 Австрийская стоимость Активизации: Если Корпус Ласси (26.3.3) еще не появился, то стоимость

Обычной активизации – 4 очка АМ. Если Корпус Ласси уже появился, то Обычная активизация стоит 3 очка АМ. Любая *ACdO* всегда стоит 2 очка АМ, вне зависимости от присутствия Ласси.

26.3.2 Свои австрийские края карты: В зависимости от расстановки и маневрирования, армии могут вступить в сражение с разных направлений. Отступающие части двигаются по направлению от неприятельской линии, войска которой вызвали отступление. Опять-таки, пусть победят честность и здравый смысл.

26.3.3 Корпус Ласси: В начале Сегмента броска кубика за командование Группы австрийский игрок бросает кубик, чтобы определить появился ли Корпус Ласси. Когда в результате удачного броска этот Корпус вступает в игру, поместите его и артиллерийскую Часть №6 в любой гексагон Торгау.

Ход Ласси входит при результате

06.00 «1»

07.00 «1» или «2»

08.00 от «1» до «4»

09.00 от «1» до «5»

10.00 Автоматически

Ласси Эффективен в Ход появления и может двигаться в первый ход без попытки Активизации австрийской Армии. Впоследствии Корпус Ласси не может двигаться до тех пор, пока Армия не Активизирована.

26.3.4 Все Части Отрядов могут проследить командование до Рида (включая *Drg 31*).

26.3.5 Австрийские Лимиты ОС: Австрийская пехота может засчитывать до 9 ОС в Ближнем Бою, что является исключением из 19.3.

26.3.6 Группирование прусского «фрай-корпуса»: Две прусские кавалерийские Части из состава «фрай-корпуса» (*Freikorps Dragoons* и *Freikorps Hussars*) считаются с удвоенным числом уровней в целях группирования и Завязанности.

26.4 Сценарий сражения

Этот сценарий начинается в 14.00 и заканчивается в 18.00 (5 Ходов). Используйте гексагоны расстановки напечатанные на фишках. Все Командующие корпусами могут быть помещены вместе с любой Частью из состава их Корпуса, а Главкомандующие могут быть помещены вместе с любой своей Частью. Австрийская Часть *Drg 31* не используется в сценарии сражения. Двухуровневые артиллерийские Части могут быть помещены в любой гексагон, в котором находятся пехотные Части, но не более двух в каждый гексагон.

Прусская Армия использует все свои показатели из 26.3, за исключением Армейской Морали, которая начинает в ячейке «27». Только южный и северный края карты считаются своими.

Австрийская Армия использует все свои показатели из 26.3, за исключением Армейской Морали, которая начинает в ячейке «20». Используйте правило 26.3.2, чтобы определить свои края карты.

По-прежнему действуют правила с 26.3.4 по 26.3.6.

26.4.1 Прусская подкрепления: В Ход «15.00», артиллерийские Части №3, №4 и №5 входят в гексагон 1110. Они должны «заплатить» 1 ОД, чтобы войти на карту.

АВТОРЫ И УЧАСТНИКИ

Посвящение серии: Моей жене Барб, которая запугана потоками «картонной» крови в течение пятнадцати лет, а Семилетней войной в течение девяти.

Разработчик: Боб Калиновский

Доработка: Джошуа Бургел, Дик Волерс, Энди Льюис

Арт-директор, дизайн обложки и коробки: Роджер.

Б. МакГован

Дизайн карт и фишек: Марк Симонич

Верстка правил: Марк Симонич

Координатор производства: Тони Кертис

Продюсер: Джин Биллингсли

Тестирование игры: Стефан Андерссон, Джеффри Арнольд, Карл Гочкисс, Кэрм Кервелл, Митч Лэнд, Крэйг Миллс, Джастин Неддо, Хелена Олевар, Майкл Оллиер, Джэк Полонка, Майк Рид, Франсиско Ронко, Волько Рунке, Майк Трэйнон, Джон Васиلاكос, Винни Уолш, Роберт Вирсма, Гэри Вишик

Дополнительная корректура: Ларри Берман, Стив Кэри, Тим Чамберс, Кнут Грюниц, Петер Перла, Маркус Штамптнер

Благодарность за помощь в исследованиях: Я глубоко благодарен мистеру Эммануилу Вовси за перевод русских источников; Дэйву Винклеру, «рейдеру-асу» по библиотеке Конгресса; Ульриху Бленнеману и майору Клаэсу Хенриксону, шведская армия, за немецкие источники и Бобу Шиндлеру за английские источники.

«Великие инквизиторы» по униформе: Чарльз Вэси (Франция и Империя); Энди Раллс (Пруссия и Австрия); Джонатан Джинджерич (Россия).

Особая благодарность: Джеку Полонке за исследования внешнего вида пушек.

Детали карты Лейтена: Карта Лейтена компании «Clash of Arms», Рику, Полу Данджелу, д-ру Кристоферу Даффи, Рику Барберу