

Правила настольной игры «Воспоминания о 1944: Набор «Войска и вооружение»

(Memoir '44: Equipment Pack)

Автор игры: Ричард Борг (Richard Borg)

Перевод на русский язык: Анна Романова, ООО «Игровед» ©

дополнение для игры «Воспоминания о 1944»

Поздравляем с приобретением дополнения «Войска и вооружение» – самого большого набора миниатюр к игре «Воспоминания о 1944».

Этот набор содержит сотни новых фигурок, которые могут участвовать в разыгрывании различных сценариев:

- ◆ **Армии 4 стран-участниц Второй мировой войны:** Франции (французская пехота 1940-го), Италии (итальянские горные гаубицы 75/18), Польши (польская кавалерия) и Финляндии (финские лыжные войска).
- ◆ **Артиллерийские орудия:** самоходная гаубица M7 “Priest” (подвижная артиллерия), 88-мм зенитная пушка FlaK 88 (тяжёлое противотанковое орудие), “Долговязый Том” (155-мм полевая пушка) и реактивный миномёт Nebelwerfer (“Стонущий Микки”).
- ◆ **Десантная техника:** танкодесантные катера LCT 202 и “игрушки” Хобарта (танки “Черчилль” с 5(!) различными приспособлениями).
- ◆ **Специальные виды оружия:** 60-мм миномёт M2 и пулемёт Браунинг M2.
- ◆ **Истребители танков:** самоходно-артиллерийская установка “Фердинанд” (“Элефант”).
- ◆ **Армейские автомобили:** “кюбельваген” (Фольксваген тип 82).
- ◆ **Снайперы:** отлично подходят для боевых действий в городе.
- ◆ **И дополнительные экземпляры уже выпущенных танков и автомобилей:** танки “Тигр”, бронетранспортёры Sd.Kfz 250, грузовики Dodge-WC63 и джипы Виллис.

Несколько слов об этих фигурках

Цвет и покраска – все миниатюры, включённые в это дополнение, сделаны из нейтрального серого пластика, что позволяет любой стороне использовать их вместо обычных отрядов или отрядов спецназначения. Если вы хотите раскрасить фигурки, мы рекомендуем сначала вымыть их в тёплой мыльной воде и прогрунтовать перед раскрашиванием.

Страны-участницы – Когда вы играете за одну из стран-участниц, используйте уникальные миниатюры соответствующей армии с их особыми способностями, наряду с остальными, обычными фигурками данной коалиции (Союзных войск или Оси), чтобы образовать полноценную армию для разыгрывания сценария.

“Игрушки” Хобарта – танк “Черчилль”, включённый в это дополнение, является самой сложной фигуркой из всех, что до сих пор были выпущены в серии «Воспоминания о 1944». К нему прилагаются 5 различных приспособлений, каждое из которых открывает новые уникальные возможности. Дополнение содержит больше танков этого типа и приспособлений к ним, чем вам может понадобиться. Рекомендуем приклеить некоторые мелкие детали – особенно, крошечную мортиру для кумулятивных зарядов – на некоторые (но не на все) из ваших танков, чтобы не потерять их.



Эта иконка означает, что мы вводим новое правило игры.



Эта иконка означает, что мы немного изменили уже существующую карточку с кратким изложением правила

Таковыми иконками отмечены правила, которые были введены в вышедших ранее дополнениях:



Базовый набор игры «Воспоминания о 1944»



«Восточный фронт»



«Авиация»



«Средиземноморский ТВД»



«Карты боевых действий»



«Тихоокеанский ТВД»



«Зимние войны»

Многие виды войск и вооружения, включённых в это дополнение, уже были введены в игру с помощью знаков отличия спецвойск в вышедших ранее дополнениях. Если они у вас есть, просто выставьте ваши новые фигурки вместо обычных фигурок со знаками отличия. Однако, знаки отличия могут пригодиться, чтобы различать одинаковые отряды (например, снайперов), воюющие за разные стороны.

I. Артиллерия



Зенитная пушка Flak 88

(Troops 23 - Heavy Anti-Tank Gun)

Когда это обозначено в брифинге сценария, разместите *Противотанковую батарею* (две фигурки Flak 88) на соответствующем гексе.

Противотанковая батарея во всех отношениях является артиллерийским отрядом.

Ей можно отдавать приказы с помощью тех же самых *Тактических карт*, попадание по ней засчитывается по тем же правилам, и она никогда не может произвести *Захват Позиции*.

◆ **Движение:** получившая приказ *Противотанковая батарея* может передвинуться на 1 гекс или стрелять.

◆ **Бой:** Получившая приказ *Противотанковая батарея* может стрелять по цели, находящейся от неё в 4 гексах и ближе, используя при этом 2 боевых кубика. Если *Противотанковая батарея* стреляет по танковому или автомобильному отряду, попадание засчитывается за каждую выпавшую *Звезду*. *Противотанковая батарея* игнорирует ландшафтные ограничения боя.

◆ **Линия видимости:** *Противотанковой батарее* необходима прямая линия видимости между нею и целью.



“Долговязый Том” (Long Tom)

(Troops 3 - Big Guns)



Тяжёлая артиллерия состоит из дальнобойных орудий, которые оказываются потрясающе эффективными на очень больших дистанциях, если только их пристрелять.

Когда это указано в сценарии, разместите батарею *Тяжёлой артиллерии* (две фигурки “Долговязый Том”) и три маркера *Прицел* на соответствующем гексе.

Маркеры *Прицел*, которые можно узнать по изображённому на них прицелу, (или жетоны *Звезда*, если у вас недостаточно маркеров *Прицел*) используются, чтобы обозначить выбранные цели, по которым батарея уже пристрелялась.

Огневая мощь *Тяжёлой артиллерии* в зависимости от дистанции распределяется следующим образом: 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Когда батарее *Тяжёлой артиллерии* засчитывается попадание, а вражеский отряд при этом ещё не уничтожен и не отступил, разместите один маркер *Прицел* на гексе-цели.

Когда *Тяжёлая артиллерия* стреляет по цели, на которой размещён маркер *Прицел*, количество боевых кубиков увеличивается на 1 (батарея определила расстояние до цели и пристрелялась по соответствующему гексу). Эффект маркеров *Прицел* не накапливается, поэтому не имеет смысла класть более одного маркера *Прицел* на гекс; в любом случае, когда цель отмечена маркером *Прицел*, все батареи *Тяжёлой артиллерии* и *Эсминцы*, стреляющие по данному гексу, используют на 1 кубик больше.

Маркер *Прицел* остается на гексе до тех пор, пока отряд-цель не покидает этот гекс или не уничтожается. Если отряд уходит с гекса или погибает, маркер *Прицел* возвращается обратно на гекс рядом с батареей *Тяжёлой артиллерии*. Также все маркеры *Прицел* возвращаются на место, если батарея *Тяжёлой артиллерии* перемещается.



Самоходная гаубица М7 "Priest"

(Troops 14 - Mobile Artillery)

Когда это обозначено в брифинге сценария, разместите *Подвижную артиллерию* (две фигурки гаубиц М7 "Priest") на соответствующем гексе.

Отряды *Подвижной артиллерии* стреляют на то же расстояние и обладают такой же огневой мощностью, что и обычная артиллерия. Но отряд *Подвижной артиллерии* может переместиться на 1 гекс и после этого выстрелить, или на 2 гекса – и не сражаться.



Реактивный миномёт Nebelwerfer

(Troops 25 - Screaming Meemies)

Когда это обозначено в брифинге сценария, расположите батарею *Реактивных миномётов* (две фигурки немецких "Небельверферов") на соответствующем гексе.

Реактивные миномёты перемещаются и стреляют по тем же правилам, что и обычная артиллерия.

Дальность выстрела и количество боевых кубиков для артиллерийского отряда.



Реактивные миномёты игнорируют препятствия на линии видимости и ландшафтные ограничения боя, как и обычная артиллерия. Но, в отличие от обычных батарей, они не защищены особенностями местности, когда сами являются целью атаки.

По выбору игрока *Реактивные миномёты* могут стрелять либо зажигательными, либо дымовыми снарядами. Тип снарядов, которым стреляет батарея *Реактивных миномётов*, не должен меняться в течение одного хода, таким образом, если приказ батарее отдан с помощью карты *Массированный Артиллерийский Обстрел*, то она может дважды выстрелить снарядом одного типа, но не двумя разными по очереди.

Зажигательные снаряды: действуют так же, как и обычный артиллерийский залп, за исключением того, что целевой отряд не может игнорировать выпавшие против него *Флаги Отступления*.

Дымовые снаряды: не причиняют прямого вреда; вместо этого на три или меньше смежных гекса, попадающих в радиус действия батареи, помещаются маркеры *Дымовая завеса*.

Дымовые снаряды

(Actions 31 - Smoke Shells)

Дымовые снаряды действуют в течение двух полных ходов с того момента, как они были выпущены. Используйте маркеры *Дымовая завеса*, аналогичные тем, что входят в состав части 1 или части 2 «Книги военных кампаний», чтобы отметить гексы, на которые упали ваши дымовые снаряды. Если у вас нет в распоряжении маркеров *Дымовая завеса*, используйте вместо них любой ненужный знак отличия или круглый маркер из базового комплекта игры. Надо только убедиться, что у ваших маркеров две стороны отличаются, чтобы можно было отследить два хода, в течение которых действуют Дымовые снаряды. После первого хода вашего противника переверните маркеры *Дымовая завеса* вверх дымно-солнечной стороной. После второго хода вашего противника удалите маркеры с поля боя.



Дымовые снаряды влияют на игру следующим образом:

- ◆ **Движение:** отряд, перемещённый на гекс с *Дымовой завесой*, должен остановиться и не может двигаться дальше в этот же ход.
- ◆ **Бой:** когда отряд атакует цель, размещённую на гексе с *Дымовой завесой*, он использует на 1 боевой кубик меньше. Отряд, расположенный на гексе с *Дымовой завесой*, также использует при атаке на 1 кубик меньше.

◆ **Линия видимости:** гекс с *Дымовой завесой* блокирует линию видимости, в то время как отряды, расположенные на этом гексе, видны и могут видеть. Иными словами, отряд не виден, только если гекс с *Дымовой завесой* находится между ним и противником. Гексы с *Дымовой завесой* также блокируют линию видимости для артиллерии.

II. Десантная техника



Танкодесантные катера 202

(Troops 15 - Landing Craft)

Десантные суда во всех отношениях считаются бронетехникой. Они используются следующим образом:

Вы можете поместить на борт *Десантного Катера* любой отряд, расположенный на последней линии гексов *Океана* (линия гексов, ближайшая к границе игрового поля). Танкодесантные катера 202 созданы, чтобы представлять в игре все типы десантных судов, и могут перевозить не только пехоту, но также бронетехнику и артиллерию.

Десантные Катера не являются самостоятельными отрядами, они не могут превратиться в *Медаль Победы* для противника и не могут сами по себе быть целью атаки. Они выступают в качестве транспортного средства, которое облегчает передвижение отряду, погружённому на него.

◆ **Движение:** *Десантный Катер* (и отряд, расположенный на нём) может переместиться до 2 гексов по *Океану* или гексам *Береговой линии* (это те гексы, на которых изображена граница между водой и сушей). *Десантный катер* также может отступить, даже на гексы *Океана*. Когда *Десантный катер* заканчивает свой ход на гексе *Побережье* или гексе *Береговая линия*, он автоматически удаляется из игры, а отряд, который на нём перемещался, высаживается на гекс.

◆ **Бой:** *Десантные катера* не могут сражаться, и отряды, расположенные на них, также не могут вступать в бой, пока находятся на *Катере* или в течение того хода, в котором их высадили на берег. Если отряд, расположенный на *Десантном катере*, уничтожается, *Катер* немедленно убирается с игрового поля, не превращаясь в *Медаль Победы*.

◆ **Линия видимости:** *Десантные катера* блокируют линию видимости.



“Игрушки” Хобарта

Танк Черчилль с 5 приспособлениями

(Troops 26 - Hobart's Funnies)

Когда это обозначено в брифинге сценария, вместо одной фигурки танка в каждом отряде, отмеченном значком *“Игрушки” Хобарта*, поставьте танк Черчилль, экипированный одним из приспособлений по вашему выбору. Это приспособление должно быть выбрано в начале игры, и по ходу игры заменять его на другое нельзя.

В процессе игры, когда отряд будет нести потери, удаляйте сначала фигурки обычных танков, оставляя Черчилль напоследок.

Отряды *“Игрушек” Хобарта* перемещаются и сражаются как обычные танковые отряды. Если не сказано обратного, приспособления применяются в течение всего сценария и могут быть использованы неоднократно. В зависимости от прикрепленного к танку Черчилль приспособления танковый отряд получает следующие возможности:



Штурмовой мост

Вместо того чтобы сражаться, отряд *“Игрушек” Хобарта*, экипированный Штурмовым мостом, может положить этот мост на любой соседний гекс *Река* и переехать на ту сторону в тот же ход. Однажды установленный, Штурмовой мост продолжает функционировать как обычный *Мост* (Terrain 9 - Bridges). Приспособление Штурмовой мост может быть использовано только один раз; за время игры отряд Черчиллей не может построить таким образом больше одного *Моста*.



Бобина

Отряд *“Игрушек” Хобарта*, экипированный Бобиной, может игнорировать ограничения движения на гексах *Побережье*, *Болото* и гексах с *Проволокой*. Эти гексы считаются обычными равнинными гексами при определении условий перемещения или боя. *Проволока* удаляется, если отряд встаёт на гекс с *Проволокой* или проходит через него.



Фашина

Отряд *“Игрушек” Хобарта*, снабжённый Фашиной, может игнорировать ограничения движения на гексах *Брод* и *Траншея*, которые считаются обычными равнинными гексами при определении условий перемещения или боя.



Минный трал

Отряд *“Игрушек” Хобарта*, экипированный Минным тралом, вступив на *Минное поле*, должен остановиться. Детонации не происходит, *Минное поле* удаляется и отряд может сражаться, если не потратил весь ход на перемещение.



Мортира “Петарда”

Отряд *“Игрушек” Хобарта*, экипированный мортирой “Петарда”, атакуя в *Ближнем бою* противника в *Бункере*, использует 1 дополнительный кубик. Если выпала *Звезда*, отряд противника несёт потери обычным образом, а *Бункер* удаляется с гекса. Если целевой отряд уничтожен, а *Бункер* разрушен, отряд *“Игрушек” Хобарта* может произвести *Захват Позиции* и перейти в *Танковый Прорыв*. Обратите внимание, что *Бункер* можно атаковать в *Ближнем бою* (обычно используя 2 кубика), даже если он не занят отрядом. В этом случае, если выпадает *Звезда* и *Бункер* удаляется, остальные результаты, выпавшие на кубиках, не оказывают никакого действия.

Внимание: эти правила также применяются в отношении *Полевых Бункеров*.

III. Бронетехника



САУ “Фердинанд” (“Элефант”)

(Troops 24 - Tank Destroyer)

Когда это обозначено в брифинге сценария, замените одну фигурку танка в каждом танковом отряде, который отмечен знаком отличия *Истребитель танков*, фигуркой *Истребителя танков*. В процессе игры, когда отряд будет нести потери, удаляйте сначала фигурки обычных танков, оставляя фигурку *Истребителя танков* напоследок. Во всех отношениях отряд *Истребителей танков* представляет собой танковый отряд.

◆ **Движение:** Получивший приказ отряд *Истребителей танков* может переместиться на 2 гекса и сражаться. Получивший приказ отряд *Истребителей танков* может атаковать любой отряд противника, расположенный на расстоянии 4 гекса и ближе, используя при этом 2 боевых кубика.

◆ **Бой:** Когда *Истребитель танков* атакует вражеский танковый или автомобильный отряд, все выпавшие *Звёзды* считаются за попадание. *Истребитель танков*, который не двигался в тот ход, в котором вступил в бой, игнорирует ландшафтные ограничения боя – т.е. ту защиту, которую отряду противника предоставляет занятый им гекс, и те трудности, с которыми сталкивается сам *Истребитель танков*, если атакует, находясь на гексе *Город/Деревня*. При успешном проведении *Ближнего Боя* отряд *Истребителей танков* может произвести *Захват Позиции*, но не может перейти в *Танковый Прорыв*.

Истребитель танков может отступать до 2 гексов за каждый *Флаг Отступления*, выпавший против него. Также *Истребители танков* из-за их лёгкой брони более уязвимы для вражеского огня: любому отряду, кроме пехотного, атакующему отряд *Истребителей танков*, будет засчитано попадание за каждую выпавшую *Звезду*.

◆ **Линия видимости:** *Истребителям танков* необходимо, чтобы линия видимости до цели не была заблокирована.



Бронетранспортёры Sd.Kfz 250

(Troops 18 - Half-Track)

Бронетранспортёры – формирование отряда

Количество фигурок *Бронетранспортёров*, из которых нужно составить отряд, указано в жёлтом кружке, расположенном в правом нижнем углу иконки *Бронетранспортёр*. Этот номер может обозначать от 1 до 3 фигурок. Отряд *Бронетранспортёров* во всех отношениях выступает в игре как танковый отряд.

Бронетранспортёры – цель атаки

Отряду, атакующему отряд *Бронетранспортёров*, засчитывается попадание за каждый выпавший на кубиках символ *Танк* или *Граната*.

Бронетранспортёры – Медаль Победы

В отличие от других отрядов, отряд *Бронетранспортёров*, уничтоженный огнём противника, не обязательно достаётся ему в качестве *Медали*. Чтобы отслеживать это, мы рекомендуем помещать подбитые фигурки *Бронетранспортёров* напротив стенда для *Медалей*, до тех пор, пока не накопите три штуки. После этого одна из фигурок становится в слот в качестве *Медали Победы*, а остальные убираются. Фигурки *Бронетранспортёров*, убранные с доски в результате пополнения (см. раздел *Пополнение* ниже) не считаются *Медалью*; вместо этого они просто убираются с доски после использования.

Бронетранспортёры – движение и бой

Получивший приказ отряд *Бронетранспортёров* может переместиться на 2 гекса и атаковать любой отряд противника в 2 гексах или ближе. Он сражается, используя 2 боевых кубика. В случае успешного *Ближнего Боя*, он может произвести *Захват Позиции*, но не может совершить *Танковый Прорыв*. Вместо сражения он может пополнить другой отряд (см. ниже).

Бронетранспортёры – пополнение

Когда правило *Пополнение* действует и отряд *Бронетранспортёров* находится на соседнем гексе с дружеским отрядом, который понёс потери (в сравнении с тем составом, в каком он был поставлен на доску по условиям сценария), *Бронетранспортёр* может пополнить этот отряд, вместо того, чтобы сражаться.

Пополнить таким образом можно пехотный, бронетанковый, артиллерийский или кавалерийский отряд. Отряды, которые изначально состоят из одной фигурки (т.е. *Снайперы*, *Самолёты* на земле и т.д.), а также *Поезда* и *Десантные Катера* не могут получить пополнение.

Отряд *Бронетранспортёров* может перемещаться до того, как совершит пополнение ослабленного отряда, и этот отряд тоже может быть перемещён до того, как его пополнят.

Действие *Пополнение* происходит во время *фазы Боя* игрового хода (шаг 4 в описании порядка игрового хода на с.8 книги правил «Воспоминания о 1944»).

За каждую фигурку *Бронетранспортёра*, которую игрок удаляет из своего отряда, к ослабленному отряду на соседнем гексе добавляется одна фигурка соответствующего типа. Пополняемый отряд не может получить больше фигурок, чем он имел в начале игры.

В один и тот же ход отряд *Бронетранспортёров* может пополнить больше одного ослабленного отряда, но ни один из этих отрядов, ни сам отряд *Бронетранспортёров* не может в этот ход сражаться. Фигурки *Бронетранспортёров*, использованные для пополнения отрядов, удаляются с игрового поля и не засчитываются как *Медаль Победы* противника.

Ландшафтные ограничения

Местность, которая по правилам является *Непроходимой* или *Непроходимой для танков и артиллерии*, также считается непроходимой для *Бронетранспортёров*.

Дополнительно:

- ◆ Океан/Береговая Линия – *Бронетранспортёры* не могут отступать на гексы *Океан*, если только они не находятся на *Десантном Судне*.
- ◆ Скалы/Утёсы – *Бронетранспортёры* не могут подниматься на гексы *Побережье* и спускаться на гексы *Океан/Береговая Линия*.
- ◆ Проволока – *Бронетранспортёры* могут удалять проволоку, как обычные танковые отряды.
- ◆ Железнодорожные Мосты/Рельсы – *Бронетранспортёр*, вступающий на *Рельсы* или на *Железнодорожный Мост*, должен остановиться.

Использование командных карт

- ◆ Танковый Штурм – отряд *Бронетранспортёров* может быть активирован с помощью этой командной карты. В *Ближнем Бою* отряды используют 1 дополнительный кубик.
- ◆ Засада, Атака в Ближнем Бою, Перестрелка – отряд *Бронетранспортёров* может быть активирован с помощью этих командных карт.
- ◆ Атака Штурмовиков, Выдвигаемся ВПЕРЁД, В тылу врага, Окопаться, Врачи и Механики – отряд *Бронетранспортёров* не может быть активирован с помощью одной из этих командных карт.
- ◆ Их Решающий Час – отряд *Бронетранспортёров* может быть активирован с помощью этой командной карты, когда на кубике выпадает символ *Танк* или *Звезда*. Получивший приказ отряд сражается, используя 1 дополнительный кубик.

Действия

- ◆ Лёгкие Плоты и Лодки – отряд *Бронетранспортёров* нельзя перевозить таким образом.
- ◆ Героический Лидер – не может быть добавлен к отряду *Бронетранспортёров*.
- ◆ Восстановление в Госпитале, Восстановление в Оазисе – отряд *Бронетранспортёров* не может быть восстановлен таким образом.
- ◆ Подкрепление – отряд *Бронетранспортёров* нельзя вызвать в качестве подкрепления.

**Тигр (тяжёлый танк)**

(Troops 16 - Tigers)

Когда это указано в брифинге сценария, поместите по одной фигурке *Тигра* на каждый гекс, на котором изображён танк, отмеченный цифрой 1.

Во всех отношениях *Тигр* считается танком. Отряд *Тигров* передвигается и сражается как обычный танковый отряд, а также в бою должен иметь прямую линию видимости до цели.

Тигры гораздо крепче обычных танков. Все кубики противника, выпавшие против *Тигров*, игнорируются. Затем те кубики, за которые отряду засчиталось бы попадание, атакуй он обычные танки, перебрасываются. Если хотя бы на одном из них выпала *Граната*, попадание подтверждается и *Тигр* считается подбитым. Все остальные результаты кубиков (включая *Флаги Отступления*) игнорируются.

IV. Армейские автомобили**Додж WC-63**

(Troops 17 - Supply Truck)

ОР#1

Грузовики снабжения – формирование отряда

Количество фигурок, входящих в состав подразделения *Грузовиков снабжения*, указано в жёлтом кружке, который расположен в нижнем правом углу иконки *Грузовик снабжения*. Это число может варьироваться от 1 до 3 фигурок. *Грузовики снабжения* во всех отношениях подчиняются правилам пехотных отрядов.

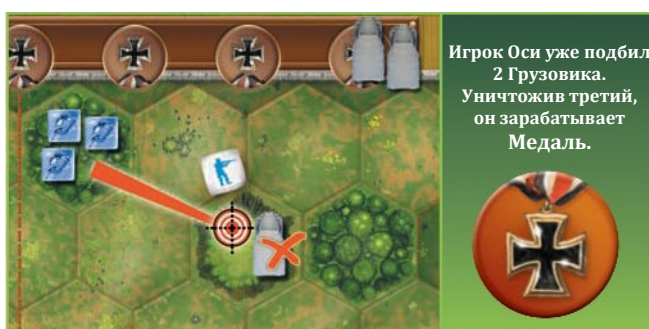
Грузовики снабжения – цель атаки

Отряду, атакующему *Грузовики снабжения*, засчитывается 1 попадание за каждый выпавший символ *Пехота* или *Граната*.

Грузовики снабжения – Медали Победы

Отряд *Грузовиков снабжения*, подбитый отрядом противника, не обязательно достаётся ему в качестве *Медали Победы*. Получит ли противник *Медаль*, зависит от того, сколько фигурок *Грузовиков снабжения* было уничтожено, при этом они могут быть из разных отрядов: за каждые 3 подбитых *Грузовика снабжения* противник зарабатывает 1 *Медаль*.

Чтобы отслеживать это, мы рекомендуем помещать подбитые фигурки *Грузовиков* напротив стенда для *Медалей*, до тех пор, пока не накопите три штуки. После этого одна из фигурок становится в слот в качестве *Медали Победы*, а остальные убираются. Фигурки *Грузовиков*, убранные с доски в результате пополнения ваших отрядов (см. раздел *Пополнение* ниже) не считаются *Медалью*; вместо этого они просто убираются с доски после использования.



Грузовики снабжения – движение

Получивший приказ отряд *Грузовиков снабжения* может переместиться на 2 гекса. Получивший приказ отряд *Грузовиков снабжения*, который начинает движение с гекса *Дорога*, перемещается вдоль *Дороги* и заканчивает движение на гексе *Дорога*, может дополнительно переместиться на 2 гекса, т.е. всего на 4 гекса по *Дороге*.

Ландшафтные ограничения

Местность, которая правилами определяется как *Непроходимая* или *Непроходимая для Танков и Артиллерии*, также считается непроходимой для *Грузовиков снабжения*.

Дополнительно:

- ◆ Океан – *Грузовики* не могут отступать на гексы *Океан*, если только они не находятся на *Десантном Судне*.
- ◆ Скалы/Утёсы – *Грузовики* не могут подниматься на гексы *Побережье* и спускаться на гексы *Океан/Береговая Линия*.
- ◆ Проволока – *Грузовики* не могут удалять проволоку.
- ◆ Железнодорожные Мосты/Рельсы – отряд *Грузовиков снабжения*, вступив на *Рельсы* или на *Железнодорожный Мост*, должен остановиться.

Грузовики снабжения – бой

Отряд *Грузовиков снабжения* не может сражаться. Вместо этого он может пополнить другой отряд (см. ниже).

Грузовики снабжения – пополнение

Когда отряд *Грузовиков* находится на соседнем гексе с отрядом, который понёс потери (в сравнении с тем составом, в каком он был поставлен на доску по условиям сценария), *Грузовик* может пополнить этот отряд, вместо того, чтобы сражаться.

Пополнить таким образом можно пехотный, бронетанковый, артиллерийский или кавалерийский отряд. Отряды, которые изначально состоят из одной фигурки (т.е. *Снайперы*, *Самолёты* на земле и т.д.), а также *Поезда* и *Десантные Катера* не могут получить пополнение.

Отряд *Грузовиков* может перемещаться до того, как совершит пополнение ослабленного отряда, и этот отряд тоже может быть перемещён до того, как его пополнят.

Действие *Пополнение* происходит во время *фазы Боя* игрового хода (шаг 4 в описании порядка игрового хода на с.8 книги правил «Воспоминания о 1944»). За каждую фигурку *Грузовика*, которую игрок удаляет из своего отряда, к ослабленному отряду на соседнем гексе добавляется одна фигурка соответствующего типа. Пополняемый отряд не может получить больше фигурок, чем он имел в начале игры.

В один и тот же ход отряд *Грузовиков* может пополнить больше одного ослабленного отряда, но ни один из этих отрядов не может сражаться в тот же ход.

Фигурки *Грузовиков*, использованные игроком для пополнения своих отрядов, удаляются с игрового поля и не засчитываются как *Медаль Победы* противника.

Использование командных карт

- ◆ Атака штурмовиков – отряд *Грузовиков* может быть активирован с помощью этой командной карты и перемещён на 3 гекса. Отряд *Грузовиков* не может сражаться, даже если он переместился всего на 2 гекса.
- ◆ Выдвигаемся ВПЕРЁД – отряд *Грузовиков* может быть активирован с помощью этой командной карты.
- ◆ Засада, Ближний бой, Перестрелка – отряд *Грузовиков* не может сражаться, следовательно, не может получить приказ с помощью одной из этих командных карт.
- ◆ В тылу врага, Окопаться, Врачи и Механики – отряд *Грузовиков* не может быть активирован с помощью одной из этих командных карт.
- ◆ Их Решающий Час – отряд *Грузовиков* может быть активирован с помощью этой командной карты, когда на кубике выпадает символ *Пехота* или *Звезда*, но не сможет сражаться (вместо этого игрок с его помощью может пополнить свои ослабленные отряды).

Действия

- ◆ Лёгкие Плоты и Лодки – отряд *Грузовиков* нельзя перевозить таким образом.
- ◆ Героический Лидер – не может быть добавлен к отряду *Грузовиков*.
- ◆ Восстановление в Госпитале, Восстановление в Оазисе – отряд *Грузовиков* не может быть восстановлен таким образом.
- ◆ Подкрепление – отряд *Грузовиков* нельзя вызвать в качестве подкрепления.



Джип Виллис

(Troops 19 - Long-Range Patrol Cars)

ОР#4

Патрульные автомобили дальнего действия – формирование отряда

Количество фигурок *Патрульных автомобилей*, из которых должен состоять отряд, указано в жёлтом кружке, расположенном в нижнем правом углу иконки *Патрульный автомобиль*. Это число может варьироваться от 1 до 3 фигурок. *Патрульный автомобиль* подчиняется правилам пехотных отрядов.

Патрульный автомобиль – цель атаки

Патрульные автомобили гораздо более манёвренные, и в них намного сложнее попасть, чем в обычный пехотный отряд. Все результаты, выпавшие на кубиках противника при атаке на отряд *Патрульных автомобилей*, игнорируются. Затем те кубики, за которые отряду засчиталось бы попадание, атакуй он обычный пехотный отряд, перебрасываются. Попадание подтверждается, если выпадает символ *Граната*, остальные результаты (включая *Флаги Отступления*) игнорируются.

Патрульные автомобили – Медали

Полностью уничтоженный отряд *Патрульных автомобилей* (когда все фигурки в отряде подбиты) приносит противнику *Медаль Победы*, как и другие отряды в игре.

Патрульные автомобили – движение и бой

Получивший приказ отряд *Патрульных автомобилей* может переместиться на расстояние до 4 гексов и атаковать любой отряд противника, расположенный в 3 гексах или ближе. Он использует 3 кубика в *Ближнем Бою* (враг находится на соседнем гексе), 2 кубика, атакующая цель на расстоянии 2

гексов, и 1 кубик, если цель расположена в 3 гексах от него. В случае успешного *Ближнего Боя* он может произвести *Захват Позиции*, но не может совершить *Танковый Прорыв*.

Ландшафтные ограничения

Местность, которая правилами определяется как *Непроходимая* или *Непроходимая для танков и артиллерии*, также считается непроходимой для *Патрульных автомобилей*.

Дополнительно:

- ◆ Океан – *Патрульные автомобили* не могут отступать на гексы *Океан*, если только они не находятся на *Десянтном Судне*.
- ◆ Скалы/Утёсы – *Патрульные автомобили* не могут подниматься на гексы *Побережье* и спускаться на гексы *Океан/Береговая Линия*.
- ◆ Проволока – *Патрульные автомобили* не могут удалять проволоку.
- ◆ Железнодорожные Мосты/Рельсы – отряд *Патрульных автомобилей*, вступая на *Рельсы* или на *Железнодорожный Мост*, должен остановиться.

Использование командных карт

- ◆ Атака штурмовиков – отряд *Патрульных автомобилей* может быть активирован с помощью этой командной карты, тогда он может переместиться на расстояние до 4 гексов и сражаться.
- ◆ Выдвигаемся ВПЕРЁД – отряд *Патрульных автомобилей* может быть активирован с помощью этой командной карты.
- ◆ Засада, Ближний бой, Перестрелка – отряд *Патрульных автомобилей* может получить приказ с помощью одной из этих командных карт.
- ◆ В тылу врага, Окопаться, Врачи и Механики – отряд *Патрульных автомобилей* не может быть активирован с помощью одной из этих командных карт.
- ◆ Их Решающий Час – отряд *Патрульных автомобилей* может быть активирован с помощью этой командной карты, когда на кубике выпадает символ *Пехота* или *Звезда*. Тогда получивший приказ отряд *Патрульных автомобилей* в сражении использует на 1 боевой кубик больше.

Действия

- ◆ Лёгкие Плоты и Лодки – отряд *Патрульных автомобилей* нельзя перевозить таким образом.
- ◆ Героический Лидер – может быть добавлен к отряду *Патрульных автомобилей*.
- ◆ Восстановление в Госпитале, Восстановление в Оазисе – отряд *Патрульных автомобилей* не может быть восстановлен таким образом.
- ◆ Подкрепление – отряд *Патрульных автомобилей* нельзя вызвать в качестве подкрепления.



Кюбельваген (Troops 20 - Command Cars)

Когда это указано в брифинге сценария, поместите одну фигурку “кюбельвагена” на каждый гекс с грузовиком, отмеченным значком *Штабной автомобиль*.

Штабной автомобиль во всех смыслах подчиняется правилам для пехоты.

- ◆ **Движение:** получивший приказ *Штабной автомобиль* может переместиться на расстояние до 3 гексов.
- ◆ **Бой:** *Штабной автомобиль* никогда не сражается на поле боя. Вместо этого, когда разыгрывается Зонная командная карта, на фланге, где находится *Штабной автомобиль*, игрок может активировать на 1 отряд больше, чем это указано на карте. *Штабной автомобиль* не изменяет количество отрядов, которые могут получить приказ с помощью *Тактической карты*. Помимо этого, когда игрок отдаёт приказ *Штабному автомобилю* с использованием карты *Разведка*, он может выбрать 1 командную карту из сброса уже разыгранных командных карт, вместо того, чтобы вытащить 2 командные карты из колоды. Выбор карты держится от противника в тайне.

Штабные автомобили гораздо более манёвренные, и в них намного сложнее попасть, чем в обычный пехотный отряд. Все результаты, выпавшие на кубиках противника при атаке на *Штабной автомобиль*, игнорируются. Затем те кубики, за которые отряду засчиталось бы попадание, атакуй он обычный пехотный отряд, перебрасываются. Попадание подтверждается, если выпадает символ *Граната*, остальные результаты (включая *Флаги Отступления*) игнорируются.

V. Специальные виды оружия

(SWAs 1 - Special Weapon Assets) и (SWAs 4 - Special Weapon Assets Late War)

Начало Второй мировой войны и массовое увеличение производства вооружения повлекли за собой небывалый за всю историю человечества скачок в развитии военных технологий. Огромное количество новых разработок было введено в эксплуатацию, часто довольно успешно, хотя порой эксперименты обходились дорого.

В игре «Воспоминания о 1944» некоторыми из этих новых орудий можно вооружать отряды, увеличивая или модифицируя их боевые способности. Такие орудия обобщённо называются *Специальные виды оружия*.

Специальные виды оружия (СВО) представлены отдельными фигурками. Эти фигурки размещаются вместе с фигурками отряда, который вооружают данным орудием. Орудие убирается, когда уничтожается последняя фигурка этого отряда.

Заметьте, что сами *СВО* не приносят дополнительную *Медаль*, поэтому противник получает лишь одну *Медаль Победы*, когда уничтожает отряд, вооружённый *СВО*.

Пехотный отряд с *СВО* во всех смыслах считается обычным пехотным отрядом: он получает приказы с помощью тех же Тактических командных карт, попадание по нему засчитывается за те же символы на боевых кубиках и т.д. Однако пехотный отряд с *СВО* не может произвести *Захват Позиции*.

Поздневоенные модели

К середине 1942-го многие из *Специальных видов оружия*, появившиеся в ранние годы войны – такие как мортиры, базуки и пулемёты – были усовершенствованы и стали ещё более компактными, надёжными и смертоносными. Поздневоенные версии представленного здесь вооружения отражают эти усовершенствования и предназначены для использования в сценариях начиная с 1942 года.



60-мм миномёт М2

(SWAs 3 - Mortar) и (SWAs 6 - Mortar Late War)

Когда вам при подготовке сценария попадаете символ *Миномёт*, установите фигурку миномёта вместе с соответствующим пехотным отрядом.

Начало войны (1939 – середина 1942)

- ◆ **Движение:** получивший приказ пехотный отряд, вооружённый *Миномётом*, может переместиться на 1-2 гекса или сражаться.
- ◆ **Бой:** получив приказ сражаться, пехотный отряд с *Миномётом* может атаковать цель противника на расстоянии трёх гексов и ближе, кидая столько же кубиков, сколько и обычный пехотный отряд. Отряд всегда игнорирует ландшафтную защиту выбранной цели.
- ◆ **Линия видимости:** пехотному отряду с *Миномётом* не нужна прямая линия видимости до цели.

Конец войны (конец 1942 года и позже)

- ◆ **Движение:** получивший приказ пехотный отряд, вооружённый *Миномётом*, может переместиться на 1 гекс и атаковать или на 2 гекса и не атаковать.
- ◆ **Бой:** После перемещения пехотный отряд с *Миномётом* может атаковать любой отряд противника на расстоянии трёх гексов и ближе, кидая столько же кубиков, сколько и обычный пехотный отряд. Если отряд не перемещался в этот ход, он также может атаковать цель, расположенную на расстоянии 4 гексов, кидая 1 кубик. Отряд всегда игнорирует ландшафтную защиту выбранной цели.
- ◆ **Линия видимости:** пехотному отряду, вооружённому *Миномётом*, не нужна прямая линия видимости до цели, если он в этот ход не перемещался.



Пулемёт Браунинг М2

(SWAs 8 - Machine Gun) и (SWAs 7 - Machine Gun Late War)



Когда вам при подготовке сценария попадаете символ *Пулемёт*, установите фигурку пулемёта вместе с соответствующим пехотным отрядом.

Начало войны (1939 – середина 1942)

- ◆ **Движение:** получивший приказ пехотный отряд, вооружённый *Пулемётом*, может переместиться на 1-2 гекса или сражаться.
- ◆ **Бой:** получив приказ сражаться, пехотный отряд с *Пулемётом* может атаковать цель противника на расстоянии трёх гексов и ближе, кидая столько же кубиков, сколько и обычный пехотный отряд. Отряду также засчитывается попадание за каждый символ *Звезда*, выпавший на кубиках при атаке на пехотный отряд противника.
- ◆ **Линия видимости:** пехотному отряду с *Пулемётом* нужна прямая линия видимости до цели, как и обычному пехотному отряду.

Конец войны (конец 1942 и позже)

- ◆ **Движение:** получивший приказ пехотный отряд, вооружённый *Пулемётом*, может переместиться на 1 гекс и атаковать или на 2 гекса и не атаковать.
- ◆ **Бой:** После перемещения пехотный отряд с *Пулемётом* может атаковать любой отряд противника на расстоянии трёх гексов и ближе, кидая столько же кубиков, сколько и обычный пехотный отряд. Если отряд не перемещался в этот ход, то ему также засчитывается попадание за каждый символ *Звезда*, выпавший на кубиках при атаке на пехотный отряд противника.
- ◆ **Линия видимости:** пехотному отряду с *Пулемётом* нужна прямая линия видимости до цели, как и обычному пехотному отряду.

VI. Специалисты



Снайперы

(Troops 10 - Snipers)

Когда это указано в брифинге сценария, поместите фигурку снайпера на каждый соответствующий гекс. *Снайпер* получает приказы так же, как и пехотный отряд.

Получивший приказ *Снайпер*:

- ◆ Может перемещаться как отряд специального назначения, на 1 или 2 гекса и атаковать.
- ◆ Может атаковать, когда вступает на гекс местности, которая не позволяет обычным войскам сразу же вступить в бой. Но, переместившись на гекс местности, которая ограничивает движение, он должен остановиться и не может двигаться дальше в этот же ход.
- ◆ Может отступать на расстояние до 3 гексов вместо обычного 1 гекса за каждый выпавший *Флаг*.



- ◆ Получивший приказ *Снайпер* может выбрать целью вражеский отряд пехоты (включая автомобили, которые приравниваются к пехоте) или артиллерии на расстоянии до 5 гексов. Между *Снайпером* и целью должна быть непрерывная линия видимости. Количество боевых кубиков, используемых в снайперской атаке, не уменьшается, если цель находится в местности, которая ограничивает атакующие способности. *Снайпер* бросает 1 кубик, и ему засчитывается попадание за символ, соответствующий типу цели, за символ *Граната* или за символ *Звезда*. Выпавший *Флаг* заставит цель отступить, как обычно. *Снайпер* не может выбрать целью бронетехнику или автомобили, которые приравниваются к бронетехнике. Командные карты, которые позволяют пехотным отрядам сражаться, используя 1 дополнительный боевой кубик, действуют таким же образом для *Снайпера*.

Снайпер может сам являться целью, но попадание будет засчитано атакующему, только если на кубике выпадет *Граната*. Исключения из этого правила: символ *Звезда* также считается попаданием по *Снайперу* в случае атаки с помощью карты *Авиаудар*, другого *Снайпера*, *Пулемёта (СВО)* и во всех остальных случаях, когда *Звезда* засчитывается как попадание по пехоте. *Снайпер*, в которого попали, удаляется с поля и не превращается в *Медаль*.

Внимание: Если *Снайпер* располагается на соседнем гексе с отрядом противника, он должен атаковать этот отряд. Если единственный ближайший отряд – это танк, который *Снайпер* не может атаковать, ему придётся поменять позицию прежде, чем он сможет сражаться.

Снайпер – это особый отряд, который состоит из одной фигурки и следует специальным правилам. *Снайпер* никогда не получает преимуществ или особых свойств, зависящих от нации, на стороне которой он сражается.

VII. Армии стран-участниц Второй мировой войны

Финляндия

Упорно стремившаяся сохранить свою независимость Финляндия прошла не через одну, а через целых три войны, одержав в каждой из них победу. Сначала была Зимняя война, в которой Финляндия в одиночку противостояла СССР, затем Советско-финская война в союзе с Германией и, наконец, Лапландская война против Германии. За это время стойкость финского народа и мастерство их элитных лыжных войск впечатлили весь мир.



Лыжные войска

(Troops 9 - Ski Troops)

Лыжные войска – пехотные отряды специального назначения. Поместите 3 фигурки лыжников на каждый гекс с пехотным отрядом, отмеченным значком *Лыжные войска*.

Получивший приказ отряд *Лыжников*:

◆ Может переместиться на расстояние до 3 гексов и затем атаковать.

Для *Ближнего Боя* нужно бросить три боевых кубика, а для атаки на цель, расположенную на расстоянии 2 гекса, используется 2 кубика.

◆ Может атаковать, когда вступает на гекс местности, которая не позволяет обычным войскам сразу же вступить в бой (лес, город и т.д.). Но отряд должен остановиться и не может двигаться до следующего хода, если он попал на гекс местности, которая ограничивает передвижение. Правила передвижения *Лыжных войск* главнее, чем правила передвижения и боя, зависящие от местности.

◆ Может отступить на расстояние до 3 гексов вместо обычного 1 на каждый выпавший *Флаг*.



Франция

Поражение Франции в 1940 не умаляет храбрости и мужества, которые проявляли многие французские солдаты в течение войны. Отчаянное противостояние французской пехоты в Жамблу и Сомюре, победы Иностранного Легиона и Свободных французских сил при Нарвике и Бир Хакейме показали миру истинное значение выражения “французская ярость”, зачастую демонстрируя её в штыковом бою.



Французская армия

(Nations 7 - French Army)

Фигурки французской пехоты (1940) изображают французских солдат, вдохновлённых “французской яростью”. Отряды французской пехоты состоят из 4 фигурок. Когда это указано в брифинге сценария, поместите 4 фигурки *Французских пехотинцев* на соответствующие гексы.

“Французская ярость”

Когда правило “*французской ярости*” действует, любой отряд французской пехоты, который в *Ближнем Бою* успешно уничтожил или заставил отступить отряд противника, может или произвести *Захват Позиции* и не сражаться, или остаться на месте и ещё раз вступить в *Ближний Бой*, атаковав ещё один отряд, расположенный на соседнем гексе. В этой второй атаке используется всего 1 кубик, при этом ландшафтные ограничения боя игнорируются. *Французская пехота* может произвести *Захват Позиции* в случае успешной второй атаки, но не может атаковать в третий раз. Правило “*французской ярости*” применимо только к обычным пехотным отрядам и никогда не работает для специализированных войск (Подразделений Специального Назначения, Инженерных войск, отрядов, экипированных Специальными видами оружия, и т.д.).

Италия

Итальянская Королевская Армия, всё время испытывавшая дефицит экипировки, несла значительные потери из-за вооружения, которое не дотягивало до стандартов – и этот недостаток ещё усугублялся непрофессионализмом Верховного командования. Сообщения о доблестных действиях итальянских войск зачастую пропускались мимо ушей или немедленно поднимались на смех; но внимательное чтение документальных свидетельств, оставленных их ближайшими союзниками – штабными офицерами Африканского корпуса, позволяет узнать совершенно другую историю.


Командные правила Итальянской Королевской Армии
 (Nations 6 - Italian Royal Army)
Итальянское Верховное командование

Когда правило *Итальянского Верховного командования* действует, игрок Италии начинает сражение с 6 командными картами в руке. Каждый раз, когда погибает итальянский отряд, противник выбирает одну командную карту из руки игрока Италии и сбрасывает её. Но при этом число командных карт игрока Италии не может стать меньше трёх.

Моторизованные дивизии

При всех недостатках технического оснащения итальянской армии, их мотоциклы, наоборот, могли похвастаться хорошим качеством: сам британский фельдмаршал Бернанд Монтгомери использовал их во время Северо-Африканской кампании!

В игре «Воспоминания о 1944» все отряды итальянских сухопутных войск могут отступить на 1, 2 или 3 гекса за каждый выпавший против них *Флаг Отступления*, чтобы отыграть в другой раз.

Артиллерийская отвага

Отряды итальянской артиллерии демонстрировали выдающееся мужество на протяжении всей войны – в Северной Африке некоторые из них продолжали палить по врагу из своих устаревших пушек буквально до полного их износа!

В игре «Воспоминания о 1944» отряды итальянской артиллерии могут игнорировать первый выпавший против них *Флаг Отступления*.

Итальянская артиллерия

Фигурки *Итальянской артиллерии* представляют итальянские артиллерийские отряды, демонстрирующие необыкновенную отвагу. Когда это указано в брифинге сценария, разместите 2 фигурки *Итальянской артиллерии* на каждом гексе, с артиллерией, отмеченной значком *Итальянская армия*.

Польша

Польша была первой страной, в которую вторглись немецкие войска в начале Второй мировой войны. Польская армия доблестно защищалась; в одной из последних в истории войн конной атаке, вечером 1 сентября 1939 года, польские кавалеристы бросались на вооружённые пулемётами немецкие бронетранспортёры. Шестнадцать дней спустя Советский Союз нарушил договор о ненападении, и 28 сентября 1939 года окружённая Варшава сдалась.



Польская кавалерия

(Troops 8 - Cavalry)

Когда это указано в брифинге сценария, поместите 4 фигурки кавалерии на каждый гекс, на котором расположен символ пехоты со значком *Кавалерия*. Кавалерийский отряд получает приказ как пехотный отряд, но перемещается и сражается по правилам танковых отрядов.

Получивший приказ отряд *Кавалерии*:

- ◆ Может переместиться на расстояние до 3 гексов и сражаться.
- ◆ Может атаковать любую цель противника, расположенную на расстоянии 2 гекса и меньше. Отряд использует 2 кубика в *Ближнем бою* и 1 – если цель находится на расстоянии 2 гекса.
- ◆ В случае успешного *Ближнего Боя* может произвести *Захват Позиции* и снова сражаться, по правилу, аналогичному правилу *Танкового Прорыва*.



VIII. Условия победы



Получение Медалей

Ниже описаны новые и некоторые общие условия получения Медалей в игре «Воспоминания о 1944»:

Временная Медаль

Медаль Победы в этом случае может достаться оговоренной в условиях сценария стороне и остаётся у неё лишь до тех пор, пока отряд этой стороны удерживает соответствующий гекс. Если отряд уходит с гекса по любой причине (перемещается, отступает или уничтожается), *Медаль* немедленно возвращается на прежнее место.

Временная Медаль за доминирование

Медаль Победы за контроль над группой гексов достаётся тому игроку, отряды которого занимают в данный момент абсолютное большинство этих гексов. *Медаль* удерживается до тех пор, пока эта сторона сохраняет своё преимущество. Как только сторона теряет контроль над абсолютным большинством гексов, *Медаль* немедленно забирается.

Временная Медаль за доминирование в начале хода

Медаль Победы за контроль над группой гексов достаётся тому игроку, чьи отряды занимают абсолютное большинство этих гексов в начале хода. *Медаль* удерживается игроком в течение всего хода, если на момент начала хода преимущество всё ещё было за ним. *Медаль* возвращается на поле, когда в начале хода оказывается, что отряды игрока уже не контролируют абсолютное большинство гексов.

Постоянная Медаль

Медаль Победы в этом случае навсегда отдаётся оговоренной в условиях сценария стороне, как только её отряд вступает на соответствующий гекс. *Медаль* не забирается и не возвращается на прежнее место, даже если позже отряд освобождает данный гекс.

Постоянная Медаль (начало хода)

Медаль Победы достаётся оговоренной в условиях сценария стороне, если один из её отрядов занимает соответствующий гекс на момент начала хода. *Медаль* не возвращается обратно в игру, даже если позже отряд освобождает данный гекс.

Медаль за занятие гекса

Медаль Победы достаётся тому игроку, чей отряд вступает на соответствующий гекс. Затем отряд может уйти с данного гекса, но *Медаль Победы* остаётся у этого игрока до тех пор, пока гекс не займёт отряд противника.

Медаль за единоличный контроль

Медаль Победы за контроль над группой гексов достаётся определённой в условиях сценария стороне, когда хотя бы один из этих гексов занят её отрядом и при этом ни один из них не контролируется отрядами противника. Сторона удерживает *Медаль Победы* до тех пор, пока её отряд занимает один из этих гексов и пока ни на одном из остальных гексов группы не разместился отряд противника.

Условие “Внезапного Проигрыша”

Как только указанная сторона выполняет определённые, заранее оговоренные условия, игра немедленно заканчивается победой этой стороны.

**Маркеры Выход**

Когда маркеры *Выход* расположены на карте со стрелочками, направленными на игроков, они обозначают особые гексы: отряд, вышедший с игрового поля через такой гекс, считается спасённым и превращается в *Медаль Победы* для своей стороны.

Когда стрелочки смотрят в стороны, пара маркеров *Выход* обозначает группу особых гексов (включая те два гекса, на которых лежат маркеры). Отряд, вышедший с игрового поля через один из этих гексов, удаляется, а одна из его фигурок становится *Медалью Победы* на стенде игрока, которому отряд принадлежит.



Маркер Выход # 1 является изолированным гексом выхода; все пограничные гексы между маркерами Выход 2 и 3 составляют линию гексов, через которую отряды противника могут покинуть поле боя, зарабатывая при этом *Медали Победы*.



Важное замечание: Если не написано обратного, правила *Авиации* не действуют. Если в вашей колоде есть карты *Боевой вылет*, они должны быть отложены в сторону и не будут использованы. Кроме того во всех следующих сценариях, когда разыгрывается карта *Авиудар*, если не сказано иначе, кидайте только 1 кубик за каждую цель, независимо от того, за какую сторону вы играете (даже если за Союзников).