



6417/B

Автор игры  
Константин Кривенко



[www.art-of-tactic.com](http://www.art-of-tactic.com)

# СЁГУН™ БИТВЫ САМУРАЕВ™



足輕槍兵  
侍大將  
薙刀兵  
長槍騎兵  
足輕弓兵

## Книга правил



Добро пожаловать в игру «Битвы самураев» и систему «Art of Tactic»! Перед вами правила, которые понадобятся вам, чтобы проводить эпические баталии на полях сражений средневековой Японии, используя инновационную и уникальную систему «Art of Tactic».

## ОСНОВЫ ИГРЫ

Вот несколько особенностей системы «Art of Tactic», с которыми необходимо ознакомиться, прежде чем вы начнете свое первое сражение:

**Одновременная игра:** во время каждой игровой фазы все игроки действуют одновременно. Вы в одно и то же время отдаете приказы своим войскам, а потом также одновременно их выполняете.

Для облегчения процесса игры некоторые действия можно проводить по очереди — например, бросать кубики при вступлении в бой отрядов — но результаты этих действий вступают в силу одновременно.

**Отряды и карточки отрядов:** ваша армия состоит из определенного количества отрядов. Каждый отряд — это определенная группа воинов под вашим контролем. У каждого отряда есть соответствующая карточка отряда, в которой перечислены все характеристики отряда и доступные для него приказы. Вы не можете отдать отряду приказ, который не обозначен на его карточке! Например, на карточке отряда самураев с нагината не указан приказ «Стрельба» — это означает, что вы не можете приказать этому отряду стрелять в противника, поскольку у воинов этого отряда нет ни одного лука!

**20-гранный кубик:** в игре используется особый 20-гранный кубик, который, возможно, отличается от кубиков, которые вам известны. Эти кубики используются точно так же, как и обыкновенные шестигранные кубики: бросьте кубик и считайте число, которое оказалось на самом верху, результатом своего броска.

**Игровая система «Art of Tactic»** основана на реалистичных сражениях. Конечно, невозможно учесть все детали настоящей битвы в настольной игре, но вы должны помнить о правилах сражений, которые хорошо знакомы настоящим командирам. Эти важные тактические советы помогут вам привести вашу армию к победе:

Старайтесь предугадать действия вашего противника.

Блефуйте: постарайтесь сбить вашего противника с толку.

Используйте разведку, чтобы раскрыть вражеские планы.

Используйте особенности местности для своей выгоды.

Сосредоточьте усилия на своих главных целях.

Берегите свои войска: не бросайте их в бессмысленную атаку.

«Битвы самураев» — расширяемая игровая система. В стартовом наборе вы найдете все необходимое для проведения множества битв, но это только начало. Новые наборы отрядов можно приобрести дополнительно, чтобы увеличить свою армию, добавив новые отряды различных типов. В каждый набор включена карточка отряда, которая понадобится вам для игры. Всю подробную информацию о новых наборах и расширениях вы сможете найти на нашем сайте: [www.samurai-battles.com](http://www.samurai-battles.com).

В состав этой игры включено несколько сценариев, которые вы сможете разыграть. Вы можете также создать свои собственные сценарии или скачать их с нашего сайта.

Данные правила предполагают, что в игре участвуют два игрока. Каждый игрок командует одной армией. Если в игре принимает участие более двух игроков, отряды одной или обеих армий делятся

между игроками, согласно договоренности. Вне зависимости от количества игроков, командиры частей одной армии всегда сражаются как союзники.

**Четыре уровня игры:** чтобы помочь вам освоить систему «Art of Tactic», данные правила разделены на три части. В базовых правилах объясняется, как отряды передвигаются по полю битвы и сражаются.

Когда вы освоитесь с этим, переходите к расширенным правилам, в которых вводятся правила для стойкости, чести и боевых модификаторов от приказов. В усложненных правилах добавлены боевые модификаторы от различных типов местностей и новый параметр — усталость.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

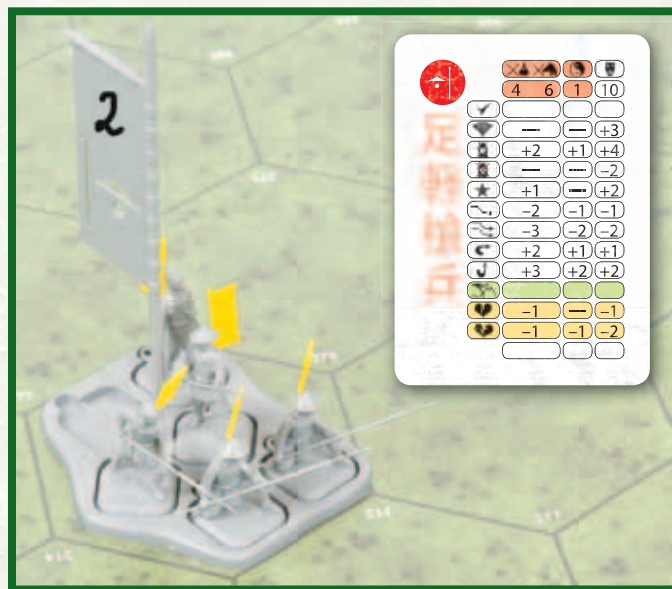
Перед тем, как вы начнете свою первую игру, аккуратно отделите детали от литников и соберите модели отрядов.

После того, как все будет готово, выберите сценарий, который вы хотите разыграть. В каждом сценарии есть карта поля боя. Разложите на поле боя гексы местностей, как показано на карте, и расставьте отряды.

В сценарии, который вы выберете, будет указана длительность игры и способы, с помощью которых вы можете заработать победные очки. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, выигрывает битву.

## БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

### ОТРЯДЫ И КАРТОЧКИ ОТРЯДОВ



Прежде чем мы углубимся в детали игрового процесса, давайте посмотрим повнимательнее на отряды, которых вы поведете в битву. Каждый отряд представлен на игровом поле группой моделей, установленных на подставке так, чтобы их было удобно передвигать. Каждый отряд имеет соответствующую карточку, на которой указаны все его характеристики отряда, а также приказы, которые вы можете ему отдавать.

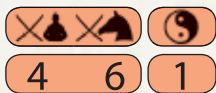


## Флаги отрядов

Каждый отряд имеет отрядный флаг с изображениями символов типа отряда (асигару, самураи, монахи и т.д.), типа вооружения (нагината, луки, аркебузы и т.д.) и опыта отряда (новобранцы, опытные, ветераны).

Флаг и карточка одного отряда имеют одинаковый номер, чтобы всегда было ясно, какая карточка принадлежит какому отряду на игровом поле. На карточке и флаге отряда нужно написать один и тот же номер.

## Характеристики отрядов



На передней стороне карточки отряда перечислены все характеристики отряда. Для базовой игры вам понадобятся только характеристики, указанные в оранжевых полях.

## Тип и символ отряда

Отряд принадлежит к одному из многочисленных типов, который легко определить по символу, изображенному на карточке отряда и соответствующем флаге:

### АСИГАРУ С ЯРИ



Асигару — это воины незнатного происхождения. Хотя они сражались хуже самураев, асигару, вооруженные яри (копьями) были гораздо более многочисленны — они составляли основу японских армий XVI-XVII веков.

### АСИГАРУ-АРКЕБУЗИРЫ



Аркебузы были завезены в Японию европейцами в середине XVI века. Научиться стрелять из них было гораздо проще, чем из лука, поэтому аркебузы быстро стали популярным оружием среди простых воинов.

### САМУРАИ С НАГИНАТА



Самураи использовали в бою множество видов холодного оружия. Эти самураи вооружены нагинатами — древковым оружием с длинным клинком на конце, которое было одинаково удобным для боя как в строю, так и один на один.

### КОННЫЕ САМУРАИ



В средневековой Японии не было крупных коней, поэтому и настоящей тяжелой кавалерии у японцев не было. Тем не менее отличная боевая подготовка конных самураев восполняла недостатки их снаряжения.

### АСИГАРУ-ЛУЧНИКИ



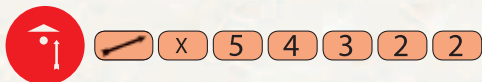
Лук традиционно считался оружием самурая, но со временем стрельбе из лука стали обучать и асигару. За счет численного превосходства асигару-лучники могли добиться внушительных результатов.

### ШТАБ ПОЛКОВОДЦА



Японские полководцы были самураями из знатных родов, и умели не только руководить армией, но и сражаться с противником. Окруженный преданными телохранителями, полководец способен переломить ход любого сражения.

## Таблица показателя «Стрельба»



Способностью «Стрельба» обладают только стрелковые отряды, например, лучники или аркебузир.

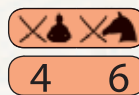
Значения показателя «Стрельба» одного и того же отряда различны для разных дистанций стрельбы и представлены в виде таблицы в характеристиках каждого стрелкового отряда. Если поле в таблице содержит значение «х», это означает, что отряд не может атаковать врага с этой дистанции.

Значение «Стрельба» показывает, какой максимальный результат должен выпасть на кубике для того, чтобы бросок этого кубика считался попаданием при стрельбе по отряду противника. Этот результат одинаков при стрельбе как по пехоте, так и по кавалерии (см. Стрельба, стр. 8).

**Пример:** Отряд лучников может стрелять во врага, который находится от него на расстоянии от 2 до 6 гексов. Если он атакует отряд на расстоянии 3 гексов, значение показателя «Стрельба» равно 4, но если цель находится на расстоянии 5 гексов, значение показателя «Стрельба» равно 2.



## Значение «Атаки»



Этот параметр характеризует атаковую мощь отряда в ближнем бою. Его значение показывает, какой максимальный результат должен выпасть на кубике для того, чтобы бросок этого кубика считался попаданием по отряду противника (см. Ближний бой, стр. 6).

**Пример:** Если значение «Атака пехоты» равно 4, то результаты 1-4, выпавшие на кубиках, считаются попаданиями, а 5-20 — промахами.

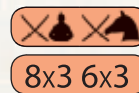
У каждого отряда есть 2 значения атаки:

Параметр «Атака пехоты» используется только при атаке вражеского пехотного отряда.

Параметр «Атака кавалерии» используется только при атаке вражеского кавалерийского отряда.

У кавалерийского отряда оба параметра атаки состоят из двух цифр, например, 8х3. Первая цифра — это значение параметра «Атака». Вторая цифра — количество кубиков, которые нужно бросить при атаке за каждую фигуру в составе отряда.

**Пример:** Когда кавалерийский отряд атакует вражеский пехотный отряд, необходимо бросить по 3 кубика за каждую фигуру в составе отряда. Базовое значение «Атака пехоты» равно 8, а «Атака кавалерии» — 6.



## Значение «Защиты»



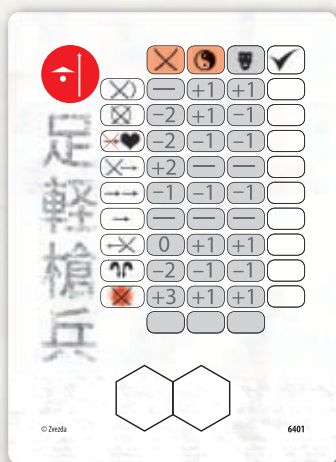
Защита — это суммарный показатель качества доспехов, качества обучения и боевого опыта отрядов. Значение «Защита» показывает,



сколько попаданий может получить отряд, не неся при этом потерь. Защита при получении отрядом попаданий уменьшается на количество попаданий. Выполнение отрядом некоторых приказов, а также некоторые типы местности могут увеличить или уменьшить показатель «Защита» отряда. Обязательно записывайте текущее значение «Защиты» в соответствующую графу в карточке отряда.

В начале каждого хода защита всех отрядов возвращается к первоначальному значению.

## Таблица приказов



На обратной стороне карточки отряда изображена таблица, в которой перечислены все приказы, доступные для этого отряда. Вы не можете отдать отряду приказ, который не указан в таблице приказов!

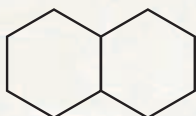


При отдаче отряду приказа нужно поставить отметку в правой колонке напротив выбранного приказа.

При отдаче приказов Стрельба или Атака, вместо отметки нужно указать номер отряда противника.

Под таблицей приказов изображено несколько гексов.

Когда вы отдаете отряду приказ на передвижение, вы должны записать номера гексов, через которые отряд будет проходить в этот ход.



## ХОД БИТВЫ

Игра длится несколько ходов. Их количество определяется в сценарии, который вы выбираете перед началом игры.

Каждый ход делится на две фазы:

1. Фаза планирования
2. Фаза выполнения приказов

Фазы следует проходить по порядку. Оба игрока во время каждой фазы действуют одновременно. Фаза считается завершенной, когда оба игрока завершили все свои действия. Вы не можете начать следующую фазу, пока не завершите текущую.

### Фаза планирования: Отдача приказов отрядам

Игроки скрытно от противника отдают приказы всем своим отрядам. Игроки не должны видеть, какие приказы отдаются отрядам противника!

Чтобы отдать приказ отряду, необходимо поставить отметки в соответствующих графах таблицы приказов в карточках отрядов. Для

некоторых приказов вам также понадобится записать дополнительную информацию, например, цель атаки. В этом случае вместо отметки об отдаче приказа, нужно написать номер отряда противника, который будет атакован. После того, как отряду был отдан приказ, его карточку необходимо положить лицевой стороной вверх (чтобы ваш противник не мог видеть, какие приказы вы отдали).

Как только, как игроки отдадут всем своим отрядам приказы, ход переходит к следующей фазе.

Если по каким бы то ни было причинам вы не отдали приказ отряду, не связанному ближним боем, то автоматически считается, что этот отряд выполняет приказ «Отдых».

## Фаза выполнения приказов

Теперь игроки должны перевернуть карточки всех своих отрядов оборотной стороной вверх, чтобы противники могли видеть приказы друг друга. После этого ни один приказ не может быть отменен или заменен другим!

Все отряды выполняют приказы согласно очередности, представленной ниже. Все отряды получившие оборонительные приказы Стрельбы и так далее. Приказы одного вида всегда выполняются одновременно. Для упрощения игроки могут выполнять необходимые действия по очереди, но в игровой ситуации эти действия считаются одновременными.

## Очередность выполнения приказов

Фаза выполнения приказов разделена на 6 этапов. Каждый этап должен быть полностью завершен, прежде чем начнется следующий:

**Приказы обороны** («Круговая оборона», «Оборона», «Отход со стрельбой»)

**Приказ Стрельба**

**Приказы передвижения** («Атака», «Походное движение», «Стрельба в движении», «Бег»)

! Приказы «Бегство», «Паника» и «Преследование» являются вынужденными и они не указаны в карточке отряда.

**Особые приказы** («Засада», «Сбор», «Пополнение боекомплекта», «Разведка», «Отдых»).

**Ближний бой**

**Отход из Боя**

## КОМАНДИРЫ

Командиры – это особые фигурки, которые можно добавить к отряду, чтобы повысить его характеристики.

Отряды с командирами имеют повышенную Стойкость и получают дополнительные кубики к броскам. В одном отряде может быть только один командир.

**Важно:** Считается, что в штабе полководца всегда есть командир, поэтому штаб получает все преимущества, перечисленные ниже.



## Отряд без командира

По умолчанию в состав отряда не входит командир. Отряд без командира имеет ограничения по приказам, которые он может



получить. Вы можете отдать отряду без командира только следующие приказы:

- Оборона**
- Круговая оборона**
- Отдых**
- Походное движение**

Отряды без командиров могут вступать в бой с вражескими отрядами, используя приказ «Походное движение», и могут защищаться как обычно, если их атаковали. Но эти отряды не могут воспользоваться преимуществами приказа «Атака», а также не могут вести стрельбу.

**Обратите внимание:** Эти ограничения не действуют на отряд, если на соседнем с ним гексе есть командир. Любой отряд, который находится на соседнем гексе с отрядом, в составе которого есть командир, может получить любой приказ, указанный на его карточке, может атаковать противника и проводить стрельбу как обычно.

## Свойства командира

Отряд, в состав которого входит командир, получает следующие преимущества:

Отряд может получить любой приказ из перечисленных на его карточке отряда. Если в составе отряда нет командира, но на соседнем гексе имеется отряд с командиром, этот отряд также может получить любой из доступных для него приказов.

Командир сражается вместе со своим отрядом, и это учитывается при атаке.

**Пример:** В состав отряда копейщиков входит 5 воинов и 1 командир. Поскольку это пехотный отряд, при атаке за каждую фигуру бросается по 1 кубик. Всего в составе отряда 6 фигур, поэтому при атаке отряд бросает 6 кубиков.

Кавалерийский отряд с командиром потерял одного воина, поэтому теперь в его состав входит 1 воин и 1 командир. На карточке этого отряда

в графе «Атака» указано значение «х3», поэтому при атаке за каждую фигуру нужно бросить 3 кубика. Поскольку всего в отряде 2 фигуры, отряд при атаке бросает 6 кубиков.

Когда отряд несет потери, фигурка командира убирается с отрядной подставки последней (остальные воины отдадут свои жизни, защищая командира).

**Исключение:** Если вражеский отряд ниндзя атакует и наносит потери, командир становится первой жертвой! Отряд теряет все преимущества наличия командира, если последний убит вражескими ниндзя.

## ДВИЖЕНИЕ

Приказы на передвижение используются для того, чтобы перемещать отряды по полю битвы. Когда игрок отдает отряду приказ на передвижение, он должен записать точный маршрут с указанием номеров гексов по которым будет передвигаться. Во время этапа выполнения приказов на передвижение активируются все отряды, получившие приказы на передвижение.

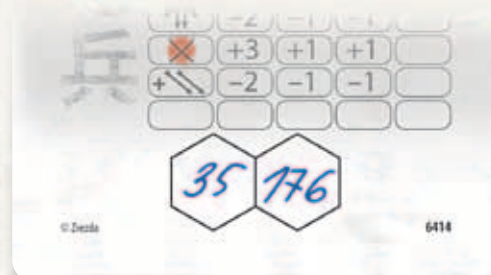
### Дальность передвижения

Каждый отряд в течение одного хода может передвинуться на ограниченное расстояние. Максимальное расстояние, которое отряд может пройти за один ход, называется «дальностью передвижения». Все пехотные отряды могут пройти на 1 гекс, когда они выполняют походное передвижение, и 2 – когда они бегут или бро-

саются в атаку. Кавалерийские отряды могут пройти на 2 гекса при выполнении походного передвижения и 4 во время бега или атакующего броска. Различные типы местности оказывают влияние на дальность передвижения отрядов (см. Местность стр. 12).

Каждый отряд, получивший приказ передвижения, проходит маршрут, записанный в его карточке. Если несколько отрядов должны пройти по одному и тому же гексу, либо если враждебные отряды должны пройти по соседним гексам, такие отряды следует перемещать по правилу «гекс за гексом».

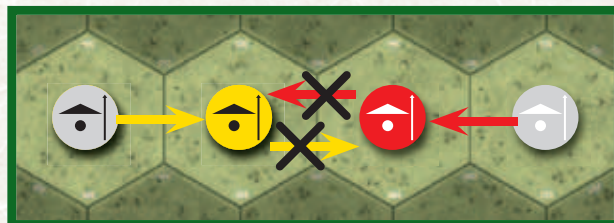
**Пример:** Эти лучники получили приказ «Бег». Они пройдут на 2 гекса прямо, как указано в их таблице приказов.



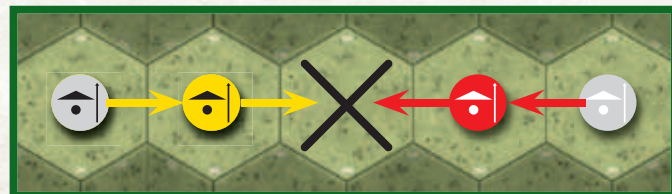
## Столкновение

На одном гексе может находиться только один отряд. Если в ходе передвижения два отряда одновременно пытаются зайти на один и тот же гекс, происходит «столкновение». Эти отряды должны остановиться на гексах, на которые успели вступить до встречи на одном гексе. Если отряды находятся на соседних гексах и должны передвигаться навстречу друг другу, они останавливаются на соседних гексах.

**Пример 1.** Два отряда совершают передвижение. Пройдя первый гекс, они оказываются на соседних гексах. Полученные приказы предписывают им двигаться навстречу друг другу, но отряды обязаны остановиться на соседних гексах. В данном случае отряды противников вступают в ближний бой.



**Пример 2.** Два отряда совершают передвижение. Оба отряда прошли первый гекс и теперь они должны зайти на один и тот же гекс. Отряды прекращают передвижение и останавливаются на тех гексах, на которые успели зайти.



## Зона контроля и передвижение

Отряд должен остановиться, если он вступил во вражескую зону контроля, или если вражеский отряд оказался в его зоне контроля. Эти отряды вступят в бой во время этапа ближнего боя фазы выполнения приказов.



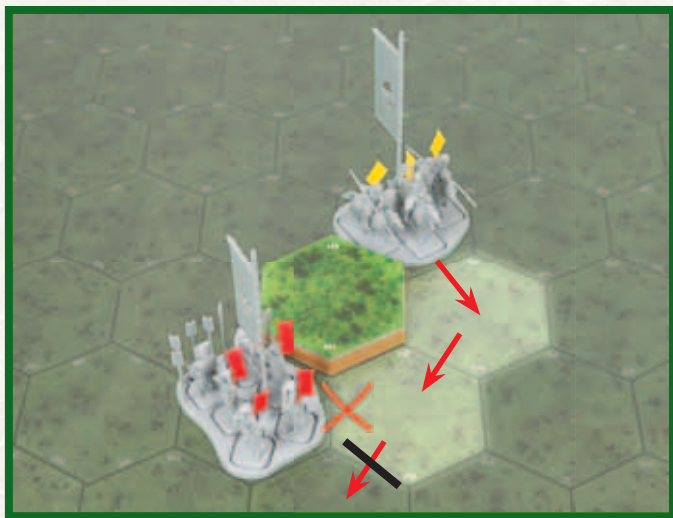
## ЗОНА КОНТРОЛЯ



Отряд обзореваает и держит под контролем окружающую его территорию, и это ограничивает возможности противника по передвижению в этой области. Такая территория называется «зоной контроля». Зона контроля любого отряда включает все 6 соседних гексов.

Ни один отряд ни при каких обстоятельствах не может пройти через зону контроля отряда противника. Если отряд вступил во вражескую зону контроля, он обязан прекратить движение и вступить в ближний бой с этим отрядом. Если в результате движения отряда в его зоне контроля оказался отряд противника, он также обязан остановиться и вступить в ближний бой.

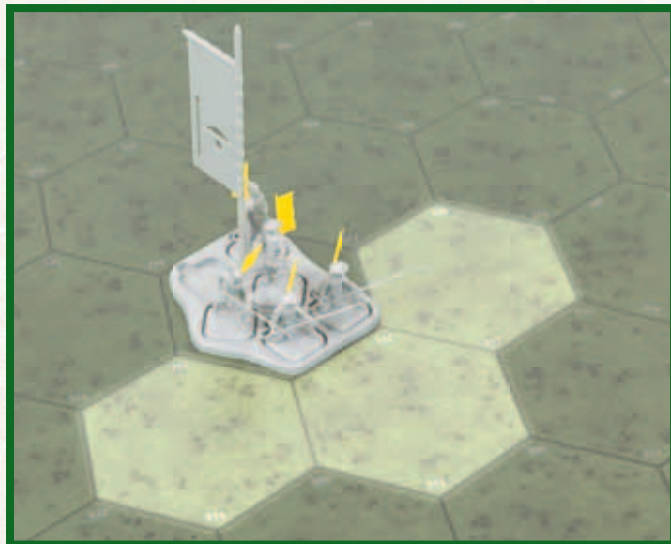
**Пример:** *Отряд конных самураев движется по полю боя и попадает на гекс, соседний с вражеским отрядом лучников. Поскольку этот гекс входит в зону контроля лучников, кавалерия должна прекратить движение на этот ход. Теперь она связана ближним боем с лучниками — оба отряда будут сражаться в ходе этапа ближнего боя.*



Отряды, выполняющие приказы «Оборона», «Засада» или «Отход со стрельбой» не имеют зоны контроля. Эти отряды имеют Зону обороны.

**Важно:** Отряд, связанный ближним боем, не имеет зоны контроля.

## Зона обороны



Эту зону имеют только отряды, выполняющие приказы «Оборона», «Засада» или «Отход со стрельбой». Ориентация такого отряда на гексе должна быть строго определенной — благодаря этому будет обозначена зона обороны.

## БЛИЖНИЙ БОЙ

В ближнем бою сражаются отряды, находящиеся на соседних гексах и использующие оружие для ближнего боя, например, мечи или копья. Отряд может вступить в ближний бой в следующих случаях:

Отряд атаковал отряд противника, выполняя приказ «Атака»;

Отряд был атакован отрядом противника, выполняющего приказ «Атака»;

В результате движения (своего или противника) отряд оказался в зоне контроля или в зоне обороны отряда противника;

В результате движения (своего или противника) в зоне контроля или в зоне обороны отряда оказался отряд противника.

Если отряд вступил в ближний бой, он считается «связанным» ближним боем. При этом отряд необходимо развернуть лицом к противнику. Отряд может атаковать вражеский отряд в ближнем бою только в том случае, если он повернут к нему лицом.



Если отряд вступил в зону контроля или зону обороны вражеского отряда, он должен немедленно прекратить движение — теперь он связан ближним боем. При этом отряд необходимо развернуть лицом к противнику.

Если отряд был атакован двумя или более отрядами противника одновременно, то он разворачивается лицом к тому отряду противника, чей суммарный показатель «Атака» выше (Текущее значение «Атака» отряда нужно умножить на количество фигур в отряде).



**Пример:** Атакованный отряд 1 разворачивается лицом к отряду 3, т.к. суммарный показатель «Атака» у отряда 3 (25) выше, чем у отряда 2 (24).



**Исключение:** Если отряд атакует противника, который уже связан ближним боем с другим отрядом, атакованный вражеский отряд не разворачивается лицом к отряду с наибольшим суммарным показателем «Атака». Вместо этого он остается связанным боем с тем отрядом, с которым он сражается в настоящий момент, до тех пор пока оба отряда находятся в ближнем бою друг с другом.



**Совместный бой:** Отряд 1 и отряд 2 на начало хода находятся в ближнем бою. Отряд 3 атакует отряд 1 во фронт, но отряд 1 не может развернуться, чтобы оказаться лицом к лицу с новым атакующим, пока отряд 2 ведет с ним ближний бой. Отряд 4 атакует отряд 1 во фланг, а отряд 5 атакует отряд 1 в тыл.

### Атаки в ближнем бою

Отряд, связанный ближним боем, может получить только один приказ — отход из боя (☒). Если он не получает этот приказ, то на этапе Ближний бой фазы выполнения приказов отряд проводит 1 ближнюю атаку в ход против отряда, к которому он повернут лицом. Все атаки происходят одновременно.

Чтобы провести атаку в ближнем бою, сделайте следующие действия:

**Определите значение параметра «Атака»:** «Атака» отряда зависит от типа отряда, который атакует (пехота или кавалерия). Прибавьте или отнимите все модификаторы, чтобы определить текущее значение «Атаки».

**Бросьте кубики:** При атаке необходимо бросить кубики за каждую фигуру в составе отряда. Все пехотные отряды бросают по 1 кубик за каждую фигуру (включая командира). Кавалерийские отряды бросают за каждую фигуру (включая командиров) столько кубиков, сколько указано на их карточке отряда.

**Подсчитайте попадания:** Сравните результаты, выпавшие на каждом кубике, с текущим значением параметра «Атака». Если результат броска ниже или равен «Атаке», вам засчитывается попадание! Если результат выше, это промах. Сложите вместе все попадания.

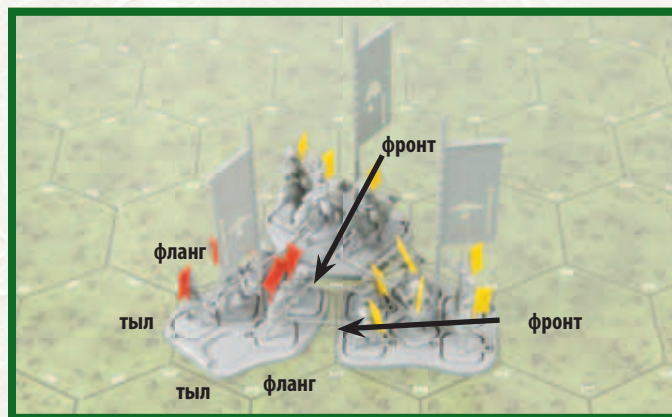
**Распределение повреждений:** Повреждения сначала вычитаются из показателя «Защиты» отряда. Каждое попадание понижает «Защиту» на 1. Если «Защита» оказалась равна 0, каждое оставшееся попадание приводит к 1 потере. Уберите из отряда по 1 фигуре за каждую потерю.

**Важно:** Всегда записывайте текущее значение «Защиты» отряда, когда он получает повреждения. Сниженная «Защита» сохраняется до начала следующего хода, поэтому она не сможет защитить отряд от других атак, проведенных в этот же ход. Когда два или более отрядов атакуют одну и ту же цель, у них больше вероятность нанести потери, поскольку защитник не успеет восстановить свою «Защиту» до начала следующего хода.

### Удары во фланг и в тыл

Отряды натренированы вести бой, находясь лицом к лицу с противником — в таком положении их оружие и строй наиболее эффективны. Но если отряд связан ближним боем, он не сможет повернуться лицом к другому врагу, атакующему с флангов или с тыла, т.е. с наиболее уязвимых направлений.

Когда отряд связан ближним боем, он должен быть развернут лицом к отряду противника. Это его «фронт». Боковые гексы называются «флангами», а противоположный фронту гекс является «тылом» (см. рисунок).



Отряд может вести фронтальный рукопашный бой с двумя отрядами противника, если они находятся на соседних гексах. Если второй атакующий отряд находится не на соседнем гексе, он может провести атаку во фланг или тыл защищающегося отряда. Таким образом, вы можете связать противника боем с одним отрядом, а потом атаковать его во фланг или тыл, чтобы получить бонусы от этих атак.

**Важно:** Если отряды вошли во фланговые или тыловые гексы отряда противника не в ходе выполнения приказа «Атака», а в процессе движения, то они обязаны вступить в ближний бой с этим отрядом, но это не будет считаться атакой во фланг или в тыл! Только отряды, выполняющие приказ «Атака», могут воспользоваться этими преимуществами.



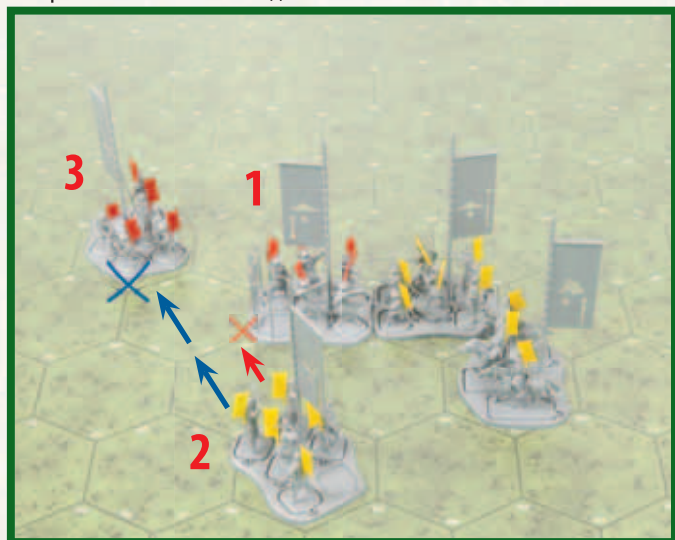
## ПРОДОЛЖЕНИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Отряды, находящиеся в ближнем бою на начало хода и не получившие приказ «Отход из боя» обязаны продолжать ближний бой. Приказы этим отрядам не отдаются.

Отряды, не получившие приказ «Отход из боя», не могут выйти из ближнего боя.

### Зона контроля в ближнем бою

Отряд, связанный ближним боем на начало хода, не имеет зоны контроля в течение этого хода.



Отряд 1 связан ближним боем на начало хода, поэтому у него нет зоны контроля. Отряд 2 может пройти через гекс 320, не вступая в ближний бой с отрядом 1, но только в том случае, если он получил приказ «Атака» против отряда 3; если же отряд 2 выполняет приказ «Передвижение» или «Бег», он обязан остановиться на гексе 315 и вступить в ближний бой, поскольку у отряда 2 есть зона контроля.

### Прекращение ближнего боя

Отряд может прекратить ближний бой только в следующих случаях:

Отряд получил приказ «Отход из боя»;

Отряд полностью уничтожен;

Отряд противника, с которым он ведет ближний бой, уничтожен или выполнил «Отход из боя».

Если отряд противника уничтожен или вышел из боя, следует проверить, есть ли еще враги в зоне контроля отряда-победителя.

Если таковые имеются, отряд-победитель немедленно поворачивается лицом к сильнейшему из вражеских отрядов (отряду с наибольшим суммарным показателем «Атака»).

Если вокруг больше нет врагов, на следующем ходу отряд-победитель может получать приказы как обычно.

## СТРЕЛЬБА

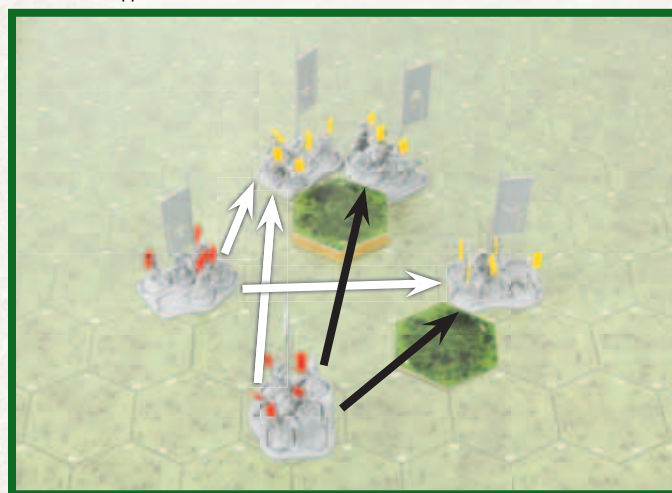
Стрелять может отряд, имеющий приказ «Стрельба» (стрелковый отряд), когда он атакует вражеский отряд на расстоянии.

### Линия видимости

Отряд может выстрелить только во врага, которого он видит. Область, попадающая в поле зрения отряда, называется «линией видимости». Некоторые типы местности и большинство отрядов на поле боя являются преградами на линии видимости.

Чтобы определить, доходит ли линия видимости отряда до вражеского отряда, проведите воображаемую прямую линию от центра гекса, на котором находится атакующий отряд, до центра гекса, на котором находится предполагаемая цель. При определении линии видимости рекомендуется воспользоваться ниткой, натянутой между центрами гексов, линейкой или другим подобным объектом. Если какая-либо часть этой воображаемой линии хотя бы частично пересекает гекс, занятый отрядом или типом местности, блокирующим линию видимости, это означает, что атакующий отряд не может увидеть свою цель, а, следовательно, не может провести стрельбу.

**Важно:** Любой отряд, кроме отрядов нинздя, является препятствием на линии видимости.



→ линия видимости блокирована  
→ линия видимости не блокирована

### Дистанция стрельбы

Если отряд собирается провести стрельбу, прежде необходимо определить дистанцию (расстояние между атакующим отрядом и целью атаки). Дистанция равняется количеству гексов между этими двумя отрядами, считая гекс, на котором находится цель, но не считая гекс, на котором находится атакующий отряд.

**Пример:** Дистанция стрельбы для лучников, желающих выстрелить в кавалерийский отряд, равняется 3.



→ X 5 4 3 2 2

У каждого стрелкового отряда есть специальная таблица показателя «Стрельба» на его карточке отряда. Символ стрелы в таблице показывает гекс, на котором находится отряд. Найдите дистанцию до цели в таблице. Число в этой графе обозначает значение показателя «Стрельба» для текущей атаки.



Если в графе для этой дистанции указан символ «X», это означает, что данный отряд не может стрелять в противника с этого расстояния, а должен вступить в ближний бой.

## Атака при стрельбе

В ходе стрельбы атака рассчитывается таким же образом, как и во время ближнего боя, но используется показатель «Стрельба», а не «Атака». Определяя текущее значение параметра «Стрельба», не забудьте учесть дистанцию и свериться с таблицей на карточке атакующего отряда.

## Боекомплект

Оружие ближнего действия, например, мечи или копья, можно использовать на протяжении всей битвы, однако стрелковое оружие, например, луки или аркебузы, имеет ограниченный боекомплект. Каждый стрелковый отряд (лучники, конные лучники, аркебузиры и т.д.) в начале игры обладают боекомплектом в виде 7 единиц боекомплекта.

Каждый раз, когда отряд выполняет приказ, требующий применения стрелкового оружия (например, «Стрельба») он должен потратить 1 единицу боекомплекта. Если боекомплект закончился, отряд не может выполнять приказов стрельбы.

Для отображения запаса боекомплекта используются модели стрел. В начале битвы вставьте 7 стрел в подставку стрелкового отряда. Каждый раз при использовании единицы боезапаса, из отрядной подставки вынимается одна стрела.

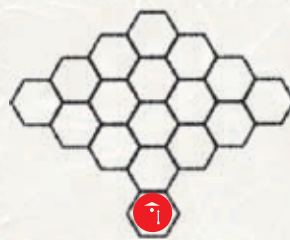


Стрелковый отряд может пополнить боезапас от обозного отряда крестьян, выполнив приказ «Пополнение боекомплекта» (см. Пополнение боекомплекта, стр. 11). Обозный отряд не входит в стартовый комплект игры, а может быть приобретен дополнительно.

## Сектор стрельбы

При выполнении некоторых приказов, например, «Оборона» или «Засада», стрелковый отряд получает сектор стрельбы. Это территория на поле битвы, в пределах которой отряд может стрелять. Сектор стрельбы начинается из фронтальной части гекса, на котором находится отряд (определяется направлением, в котором смотрит отряд), и продолжается в форме конуса на максимальную дистанцию, на которую будет стрелять этот отряд (определяется, когда вы отдаете приказ отряду). Отряд, имеющий сектор стрельбы, будет автоматически атаковать любой отряд противника, вошедший на

эту территорию (движение отряда противника при этом может быть остановлено).



## ПРИКАЗЫ

Каждый ход вы отдаете приказ каждому своему отряду. Каждый отряд может получить только 1 приказ в ход. Выбранный приказ отмечается в соответствующей графе таблицы приказов в карточке отряда. Все приказы выполняются в ходе фазы выполнения приказов.

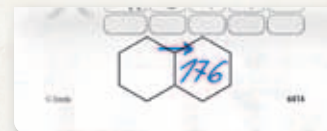
## Приказы обороны

### Круговая оборона

Этот приказ предписывает отряду защищаться от врага, просматривая все направления. Отряд в круговой обороне не имеет флангов и тыла, поэтому атакующий не получает бонусов, даже если нападает с направления, не соответствующего ориентации отряда. Кавалерийский отряд не может получить приказ «Круговая оборона». Стрелковый отряд не может вести стрельбу, при выполнении этого приказа значение стрельбы равно 0.

### Оборона

Этот приказ предписывает отряду защищать определенную территорию. Отряд в обороне имеет зону обороны (см. Зона обороны, стр. 6). Для определения зоны обороны нужно в карточке указать номер гекса, в сторону которого будет направлен отряд.

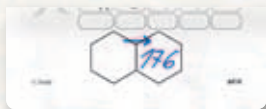
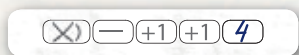


Если отряд, выполняющий этот приказ, атакован, то он вступает в бой с атаковавшими его отрядами противника. Если он атакован во фронт, он может вступить в бой одновременно с двумя отрядами. При этом он поворачивается лицом к отряду противника, имеющему максимальный суммарный показатель «Атака». Если отряд атакован с любого другого направления, атака считается атакой во фланг или тыл, соответственно ситуации.

Кавалерийский отряд не может получить приказ «Оборона». Если приказ «оборона» получает стрелковый отряд, то помимо зоны обороны, отряд имеет еще и сектор стрельбы. Необходимо указать



дальность стрельбы, на которую будет подпущен противник. Игрок сам выбирает дальность сектора стрельбы. Выбранную дальность стрельбы необходимо отметить в карточке отряда вместо отметки.



Этот отряд получил приказ «оборона» с дальностью стрельбы 4 гекса.

Стрелковый отряд в обороне будет автоматически стрелять по любому отряду противника, который подойдет на указанную дальность стрельбы, либо начнет выполнение приказа на передвижение в пределах этой дальности (движение отряда противника при этом может быть остановлено).

Если отрядов противника несколько, то игрок, чей отряд находится в обороне сам выбирает отряд, который будет обстрелян. Если отряд в обороне производит стрельбу по отряду противника, то он тратит при этом одну единицу боекомплекта (см. Боекомплект, стр. 9).

**Пример:** Отряд лучников получил приказ «оборона» и дальность сектора стрельбы 3 гекса. Его сектор стрельбы (с учетом элементов местности) отмечен на рисунке. Как только конные самураи вступят в сектор стрельбы, их движение прервется и лучники произведут стрельбу. После этого отряд самураев, если он не будет уничтожен, продолжит движение.



## Отход со стрельбой

Этот приказ предписывает стрелковому отряду выстрелить в нападающих и отойти назад. Отряд на игровом поле должен иметь четко выраженное направление для определения зоны обороны отряда (запишите это направление при выдаче приказа). Этот приказ может получить только стрелковый отряд.

Получивший этот приказ отряд имеет сектор стрельбы с дальностью 2 гекса.



Если в его сектор стрельбы входит отряд противника, движение этого отряда прерывается и стрелковый отряд производит выстрел. После этого отряд, получивший приказ «отход со стрельбой», должен отойти на 1 гекс от обстрелянного отряда противника.

Если отряд производит стрельбу по отряду противника, то он тратит при этом одну единицу боекомплекта (см. Боекомплект, стр. 9).

Если отряд атакован не со стороны зоны обороны, то стрельба и отход не производятся, и атака считается атакой во фланг или тыл, соответственно ситуации.

Если в секторе стрельбы несколько отрядов противника, то стрельба производится по отряду, который атакует отряд, выполняющий приказ «Отход со стрельбой».

**Пример:** Отряд аркебузирив получил приказ «Отход со стрельбой». Вражеский кавалерийский отряд, выполняя приказ «Атака», вступает в его зону стрельбы. Аркебузиры немедленно открывают стрельбу, наносят 1 потерю, затем отходят назад на 1 гекс. Кавалерийский отряд удачно проходит тест на стойкость и может продолжать выполнение своего приказа. Из-за того, что аркебузиры отошли на 1 гекс, кавалерийскому отряду теперь не хватает дальности движения для того, чтобы провести атаку. Атака кавалерии сорвана.

Аккуратно используйте этот приказ: можно выстрелить с минимальной дистанции и отойти, сорвав атаку противника, а можно попасть под атаку с большими штрафами к характеристикам. Хорошо подумайте, отдавая этот приказ.

## Приказы стрельбы

Эти приказы могут получить только стрелковые отряды. Они выполняются в фазу выполнения приказов на этапе «Приказы стрельбы».

### Стрельба

Этот приказ предписывает отряду открыть стрельбу по вражескому отряду. Этот приказ может получить только стрелковый отряд. В карточке отряда указывается номер обстреливаемого отряда противника. Отряд противника должен находиться на линии видимости и в пределах дальности стрельбы (см. Стрельба, стр. 8). Расходуется 1 единица боекомплекта.

## Приказы передвижения

Эти приказы отдаются отрядам, которым предстоит совершить передвижение по полю битвы. Они выполняются в фазу выполнения приказов, на этапе «Приказы передвижения».

### Атака

Этот приказ предписывает отряду передвинуться по полю битвы и атаковать врага в ближнем бою. Необходимо записать в карточке отряда точный маршрут его движения. Пехотный отряд может пройти до 2 гексов, кавалерийский – до 4 гексов. В карточке также записывается номер атакуемого отряда противника. Целью приказа «Атака» может быть только отряд противника, находящийся на линии видимости атакующего отряда.

Приказ «Атака» выполняется одновременно с другими приказами движения. Пересекающиеся маршруты движения проходятся по правилу «гекс за гексом» (см. Движение, стр. 5). В процессе выполнения приказа отряд может быть обстрелян или атакован отрядом противника, в этом случае выполнение приказа может быть прервано.

Если атакующий отряд достиг соседнего с атакованным отрядом гекса, атака считается удавшейся, и отряды вступают в ближний бой.

**Обратите внимание:** Только при выполнении приказа «Атака» возможно получение бонусов от удара во фланг или в тыл.

### Походное движение

Этот приказ предписывает отряду осторожно передвинуться по полю битвы. Необходимо записать в карточке отряда точный маршрут его движения. Пехотный отряд может пройти 1 гекс, кавалерийский – до 2 гексов. Некоторые типы местности накладывают ограничения на выполнение приказа «Походное движение» (см. Местность, стр. 12). Выполнение приказа может быть прервано атакой или стрельбой со стороны противника.

Если отряд вступает во вражескую зону контроля, он должен прекратить движение и вступить в ближний бой с этим вражеским отрядом (см. Движение, стр. 5).



## Стрельба в движении

Этот приказ предписывает отряду передвинуться по полю битвы и выстрелить в противника. Этот приказ может получить только кавалерийский стрелковый отряд, например, конные самурай-лучники. Конные самурай-лучники не входят в стартовый комплект игры, а могут быть приобретены дополнительно. Пехотные отряды не могут получить приказ «Стрельба в движении». Необходимо записать в карточке отряда точный маршрут его движения и номер атакуемого отряда противника.

Отряд может пройти до 4 гексов. Номер гекса, с которого будет произведена стрельба, подчеркивается. Отряд противника должен находиться на линии видимости и в пределах дальности стрельбы.

**Пример:** *отряд конных лучников получил приказ «Стрельба в движении». Он передвинется на 2 гекса вправо, выстрелит, затем передвинется на 2 гекса назад.*

Расходуется 1 единица боезапаса.

Некоторые типы местности накладывают ограничения на выполнение приказа «Стрельба в движении» (см. Местность, стр. 12). Выполнение приказа может быть прервано атакой или стрельбой со стороны противника.

## Бег

Этот приказ предписывает отряду максимально быстро передвигаться по полю битвы. Необходимо записать в карточке отряда точный маршрут его движения. Пехотный отряд может пройти до 2 гексов, кавалерийский — до 4 гексов. На некоторых видах местности выполнение приказа «Бег» невозможно (см. Местность, стр. 12).

## Особые приказы

В эти приказы включены действия, которые не связаны напрямую с передвижениями или сражением. Эти приказы доступны не для всех отрядов. Отряд может получить особый приказ только в том случае, если он указан в его карточке. Все особые приказы выполняются в фазу выполнения приказов на этапе «Особые приказы».

## Засада

Этот приказ предписывает отряду спрятаться от врага. Отряд, получивший приказ «Засада», становится «скрытым». Отряд может выполнить приказ «Засада» в случае, если он не был связан ближним боем в течение данного хода, и на расстоянии 2-х гексов от него нет отрядов противника. Засада может быть устроена только на определенных типах местности (см. Местность, стр. 12).

Отряд, который получил приказ «Засада», убирается с игрового поля и помещается на свою карточку. Необходимо записать номер гекса, на котором затаился отряд, а также обозначить направление отряда.

Отряд в засаде имеет зону обороны и сектор стрельбы (для стрелковых отрядов):

Если отряд противника вошел в сектор стрельбы стрелкового отряда, находящегося в засаде на дистанции 2 гекса движение прерывается и стрелковый отряд производит выстрел. Если в Секторе стрельбы и на дистанции 2 гекса от стрелкового отряда оказалось более одного отряда противника, игрок, чей отряд находится в засаде, выбирает, по какому отряду противника будет стрелять его отряд. При проведении стрельбы расходуется 1 единица боезапаса.

**Важно:** Стрельба из засады производится только на дистанцию 2 гекса!

Если отряд противника вошел в зону обороны отряда в засаде, то отряды вступают в ближний бой. Отряд, находящийся в засаде,

немедленно атакует с модификатором к показателю «Атака» +3. Отряд противника не отвечает на эти атаки в этом ходу.

Если отряд противника подошел к отряду, находящемуся в засаде, не со стороны зоны обороны, они вступают в ближний бой, но эта атака не считается ударом во фланг или в тыл.

Отряд в засаде не может быть назначен целью стрельбы или приказа «Атака».

Если отряд в засаде вступил в ближний бой с отрядом противника или произвел стрельбу, он перестает считаться находящимся в засаде. Модель отряда нужно поставить обратно на игровое поле, на гекс, отмеченный в карточке.

Обнаружение отряда в засаде возможно только отрядом ниндзя при выполнении приказа «Разведка» на расстоянии 2-3 гекса от засады. Отряд ниндзя не входит в стартовый комплект игры, а может быть приобретен дополнительно.

## Сбор

Этот приказ позволяет объединить два отряда, понесших потери. Приказ доступен только для двух однотипных отрядов, находящихся на соседних гексах. Общая численность фигурок в отрядах, которые будут объединены, не должна превышать численность одного полного отряда. В карточках обоих отрядов указывается номер гекса, на котором после выполнения приказа будет находиться объединенный отряд.

Поставьте фигуры из отряда меньшей численности на подставку отряда большей численности. Уберите пустую подставку и ее карточку из игры. Подсчитайте и запишите в карточку новое значение Стойкости для нового отряда, в зависимости от его численности (только если вы играете по расширенным и усложненным правилам).

Боекомплект двух стрелковых отрядов при объединении становится равным боекомплекту большего по численности отряда.

При объединении двух колеблющихся отрядов объединенный отряд остается в состоянии «Колеблющийся». При объединении колеблющегося отряда с «нормальным» объединенный отряд автоматически становится «нормальным» (только при игре по расширенным и усложненным правилам).

**Пример:** *Понесший потери и «колеблющийся» отряд самураев стоит на соседнем гексе с понесшим потери «нормальным» отрядом самураев. Оба отряда получили приказ «Сбор». В отряде наименьшей численности осталось только 2 фигуры, поэтому они переставляются на отряд большей численности. Объединившись, они составили отряд из 6 фигур, поэтому новый отряд снова имеет полную силу!*

## Пополнение боекомплекта

С помощью этого приказа стрелковые отряды могут восполнить свой боезапас. Этот приказ может получить только отряд, находящийся на соседнем гексе с обозным отрядом крестьян. Несколько стрелковых отрядов могут одновременно пополнять боекомплект от одного обозного отряда крестьян. Обозный отряд крестьян также должен получить приказ «Пополнение боекомплекта».

Боекомплект не может быть пополнен сверх первоначального (7 стрел на отряд).

Каждый обозный отряд крестьян имеет ограниченный боезапас, размер которого указан на его карточке. Когда отряд получает боезапас из крестьянского обоза, зачеркните на карточке обоза столько единиц боезапаса, сколько было передано стрелковому отряду.

Если в обозе закончился боезапас, он больше не может снабжать другие отряды.



## Отдых

Отряд, получивший приказ «Отдых», не делает ничего в этот ход. Он может вступить в ближний бой, если будет атакован. Этот приказ выполняют также те отряды, которым игрок забыл отдать приказ или отдал приказ, который не может быть выполнен (ошибка в определении линии видимости, засада на равнине и т.д.).

## Разведка

Этот приказ может получить только отряд ниндзя. Если в пределах 3 гексов от отряда ниндзя находятся «скрытые» отряды, все они считаются обнаруженными. Верните «скрытые» отряды обратно на поле.

## Отход из боя



Это единственный приказ, дающий отряду возможность выйти из Ближнего боя.

Необходимо записать в карточке отряда точный маршрут его движения. Пехотный отряд может пройти 1 гекс, кавалерийский – до 2 гексов.

Приказ выполняется только в случае, если на этом ходу отряд не был уничтожен или обращен в бегство в результате ближнего боя (см. Ближний бой, стр. 6).

Если все отряды противников, участвующие в данном ближнем бою, получили приказы «Отход из боя», то ближний бой считается несостоявшимся, и все отряды уходят на указанные в приказах гексы, не выполняя бросков на атаку.

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОТРЯДОВ

Некоторые отряды имеют особые свойства, которые применяются только к этим отрядам. Эти элитные отряды могут быть очень сильны и способны моментально поменять ход битвы.

### Отряды ниндзя

Ниндзя – это очень хорошо натренированные убийцы, которых часто нанимали для убийства ключевых вражеских лидеров во время битвы. Все ниндзя обладают следующими особыми свойствами:

**Ловкость:** Отряды ниндзя способны передвигаться по местностям, в которые не могут вступить другие отряды, например, по лесу или отвесному склону.

**Шпионы:** Только ниндзя могут выполнять приказ «Разведка».

**Наемные убийцы:** Если отряд ниндзя наносит потери вражескому отряду с командиром, командир становится первой жертвой этого нападения (а не последней – см. Командиры, стр. 4).

### Конные самураи-лучники

Эти отряды способны очень быстро передвигаться, и могут нанести удар на расстоянии, что делает их исключительно ценным дополнением к вашей армии. Только конные самураи-лучники могут выполнять приказ «Стрельба в движении».

### Штаб полководца

В каждой армии имеется 1 отряд «Штаб полководца». Он представляет ваших генералов и прочее высшее руководство, и его следует защищать. У штаба полководца имеются следующие особые свойства:

**Высшее командование:** Считается, что в составе штаба полководца всегда есть командир – до тех пор, пока в отряде имеется хотя бы одна фигура. К штабу полководца применимы все правила, касающиеся отряда с командиром.

## МЕСТНОСТЬ

Подавляющее большинство полей битвы не располагаются на простых открытых равнинах. Напротив, там могут присутствовать холмы, деревья или строения, и каждый тип местности способен оказать то или иное влияние на ход битвы. Умение воспользоваться преимуществами местности способно привести вас к победе, поэтому внимательно учитывайте эти особенности во время сражения! Некоторые типы местности дают бонусы к способностям отрядов, например, к «Защите». Эти бонусы распространяются на любой отряд, находящийся на данном гексе. Некоторые типы местностей могут ограничить движение, а некоторые являются преградами на линии видимости. Выполнить приказ «Засада» может только отряд, который находится на одном из определенных типов местности.

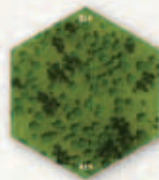
Штраф за движение по определенным типам местностей, которые ограничивают движение, отряд получает только в тот момент, когда входит на гекс с данной местностью.

Например, если отряд пехоты при атаке противника должен переместиться на гекс с Редколесьем, то он может это сделать только с соседнего с гекса, так как при атаке через этот тип местности он может пройти не два гекса, а только один гекс. Или же если движение отряда кавалерии при атаке проходит через Редколесье, то из четырех возможных гексов движения два будет потрачено только за то, что отряд войдет на данный тип местности.



### Равнина

Не является преградой на линии видимости. Выполнение приказа «Засада» невозможно.



### Редколесье

Преграда на Линии Видимости. Невозможно выполнение приказа «Бег». При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерия – до 2 гексов. Выполнение приказа «Засада» возможно для всех отрядов.



### Рисовое поле

Не является преградой на линии видимости. Невозможно выполнение приказа «Бег». При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерия – до 2 гексов. Выполнение приказа «Засада» невозможно.



### Овраг

Не является преградой на линии видимости. Движение кавалерии невозможно. Приказ «Бег» для пехоты невозможен. При выполнении приказа «Атака» дальность движения составляет для пехоты 1 гекс.

Отряд, находящийся на гексе с оврагом, видим только с соседних гексов. Его линия видимости также ограничена соседними гексами, в стороны которых направлен овраг.



## Каменистый грунт



Не является преградой на линии видимости.  
Невозможно выполнение приказа «Бег».  
При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерии – до 2 гексов.

Выполнение приказа «Засада» невозможно.

Если гекс с каменистым грунтом находится на холме, кавалерия не может взобраться вверх по склону на этот гекс.

## Деревня



Преграда на линии видимости.  
Возможен приказ «Засада» для всех отрядов.

## Лес



Преграда на линии видимости.  
Невозможно выполнение приказов «Бег» и «Атака».  
Движение отрядов кавалерии невозможно.  
Выполнение приказа «Засада» возможно только для Пехоты.

## Река



Не является преградой на линии видимости.  
Любой отряд может попытаться переправиться через реку, но для этого он должен пройти тест на потери. Тест на потери производится немедленно, как только отряд вступает на гекс с рекой. Для того чтобы войти на гекс с рекой,

любой отряд, кроме отрядов ниндзя, должен потратить 1 ход (войти на гекс с рекой можно только с соседнего гекса). На следующий ход отряд считается переправившимся и может двигаться (бег невозможен): пехота – на 1 гекс; кавалерия – до 2 гексов.

### Тест на потери

Для прохождения Теста на потери игрок бросает 1 кубик за каждую единицу численности отряда. Значения от 1 до 10 сообщают об успешной переправе. Каждый результат от 11 и выше приводит к 1 потере (воин утонул). «Защита» отряда при прохождении Теста на потери при форсировании реки не учитывается. В случае, если отряд понес потери в результате этого Теста, отряд должен пройти Тест на Стойкость по общим правилам, при игре по сложным правилам. Если при переправе отряд вступает на гекс, соседний с гексом, на котором находится отряд противника, после прохождения переправляющимся отрядом Теста на потери, эти отряды вступают в ближний бой (переправляющийся отряд не получает бонусов от выполнения приказа «Атака»).

## Брод



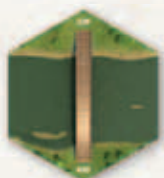
Не является преградой на линии видимости.  
Брод – это мелководье на реке, которое можно пересечь в безопасности. Отряд, пересекающий реку через брод, не должен проводить Тест на потери.

Невозможно выполнение приказа «Бег».

При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерии – до 2 гексов.

Выполнение приказа «Засада» невозможно.

## Мост через реку



Не является преградой на линии видимости.  
Невозможно выполнение приказа «Бег».

При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерии – до 2 гексов.

Выполнение приказа «Засада» невозможно.

## ХОЛМЫ

Холмы отображаются с помощью пластмассовых гексов. Холм может обладать любым типом местности. Просто положите нужный гекс местности на вершину холма. Тип местности на холме определяет бонусы и штрафы, с которыми придется иметь дело отряду, вступившему на этот гекс.

Можно создать холм любой высоты, просто поставив друг на друга 1 или более холмистых гексов на одном гексе. Разница в количестве холмов на двух соседних гексах определяет, насколько круты склоны холма. Тип склона может накладывать ограничения на движения некоторых отрядов, когда они передвигаются между этими гексами:

### Пологий склон

Если гекс на 1 уровень выше соседнего, значит, склон холма пологий.  
Невозможно выполнение приказа «Бег» для пехоты.

При движении вверх или вниз пехотный отряд, выполняющий приказ «Атака», может пройти только 1 гекс.

### Крутой склон

Если гекс на 2 уровня выше соседнего, значит, склон холма крутой.

Движение кавалерии по крутому склону невозможно.

Выполнение приказов Бег и Атака не возможно.

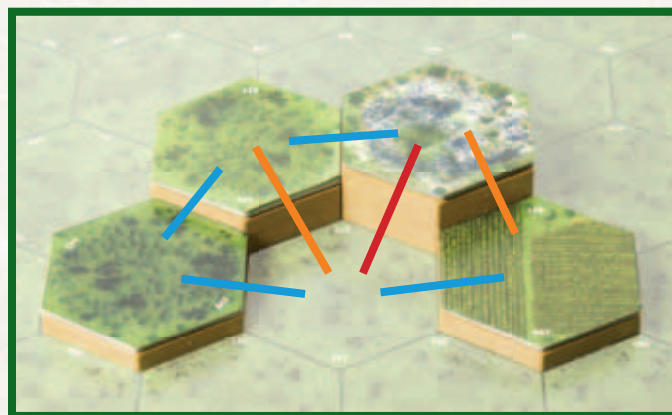
Отряд не может вступить в ближний бой с отрядом противника, который находится на другой стороне крутого склона.




### Отвесный склон

Если гекс на 3 уровня выше соседнего, значит, склон холма отвесный.

Движение по отвесному склону возможно только для отрядов ниндзя.

Отряд не может вступить в ближний бой с отрядом противника, который находится на другой стороне отвесного склона.



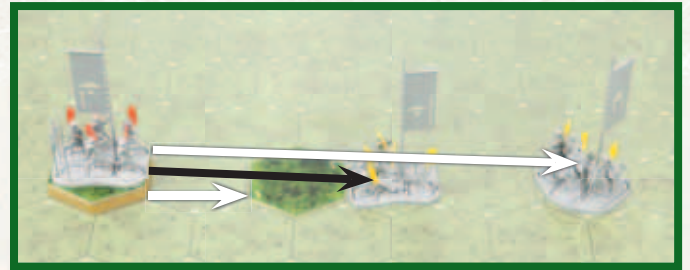
-  Пологий склон
-  Крутой склон
-  Отвесный склон

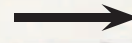



## Холмы и линия видимости

Холмы всегда являются преградой на линии видимости для отрядов, которые не стоят на холме. При определении линии видимости отряду, стоящему на холме, не виден только тот гекс, который находится за гексом, дающим преграду

**Пример.** Отряд лучников стоит на холме. Он не видит отряд копейщиков за лесом, так как этот отряд стоит на соседнем с лесом гексе. Однако лучники видят отряд конных самураев.



 нет линии видимости  
 есть линия видимости

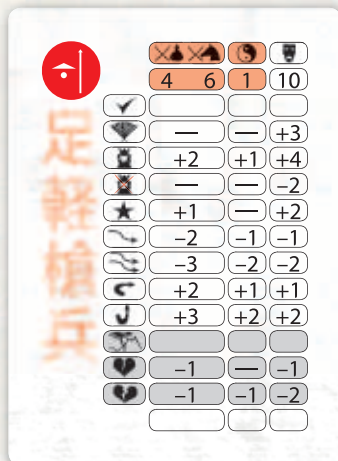
## РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Если вы освоились с базовыми правилами, вы готовы к новым свершениям. Теперь вам придется принимать во внимание стойкость и стойкость ваших отрядов. Иногда именно самый храбрый, а не самый сильный одерживает победу.

## ОТРЯДЫ И КАРТОЧКИ ОТРЯДОВ

### Характеристики отряда

Кроме характеристик, перечисленных в простых правилах, на лицевой стороне каждой карточки отряда указана дополнительная информация:



### Значение «Атака»

Выполнение отрядом некоторых приказов, а также определенные типы местностей оказывают влияние на значение параметра «Атака».

Получение отрядом маркера «Честь» увеличивает значение обоих параметров «Атака» на +1 (см. Честь, стр. 17).

### Стойкость



Как бы хорошо ни были натренированы воины, они все равно остаются людьми и желают выжить в битве! Желание воина продолжать сражаться несмотря на то, что дела идут не слишком хорошо, представлено в игре в виде показателя «Стойкость». Показатель «Стойкость» характеризует способность отряда противостоять отрицательному психологическому воздействию потерь, атак противника во фланг и тыл. «Стойкость» может меняться в ходе игры. Всегда отмечайте текущее значение «Стойкости» в соответствующей графе карточки отряда (см. Тест на стойкость, стр. 16).

Значение «Стойкости» уменьшается немедленно после того, как отряд понес потери (на 1 единицу за каждую единицу потерь).



Присутствие командира в отряде увеличивает значение «Стойкость» на +3.



Если в пределах 2 гексов от отряда находится Штаб полководца, «Стойкость» этого отряда увеличивается на +4.



Получение отрядом маркера «Честь» увеличивает значение «Стойкость» на +2.

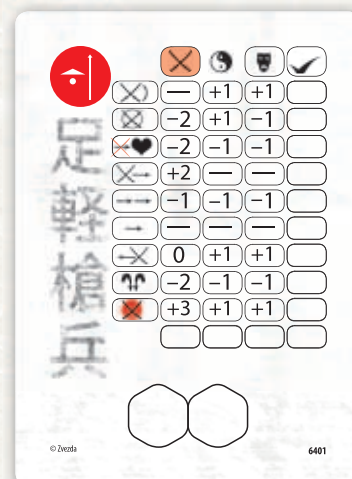
Выполнение отрядом некоторых приказов, а также определенные типы местностей оказывают влияние на значение параметра «Стойкость» (см. Модификаторы приказов, стр. 18 и Модификаторы местностей, стр. 19).

## Модификаторы приказов

Под характеристиками отряда имеется ряд граф, в которых можно записывать влияющие на характеристики модификаторы, предоставляемые отряду приказами (см. Приказы, стр. 9).

## Таблица приказов

Другие колонки в таблице показывают модификаторы ко всем характеристикам отряда, предоставляемые каждым приказом.





## Ход битвы

Каждый ход состоит из **трех** фаз:

1. **Определение Боевого духа**
2. Фаза планирования
3. Фаза выполнения приказов

Фазы планирования и выполнения приказов разыгрываются так же, как в Базовых правилах.

## Определение Боевого духа

Каждый «колеблющийся», «бегущий» и «паникующий» отряд должен пройти Тест на стойкость. Если он проходит этот тест, его уровень стойкости повышается. Если тест не пройден, уровень стойкости остается без изменений.

Как только фаза определения боевого духа закончена, ход переходит к следующей фазе (фаза планирования). Поставьте метку в карточке ходов в ознаменование того, что один ход игры был завершен, и сотрите все отметки с таблиц приказов на карточках всех отрядов.

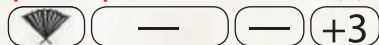
## СТОЙКОСТЬ ОТРЯДА

Стойкость отражает готовность отряда рисковать жизнью и продолжать борьбу с врагом. У отряда может быть одна из четырех степеней уровня стойкости, которые меняются в ходе игры. Уровень стойкости отображается для каждого отряда с помощью красных маркеров «Стойкости», которые надеваются на флаг отряда. Чем больше таких маркеров, тем хуже уровень стойкости отряда:

- Нормальный (0 маркеров стойкости)
- Колеблющийся (1 маркер стойкости)
- Бегущий (2 маркера стойкости)
- Паникующий (3 маркера стойкости)

Уровень стойкости отряда отображает его способность сражаться и может налагать ограничения на доступные для этого отряда приказы.

## Характеристики командира



Командир в отряде повышает значение стойкости отряда на +3.

## Модификаторы ближнего боя

Выполнение атакующим отрядом некоторых приказов может увеличить или уменьшить значение его параметра «Атака». Выполнение защищающимся отрядом некоторых приказов может повысить или понизить значение его параметра «Защита» (см. Приказы, стр. 9).

Если у атакующего отряда есть маркер «Честь», его значение «Атака» увеличивается на +1 (см. Честь, стр. 17).

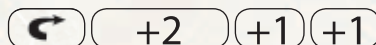
Уровень стойкости атакующего отряда может оказать влияние на значение его «Атаки». Уровень стойкости защищающегося отряда может также оказать влияние на значение его «Защиты».

Если отряд, выполняющий приказ «Атака», атакует врага во фланг или тыл, он получает бонусы, перечисленные ниже.

## Удар во фланг

Если отряд, выполняющий приказ «Атака», нападает на противника со стороны фланговой зоны, он получает следующие преимущества:

Атакованный отряд обязан немедленно пройти Тест на стойкость, при этом его значение «Стойкость» уменьшается на 3 (но только на момент прохождения теста).

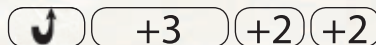


Атакующий отряд получает бонус +2 к показателю «Атака», +1 к значению «Защиты» и +1 к значению «Стойкости».

## Удар в тыл

Если отряд, выполняющий приказ «Атака», нападает на противника со стороны тыловой зоны, он получает следующие преимущества:

Атакованный отряд обязан немедленно пройти Тест на стойкость, при этом его значение «Стойкость» уменьшается на 5 (но только на момент прохождения теста).



Атакующий отряд получает бонус +3 к показателю «Атака», +2 к значению «Защиты» и +2 к значению «Стойкости».

## Одновременный удар во фланг и тыл

Если отряд атакован одновременно и во фланг, и в тыл, или сразу в два фланга он должен пройти два Теста на стойкость (сначала от атаки во фланг, затем от атаки в тыл, или от двух атак во фланги).

## ПРЕКРАЩЕНИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Отряд может выйти из ближнего боя только в следующих случаях:

Отряд получил приказ «Отход из боя»;

Отряд полностью уничтожен;

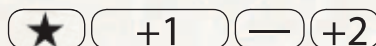
Отряд противника, с которым он ведет ближний бой, уничтожен или выполнил «Отход из боя»;

**Отряд обращен в бегство;**

**Отряд противника, с которым он ведет ближний бой, обращен в бегство.**



Если отряд уничтожил противника, с которым он вел ближний бой, то победивший отряд получает 1 маркер черного цвета «Честь». Маркер необходимо надеть на флаг отряда.



Если у атакующего отряда есть маркер «Честь», его значение «Атака» увеличивается на +1 (см. Честь, стр. 17) и +2 к значению стойкости (см. Стойкость, стр. 14).

Если в зоне контроля победителя есть другие вражеские отряды, победитель обязан на следующий ход вступить в ближний бой с сильнейшим из этих отрядов (отрядом, имеющим наибольший суммарный показатель «Атака»). Отряд победитель следует развернуть лицом к новому противнику.

## Обращение в бегство

Отряд, связанный ближним боем, обратится в бегство, если он находится в состоянии «Колеблющийся» или «Бегущий» и не прошел Тест на стойкость. После того, как этап боя завершен, обращенный в бегство отряд должен получить приказ «Бегство» или «Паника» на следующий ход. Отряд покинет ближний бой и будет двигаться согласно правилам этих приказов. В начале следующего хода отряд проходит тест на стойкость в фазу определения Боевого духа. Если тест не будет пройден, то в ближнем бою после того как будут получены безответные атаки отряд сможет выполнить «Бегство» (см. «Бегство», стр. 17).



## Пример ближнего боя



Кавалерийский отряд самураев вступил в бой с копейщиками асигару. Самураи атакуют!

**Шаг 1:** Определите значение параметра «Атака»: Поскольку самураи атакуют пехотный отряд, они должны воспользоваться параметром «Атака пехоты», значение которого равно 8. Модификаторы к этому значению дают приказ «Атака» (+2).

**Шаг 2:** Бросьте кубики: В составе отряда самураев две фигуры, поэтому необходимо бросить 6 кубиков. На кубиках выпали результаты: 1, 3, 14, 9, 13 и 13.

**Шаг 3:** Подсчитайте попадания: Каждый результат, меньше или равный значению «Атака» (10), обозначает 1 попадание, таким образом, самураи нанесли асигару 3 попадания!

**Шаг 4:** Распределение повреждений: Отряд асигару атакуется на этом ходу первый раз, поэтому он все еще имеет базовое значение «Защиты»: 1. Первое попадание снижают это значение до 0 (это число отмечается на карточке отряда Асигару). Каждое из оставшихся 2 попаданий причиняет по 1 потере, поэтому с подставки отряда асигару убирается 2 фигуры. Это снижает «Стойкость» отряда на 2. Поскольку отряд асигару понес потери, он должен пройти Тест на стойкость. Результат броска – 14: отряд не прошел тест!

Все ближние бои происходят одновременно, поэтому отряд асигару проведет атаку против самураев до того, как ему будут засчитаны 2 потери. Поскольку на начало боя в составе отряда Асигару находилось 5 фигур, при атаке он будет бросать 5 кубиков.

## ТЕСТ НА СТОЙКОСТЬ

Когда боевые невзгоды способны заставить отряд утратить волю к битве, он должен пройти Тест на стойкость. Отряд обязан немедленно пройти Тест на стойкость в следующих ситуациях:

Отряд понес потери (после обстрела или ближнего боя). Помните, что отряд теряет 1 единицу «Стойкости» за каждую потерю прежде, чем он проходит Тест на стойкость.

Отряд атакован со стороны одного из своих флангов. Помните, что при этом значение «Стойкость» отряда уменьшается на 3 (только для этого теста). Тест проходит до начала ближнего боя.

Отряд атакован в тыл. Помните, что при этом значение «Стойкость» отряда уменьшается на 5 (только для этого теста). Тест проходит до начала ближнего боя.

В начале каждого хода, если отряд находится в состояниях «Колеблющийся»; «Бегущий»; «Паникующий» и не связан ближним боем (см. Определение боевого духа, стр. 15).



Все отряды проходят Тест на стойкость в случае уничтожения их Штаба полководца (как только атака завершена) со штрафом -2 к значению «Стойкости». «Стойкость» всех отрядов этого игрока уменьшается на 2 до конца игры.

## Проведение Теста на стойкость

Для прохождения теста сперва подсчитайте текущее значение «Стойкости» отряда. Для этого прибавьте и вычтите все возможные модификаторы (+ за наличие командира; +/- за влияние приказа; + за Штаб в пределах 2 гексов; - за потери и т.д.) и полученное значение запишите в карточке отряда. Затем бросьте кубик: если выпавшее на кубике значение меньше или равно текущему значению «Стойкости» – тест пройден. Если больше – тест не пройден.

**Пример:** Отряд лучников Асигару вступает в битву со «Стойкостью» 10. На этом ходу он получил приказ «Отход со стрельбой», который уменьшает «Стойкость» на -1, однако всего в 2 гексах от отряда находится Штаб полководца. Лучники только что претерпели первые потери, поэтому они должны пройти Тест на стойкость. Текущее значение «Стойкости»: 10 (базовое) – 1 (Приказы) + 4 (Штаб полководца) – 1 (1 потеря) = 12. Если на кубике выпадет 12 или меньше, отряд пройдет тест. Если результат окажется 13 или больше, тест будет провален.

## Провал Теста на стойкость

Если отряд не прошел Тест на стойкость, его уровень стойкости понижается:

● Если у отряда есть маркер «Честь»: Отряд, теряет маркер «Честь» (снимите его с флага отряда). Никаких других отрицательных последствий нет.

Если у отряда нет маркера «Честь»: уровень стойкости отряда понижается на 1:

● Отряд с «нормальным» уровнем стойкости становится «Колеблющимся», и получает один красный маркер.

●● «Колеблющийся» отряд становится «Бегущим», и получает еще один красный маркер.

●●● «Бегущий» отряд становится «Паникующим», и получает еще один красный маркер

«Паникующий» отряд сдается в плен или разбегается.

Тест на стойкость проводится немедленно после Ближнего боя или стрельбы для каждого отряда, понесшего потери.

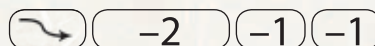
Тест на стойкость в начале хода считается дополнительным (см. Определение Боевого духа, стр. 15).

**Исключение:** Если отряд не проходит Тест на стойкость во время фазы определения Боевого духа, или при проверке на преследование обращенного в бегство противника, его уровень стойкости не понижается (см. определение Боевого духа и Обращение в бегство, стр. 15).

## Нормальный

Отряд с «нормальным» уровнем стойкости не получает модификаторов и действует как обычно.

## Колеблющийся



Отряд с 1 маркером стойкости считается «колеблющимся». «Колеблющийся» отряд получает следующие ограничения:

«Атака» -2

«Защита» -1

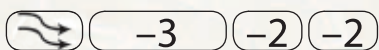
«Стойкость» -1.

Каждый ход во время фазы стойкости все отряды в состоянии «Колеблющийся» должны пройти Тест на стойкость. Если отряд проходит тест, он становится «нормальным» (маркер стойкости снимается с флага отряда). Если он не проходит тест, его стойкости уровень не изменяется.

«Колеблющиеся» отряды могут получать приказы как обычно.



## Бегущий



Отряд с 2 маркерами стойкости считается «Бегущим». «Бегущий» отряд получает следующие ограничения:

«Атака» -3

«Защита» -2

«Стойкость» -2.

Каждый ход во время фазы стойкости все отряды в состоянии «Бегущий» должны пройти Тест на стойкость. Если отряд проходит тест, он становится «Коллеблющимся» (1 маркер стойкости снимается с флага отряда) и может получать приказы как обычно. Если он не проходит тест, его уровень стойкости не изменяется.

«Бегущий» отряд обязан получить приказ «Бегство». Данный приказ не указан в карточке, он является вынужденным.

Если бегущий отряд был вовлечен в ближний бой и не прошел какой-либо из требуемых перед началом боя Тестов на стойкость (например, за удар во фланг), он переходит в состояние «Паникующий» до начала битвы. Если он не прошел Тест на стойкость после получения потерь, он переходит в состояние «Паникующий» после окончания боя.

## Бегство

**Модификаторы: «Атака» -3; «Защита» -2; «Стойкость» -2.**

Это единственный приказ, который может получить отряд, находящийся в состоянии «Бегущий» (имеющий 2 красных маркера стойкости на флаге). Отряд ускоренно (пехота – на 2 гекса; кавалерия – на 4 гекса) движется в направлении своего Штаба по самому короткому маршруту. Отряд, выполняющий приказ «Бегство», может выйти из ближнего боя (после получения безответных атак от противника).

Как только отряд достигает соседнего со Штабом гекса, он немедленно, без прохождения Теста на стойкость переходит в состояние «Коллеблющийся» и останавливается. 1 маркер стойкости снимается с флага отряда. Если Штаб оказался уничтоженным, то бегущие отряды должны двигаться в сторону своего края игрового поля.

## Паникующий

Отряд с 3 маркерами стойкости считается «Паникующим». «Паникующий» отряд получает следующие ограничения:

«Атака» снижается до 0

«Защита» снижается до 0

«Стойкость» -3.

Каждый ход во время фазы стойкости все отряды в состоянии «Паникующий» должны пройти Тест на стойкость. Если отряд проходит тест, он становится «Бегущим» (1 маркер стойкости снимается с флага отряда) и на следующий ход должен получить приказ «Бегство». Если он не проходит тест, его уровень стойкости не изменяется.

«Паникующий» отряд обязан получить приказ «Паника». Данный приказ не указан в карточке, он является вынужденным.

## Паника

**Модификаторы: «Атака» = 0; «Защита» = 0; «Стойкость» -3.**

Это единственный приказ, который может получить отряд, находящийся в состоянии «Паникующий» (3 красных маркера на флаге). Отряд ускоренно (пехота – на 2 гекса; кавалерия – на 4 гекса)

движется в направлении ближайшего края поля по самому короткому маршруту.

Отряд, выполняющий приказ «Паника», может выйти из ближнего боя (после получения безответных атак от противника). Как только отряд достигает крайнего гекса, он считается сбежавшим и убирается из игры (считается, что он уничтожен).

Если «Паникующий» отряд был вовлечен в ближний бой и не прошел какой-либо из требуемых перед началом боя Тестов на стойкость (например, за удар во фланг), он немедленно сдается в плен – до начала ближнего боя – и убирается из игры (считается уничтоженным). Если отряд проходит тест, он продолжает бой, но с учетом всех перечисленных выше ограничений.

Если «Паникующий» отряд получил потери во время ближнего боя, он немедленно сдается в плен и убирается из игры (считается уничтоженным).

## Преследование

**Модификаторов нет.**

Этот приказ получает отряд в ближнем бою, если его противник был обращен в бегство, вокруг нет других противников, связанных с ним боем, и он не прошел Тест на стойкость. Если в зоне контроля этого отряда имеются другие вражеские отряды, он немедленно поворачивается лицом к сильнейшему из них и вступает с ним в ближний бой (см. Прекращение ближнего боя, стр. 15).

Если отряд противника обращен в бегство, победитель не получает маркеров «Честь». Если в зоне контроля победителя есть другие вражеские отряды, он обязан на следующий ход вступить в ближний бой с сильнейшим из этих отрядов (развернувшись лицом к новому противнику). Если таких нет, то победивший отряд может преследовать убегающий отряд противника. Победитель должен пройти тест на стойкость. Если тест пройден – на следующем ходу отряд-победитель может получать приказы как обычно. Если тест не пройден – отряд-победитель обязан преследовать убегающего противника (даже если игрок этого не хочет!); на следующий ход отряд автоматически получает приказ «Атака».

Запишите в карточке отряда-победителя номер вражеского отряда, который он будет преследовать. Если таких отрядов более одного, победивший игрок сам выбирает, какой из отрядов (только один) будет преследовать его отряд.

Отряд, выполняющий приказ «Преследование», с максимальной скоростью (пехота – на 2 гекса; кавалерия – на 4 гекса) движется в сторону убегающего отряда. Догнав отряд, он снова вступает с ним в ближний бой.

## ЧЕСТЬ

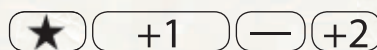
Если отряд вышел из ближнего боя с победой, он получает маркер «Честь». Маркер «Честь» за уничтожение или пленение отряда противника получают все отряды, участвовавшие в уничтожении этого отряда.

Отряд не может иметь больше 1 маркера «Честь», независимо от количества побед.

Честь дает следующие модификаторы к характеристикам отряда:

- «Атака» +1;

- «Стойкость» +2.



Если отряд, имеющий маркер «Честь», не прошел Тест на Стойкость, он теряет маркер «Честь» вместо понижения уровня стойкости – красный маркер не одевается на его флаг.



## МОДИФИКАТОРЫ ПРИКАЗОВ

Приказы, полученные отрядами, могут повышать или понижать характеристики, например, «Атаку» или «Стойкость». Эти модификаторы действуют на протяжении целого хода, если только не изменился приказ, выполняемый отрядом (например, из-за проваленного Теста на стойкость, при атаке или обстреле противником).

### Приказы обороны

Некоторые приказы имеют небольшие изменения по сравнению с Базовыми правилами. Доступны новые приказы, которые применяются к отрядам, не прошедшим Тест на стойкость.

#### Круговая оборона

**Модификаторы:** Атака -2; Защита +1; Стойкость -1.

#### Оборона

**Модификаторы:** Защита +1; Стойкость +1.

#### Отход со стрельбой

**Модификаторы:** Атака-2; Защита -1; Стойкость -1.

Если атакующий понес потери из-за стрельбы атакуемого отряда и не прошел Тест на стойкость, он должен прекратить движение.

### Приказы передвижения

Модификаторы приказов могут изменяться для разных типов отрядов. При противоречии правил и карточки следует использовать модификаторы с карточки отряда.

#### Атака

**Модификаторы:** Атака +2.

#### Походное движение

**Модификаторов нет.**

#### Стрельба в движении

**Модификаторы:** «Атака» -1; «Стрельба» -2.

#### Отход из боя

**Модификаторы:** «Атака»= 0; «Защита» +1; «Стойкость» +1.

#### Бег

**Модификаторы:** «Атака» -1; «Защита» -1; «Стойкость» -1.

### Особые приказы

#### Засада

**Модификаторы:** «Атака» +3; «Защита» +1; «Стрельба» +2; «Стойкость» +1.

Если отряд противника вошел в сектор стрельбы стрелкового отряда, находящегося в засаде на дистанции 2 гекса, отряд в засаде начинает стрельбу с модификатором к показателю «Стрельба +2».

Если отряд противника подошел к отряду, находящемуся в засаде, не со стороны зоны обороны, они вступают в ближний бой, но это не является ударом во фланг или в тыл. **Отряд в засаде не получает бонуса +3 к «Атаке», но по-прежнему имеет модификаторы: «Защита» +1; «Стойкость» +1.**

#### Сбор

**Модификаторы:** Атака -2; Защита -1; Стойкость-1.

При объединении двух «колеблющихся» отрядов объединенный отряд остается в состоянии «колеблющийся». При объединении «колеблющегося» отряда с «нормальным» объединенный отряд автоматически становится «нормальным».

После объединения двух отрядов подсчитайте и запишите в карточку новое значение Стойкости для нового отряда, в зависимости от его численности.

**Пример:** «Колеблющийся» отряд, состоящий из двух фигур, объединяется с «нормальным» отрядом, включающим 3 фигуры. Новый отряд будет иметь «нормальный» уровень стойкости, и в его состав будет входить 5 фигур. «Стойкость» нового отряда будет -1.

#### Пополнение боекомплекта

**Модификаторов нет.**

#### Разведка

**Модификаторов нет.**

#### Отдых





**Модификаторы:** Атака -2; Защита -1; Стойкость-1.

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОТРЯДОВ

### Штаб полководца





В каждой армии имеется 1 отряд «Штаб полководца». Он представляет ваших генералов и прочее высшее руководство, и его следует защищать. У штаба полководца имеются следующие особые свойства:

**Высшее командование:** Считается, что в составе штаба полководца всегда есть командир – до тех пор, пока в отряде имеется хотя бы одна фигура. К штабу полководца применимы все правила, касающиеся отряда с командиром.

**Воодушевление:** Отряды, которые находятся близко к штабу, обладают повышенным боевым духом. Каждый дружественный отряд, находящийся на расстоянии 2 гексов от штаба, получает +4 ко всем Тестам на стойкость (см. «Стойкость», стр. 14), +2 к «Атаке» и +1 к «Защите».

**Место сбора:** Если отряд в состоянии «бегущий» дошел до гекса, соседнего с дружественным штабом, он немедленно переходит в состояние «колеблющийся» и прекращает движение. 1 маркер стойкости снимается с его флага (см. «Бегство», стр. 17).

**Позор:** Если ваш штаб уничтожен, все ваши отряды на поле должны немедленно пройти Тест на стойкость с модификатором -2. До конца игры все ваши отряды имеют штраф -2 к «Стойкости» (см. Тест на стойкость, стр. 16).



## УСЛОЖНЕННЫЕ ПРАВИЛА

### МОДИФИКАТОРЫ МЕСТНОСТЕЙ

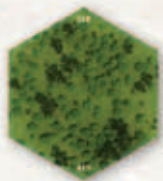
Помимо влияния на скорость движения отрядов, различные типы местностей могут также оказать влияние на боевые характеристики отрядов.



#### Равнина

Не является преградой на линии видимости.  
Выполнение приказа «Засада» невозможно.  
**Модификаторов нет.**

#### Редколесье



Преграда на Линии Видимости.  
Невозможно выполнение приказа «Бег».  
При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерия – до 2 гексов.  
Выполнение приказа «Засада» возможно для всех отрядов.  
**Модификаторы: «Защита» +1.**

#### Рисовое поле



Не является преградой на линии видимости.  
Невозможно выполнение приказа «Бег».  
При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерия – до 2 гексов.  
Выполнение приказа «Засада» невозможно.  
**Модификаторов нет.**

#### Река



Не является преградой на линии видимости.  
**Модификаторы: «Атака» -3; «Защита» -2; «Стрельба» -2; «Стойкость» -2.**

#### Брод



Не является преградой на линии видимости.  
Брод – это мелководье на реке, которое можно пересечь в безопасности. Отряд, пересекающий реку через брод, не должен проводить Тест на потери.

Невозможно выполнение приказа «Бег».

При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерии – до 2 гексов.

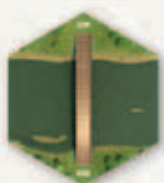
Выполнение приказа «Засада» невозможно.

**Модификаторы: «Атака» -1; «Защита» -1; «Стойкость» -1; «Стрельба» -1.**

#### Деревня



Преграда на линии видимости.  
Возможен приказ «Засада» для всех отрядов.  
**Модификаторы: «Защита» +1; «Стойкость» +1.**



#### Мост через реку

Не является преградой на линии видимости.  
Невозможно выполнение приказа «Бег».  
При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерии – до 2 гексов.  
Выполнение приказа «Засада» невозможно.  
**Модификаторы: «Атака» -2; «Стрельба» -2.**

#### Каменистый грунт



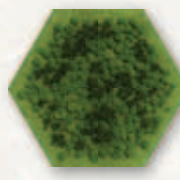
Не является преградой на линии видимости.  
Невозможно выполнение приказа «Бег».  
При выполнении приказа «Атака» скорость движения снижается. Пехота может пройти только 1 гекс, а кавалерии – до 2 гексов.  
Выполнение приказа «Засада» невозможно.  
Если гекс с каменным грунтом находится на холме, кавалерия не может взобраться вверх по склону на этот гекс.  
**Модификаторов нет.**

#### Овраг



Не является преградой на линии видимости.  
Движение кавалерии невозможно.  
Приказ «Бег» для пехоты невозможен.  
При выполнении приказа «Атака» дальность движения составляет для пехоты 1 гекс.  
Отряд, находящийся на гексе с оврагом, видим только с соседних гексов. Его линия видимости также ограничена соседними гексами, в стороны которых направлен овраг.  
**Модификаторов нет.**

#### Лес



Преграда на линии видимости.  
Невозможно выполнение приказов «Бег» и «Атака».  
Движение отрядов кавалерии невозможно.  
Выполнение приказа «Засада» возможно только для Пехоты.  
**Модификаторы: «Защита» +2.**

#### Холм

Отряд, который ведет ближний бой и находится на холме на уровень выше, чем отряд противника, имеет следующий модификатор: «Атака +1».  
Отряд, который ведет ближний бой и находится на один уровень ниже, чем отряд противника, имеет следующий модификатор: «Атака -1».



## ЭКСПЕРТНЫЕ ПРАВИЛА

### УСТАЛОСТЬ

Сражение – трудное дело; даже простая пробежка по полю битвы в тяжелых доспехах уже утомительна сама по себе. В ходе игры отряды накапливают усталость, когда они выполняют разнообразные действия. Усталость может снизить способности отрядов.

Уровень усталости отряда представлен маркерами усталости. Это серые маркеры, которые ставятся на флаги отрядов.

Отряд получает 1 маркер усталости, когда он:

Выполняет приказ «Атака», в том числе, если Атака не удалась;

Поднимается по склону при выполнении любого из приказов движения;

Выполняет приказ «Отход из боя» (исключая те случаи, когда обе стороны отходят из боя одновременно);

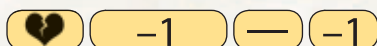
Выполняет приказ «Бег»;

Переправляется через реку (не по мосту или броду).

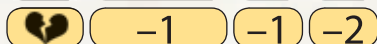
Усталость влияет на характеристики отряда (см. таблицу):

Параметр	Маркеры Усталости	
	2 или 3	4 или более
Атака	-1	-1
Защита	не влияет	-1
Стойкость	-1	-2
Стрельба	-1	-2

2 или 3



4 или более



Если отряд имеет 4 или более маркеров усталости, он не может получить приказы «Атака» и «Бег».

Если отряд имеет 6 или более маркеров усталости, отряд может получить только приказ «Отдых». Если этот отряд будет вовлечен в ближний бой, он сдается в плен в фазе выполнения приказов в конце этапа ближнего боя (этот отряд убирается с игрового поля и считается уничтоженным).

Отряд может восстановить силы при выполнении приказов «Отдых» и «Засада». Снимайте по 1 маркеру за каждый ход, который отряд отдыхает или сидит засаде.

### ПРИКАЗЫ

**Атака**

В независимости от того, была ли атака успешной, или нет, отряд получает 1 маркер усталости.

**Стрельба в движении**

При выполнении приказа «Стрельба в движении» отряд получает 1 маркер усталости.

**Отход из боя**

После передвижения отряд получает 1 маркер усталости.

Если все отряды, участвующие в ближнем бою, получили приказ «Отход из боя», бой считается не состоявшимся, и все отряды отходят, не делая боевых бросков. **Отряды не несут потерь и не получают маркеров усталости.**

**Бег**

При выполнении приказа «Бег» отряд получает 1 маркер усталости.

**Засада**

Отряд, находящийся в засаде, восстанавливает силы. Каждый ход, в течении которого отряд остается в засаде, он убирает 1 маркер усталости со своего флага.

**Сбор**

Если у какого-либо из объединяющихся отрядов имеются маркеры усталости, у нового отряда будет столько маркеров усталости, сколько было у отряда с наибольшим количеством маркеров усталости.

**Отдых**

Этот приказ предписывает отряду отдохнуть, чтобы восстановить силы. Когда отряд выполняет этот приказ, уберите 1 маркер усталости.

### МЕСТНОСТЬ

**Река**

Когда отряд пересекает реку, он получает 1 маркер усталости.

**Брод**

Брод – это мелководье на реке, которое можно пересечь в безопасности. Отряд, пересекающий реку через брод, не должен проводить Тест на потери и не получает маркеров усталости.

**Мост**

Отряд, пересекающий реку по мосту, не проводит Тест на потери и не получает маркеров усталости.

### ХОЛМЫ

**Пологий склон**

При движении вверх по пологому склону пехотный отряд получает 1 маркер усталости.

**Крутой склон**

При движении вверх по крутому склону пехотный отряд получает 2 маркера усталости.