

## Краткие правила BORODINO 1812 (Columbia Games)

Бородинское сражение можно разделить на два отдельных сражения. Встречный бой 5 сентября между авангардом французской армии и левым крылом русской армии, и основное сражение, произошедшее 7 сентября. Игра позволяет сыграть каждый бой отдельно или объединить их в общей битве. Войска в игре подчинены штабам. Все войска начинают сценарий в полную силу в пределах радиуса командования своего штаба и пределу вмещения частей в области, кроме случаев указанных в сценарии. Партия состоит из последовательно отыгрываемых ходов, каждый из которых примерно равен одному часу реального времени. Части представлены блоками разных типов войск.

Каждый игровой ход состоит из четырех фаз - **Инициатива, Действие, Сражение и Снабжение**.

**Фаза Инициативы** - перед началом каждого игрового хода, оба игрока бросают два шестигранных кубика. Игрок с наибольшей суммой броска - первый осуществляет действия в этот ход. При равенстве броска Французский игрок.

**Исключение:** в первый ход любого сценария - французский игрок всегда первый.

**Фаза Действий** - первый игрок осуществляет все действия в 3 раунда после этого второй игрок делает то же самое:

**[1]Раунд активации управления:** все/несколько штабов на выбор игрока поворачиваются лицевой стороной вверх и считаются активированными для отдачи приказов частям принадлежащим к этому штабу в пределах дальности командования.

Штабы можно переместить в соседнюю дружественную/вакантную область, и уже затем активировать.

**[2]Раунд артиллерийского огня** – все артиллерийские части находящиеся в пределах командования своего штаба могут получив приказ открыть огонь в соседние области; сила атаки артиллерии меняется из-за типа местности.

**[3]Раунд движения** - перемещение любых/всех дружественных юнитов в дальности командования своего штаба (за исключением артиллерии осуществившей стрельбу в предыдущей фазе). Войска перемещаются из одной области в прилегающую область, но так же могут продвигаться дальше при движении по дороге. После осуществления всеми частями движения, активированный штаб теряет один шаг и может осуществить движение по общим правилам.

**Примечание:** в зависимости от броска на отставшие части, могут двигаться без команды от своего штаба.

**После того как второй игрок так же осуществил свои 3 раунда действий, наступает фаза сражения.**

**Фаза Сражения**-все части противников оказавшись в одной области вступают в бой, в последовательности по желанию 1-го игрока. Атакующий игрок (ввел свои части в область, где уже были войска противника) должен победить в бою до конца 3 раунда или будет должен отступить в начале 4го раунда, неся потери от огня по отступающим частям. Все части в области ранжируются по порядку начала боя А,В, С – обороняющиеся части атакуют первыми.

**Фаза Снабжения**- по окончании всех боев, войска можно восстанавливать с помощью очков снабжения.

### **Общая информация**

**Игровое поле** разделено на области с разным типом местности, которые влияют на максимальную вместимость частей, движение и атаку, максимальное количество блоков которые могут войти в область, все это сведено в таблицу.

**Дружественная область** – содержит одну или более ваших частей.

**Вражеская область** – содержит одну или более частей противника.

**Оспариваемая область** – содержит части обоих игроков, ожидая сражения, не дружественны ни одному из игроков.

**Свободные области** - нейтральные, никто не контролирует данную область – в ней нет частей игроков.

**Важно:** Изменение контроля над областью происходит немедленно.

**Лимит группирования частей**-максимальное число блоков каждого игрока, которые могут находиться в области. Эти ограничения не действуют во время движения, т.к. проверка на лимит группирования происходит только в конце Фазы Действия игрока. Превышение лимита группирования возможно при отступлении - часть теряет 1 шаг и отступает далее.

**Лимит пересечения границы области войсками** - границы областей не ограничивают передвижение войск, кроме случаев которые приведут к сражению, вводу подкреплений, резервов, перегруппировке или отступлению. Во всех этих случаях действует правило лимита ввода/вывода войск в область через каждую границу. Так же в не зависимости от того была ли область подвергнута артобстрелу, лимит количества блоков вводимых в область не меняется.

**Совместный эффект от местности** - когда в области есть несколько типов местности, то эффекты не суммируются, а учитываются только от местности которая преобладает в данной области. В случае если эффект от границы области и местностью отличаются, главенствующим является эффект который дает минимальный лимит ввода войск в фазе движения, НО остальные ограничения применяются в зависимости от типа местности в области где будет сражение. Например - область Писаревского леса включает в себя три деревни, но их наличие не дает какого-либо дополнительного эффекта обороняющемуся.

**Лес** - легко проходимы для пехоты, препятствуют артиллерийским обстрелам и кавалерийским шок-атакам.

**Болота** - артиллерия не может двигаться по болоту вне дорог, так же невозможен артобстрел по частям в болоте.

**Деревни** - снижают силу атаки.

**Реки и ручьи** - Москва и Колоча реки могут быть пройдены только через мосты, дамбы или броды в указанных на поле местах, ручьи не проходимы только для артиллерии.

**Редуты** – дают защиту только русским частям. Для нанесения урона необходимо нанести 2 «хита».

**Дороги** – движение более чем на 1 область, а три основные дороги так же являются линиями снабжения.

**Ручей+Лес:** Лимит сражения (ручей), но боевые эффекты (Лес)



**Пустая местность + склон холма:** Лимит сражения (Склон холма), но боевые эффекты (пустая местность)

**Болото+Лес:** Лимит сражения (болото), но боевые эффекты зависят от локации сражения.

**На артобстрел** – влияет лес, болото и склоны холма. Модификаторы применяются к артобстрелу при стрельбе как сверху так и снизу холма, из леса на пустую местность (и наоборот) или при стрельбе в лес.

**Движение вне игрового поля**–запрещено. При отступлении за поле, часть выходит из игры и ПО за неё не даются.

**Блок и его обозначение.** При получении урона блок поворачивается на 90° в сторону уменьшения силы части.

Текущая сила части (кол-во бросаемых d6)	3 A2	Порядок вступления в бой (A) и огневая мощь - точность атаки (2). Игрок для нанесения хита должен выбросить значение ≤ указанному числу.
Тип части (тяжелая артиллерия)		
Принадлежность части (4ый корпус)	4 T	Огневая мощь (C2) Сила (4-3-2-1) Тип (пехота)
Дивизия (14ая)	14 4 C2	
Корпус штаба (4ый)		

### Фаза Действий [1]Раунд активации управления:

Первое действие Игрока **активация** (перевернуть на лицевую сторону) любое количество выбранных для активации штабов. Так же штабы (которые будут в дальнейшем обязательно активированы) могут перейти в соседнюю дружественную/свободную область (без учета лимита), а затем быть активированными. Штаб по окончании всех приказов всегда теряет 1 шаг поворачиваясь на ослабленную сторону и отдает приказы согласно дальности командования:

- Активировать артиллерийские части данного корпуса для осуществления артобстрела.

- Отдать приказ на движение всем частям данного корпуса КРОМЕ артчастей активированных ранее для артобстрела.

После окончания движения частей, каждый активированный штаб может двигаться по обычным правилам, в том числе по дороге, даже если двигался по ней перед активацией и затем (вне зависимости от того двигался штаб или нет) теряет 1 шаг.

**Важно:** штаб с силой ноль (0) не может быть активирован.

**Дальность командования** – максимальное количество областей в пределах которых штаб может отдавать приказы своим частям, через свои или свободные области, но никогда через вражеские области или непроходимые реки. Дальность командования может проходить в/из оспариваемую область, но не через неё.

**Штаб корпуса**- отдает приказ только частям, входящим в состав данного корпуса в радиусе командования.

**Исключение:** Мюрат может отдать приказ любой французской части кавалерии/кавалерийской артиллерии в пределах дальности командования. Платов может отдать приказ любым частям казаков в пределах дальности командования.

**Штаб армии** (Наполеон/Кутузов, Барклай и Багратион) - отдают приказы любым дружественным частям согласно текущей силе штаба блока в пределах дальности командования. Наполеон и Кутузов могут отдать приказ любым дружественным частям, Барклай только частям 1ой Армии, Багратион только частям 2-й Армии. (Наполеон с текущей силой 3–может отдать приказ 3 любым блокам на поле в пределах дальности).

**Отдельно управляемые войска** - егеря, вольтижеры и ополчение могут быть управляемы путем отдачи приказа любым штабом (как армии так и корпуса) в пределах дальности командования штаба.

**Отставшие части** - части без командования могут двигаться, используя бросок на отставшие части. Незаблокированные части в спорных областях могут выйти из боя после броска кубика. Бросок на отставшие части делается после движения всеми дружественными частями, но до начала боя.

**Бросок на отставшие части** - за каждую часть бросьте 1 d6: 4-6 часть движется/отступает без потерь.

1-3 часть движется/отступает, но теряет один шаг, в результате броска часть может быть уничтожена.

**Атака:** Части, которые атакуют или входят как подкрепление в бой с использованием броска отставших частей отнимают 1 от броска, (результат 1-4 вызывает потери). Потери немедленно применяются - до боя.

**Построение в каре:** части построенные в каре требуют бросок на отставшие части при отступлении.

**Артиллерийский огонь:** бросок на отступление никогда не может быть использован для инициирования артобстрела.

### Фаза Действий 2]Раунд артиллерийского огня

**Артиллерийский обстрел** - все артиллерийские части могут вести артобстрел соседней прилегающей области с учетом модификаторов местности, но только 1 артиллерийское подразделение может вести артобстрел через одну (каждую) границу области, при обстреле спорной области (где битва еще не произошла, но войска обоих игроков находятся там), в этом случае бросок «6» наносит урон своим войскам. Урон нанесенный артобстрелом применяется как обычно, но у русских войск находящихся в редутах нет двойной защиты. Игрок, понесший потери не обязан показывать части получившие и понесшие урон.

### Фаза Действий [3]Раунд движения

**Движение** – можно перемещать любые/все части под своим командованием кроме артиллерии, которая только осуществила артобстрел. Части осуществляют движение в соседнюю область, но при движении по дороге части могут пройти 2 области, а штабы, кавалерийские части (в том числе конная артиллерия) могут пройти до 3 областей. Части никогда не могут атаковать, входить как подкрепление/резерв, отступать или перегруппироваться используя бонусы от движения по дороге, мосты, плотины, и броды не препятствуют движению по дороге. Части входящие в соседние области с вражескими войсками обладают лимитом прохождения границ областей в зависимости от местности. Войска могут атаковать (входить как подкрепление/резерв) вступая в бой только с прилегающей территории. Тяжелая артиллерия не может двигаться и входить в бой. Войска могут двигаться только 1 раз в ход, кроме отступления/перегруппировки.

**Блокирование** - блоки вошедшие в область с блоками соперника предотвращают возможное движение его блоков в количестве равном количеству блоков вошедшего игрока. Заблокированный штаб не может быть активирован.

### Фаза Действий Игрока 2

После того, как игрок 1 осуществил все 3 фазы, Игрок 2 проводит аналогичные 3 фазы действий. Однако те части игрока 2 которые входят с область, где уже инициирован бой – резервные и входят в бой во 2 раунде.

## Фаза Сражения

**Атака с флангов (опционально)** - при атаке через 2 или более границ, 1 граница на выбор атакующего игрока объявляется Главной Атакой. Части входящие в бой через иные границы находятся в резерве. Резервные части входят с бой с задержкой на один раунд, но имеют модификатор +1 к огневой мощи (например  $C2 = C3$ ) только на раунд их вступления в бой, бонус за фланговую атаку не применяется, если все части атакующего (Главная Атака) были уничтожены в первом раунде. Правило флангового удара так же применяется когда Игрок 2 вводит в бой подкрепления.

**Ограничения на передвижение перед боем** - движение частей вступающих в бой или выходящих из боя не могут превышать лимит ввода частей в область через любую границу. Таким образом, через границу с ограничением 2, только две части могут вступить в битву, или только две части могут уйти из боя, или одна часть может войти и одна часть может выйти из боя перед его началом. Только незаблокированные части могут отступить из боя.

**Штабные части в бою** - штаб должен быть незаблокированным чтобы быть активированным в битве. Незаблокированный штаб может так же пройти в прилегающую свободную или дружественную область чтобы в дальнейшем быть активированной и отдать приказы в нормальном порядке, в том числе отдавая приказы частям войти/выйти в/из покинутую штабом область для сражения. Штаб который вышел из района боя для активации, считается как 1 часть пересекая границу области для дальнейшего определения ограничений на пересечение использованной границы.

**Сражение** - части вошедшие во вражескую область – атакующие, части в области – обороняющиеся. Части могут атаковать/входить как подкрепление в сражение из граничащих областей с учетом правил командования, радиуса командования, броска на отставшие части, стекования и лимита ввода частей.

**Порядок проведения сражения** - ведутся в течении 4 раундов или меньше. Если после окончания 3 раунда, в области остались обороняющиеся части, атакующий должен отступить всеми частями во время 4 раунда понеся урон от огня по отступающим. Каждый блок в течении раунда может или сражаться или отступить. Последовательность ходов определяется рейтингом частей. В начале все части «А», затем все части «В» и затем «С» части. Из частей с одинаковым рейтингом, первыми ходят обороняющиеся части.

**Резервы в бою** - все части которые Игрок 2 вводит с бой инициированный Игроком 1 - Резервные части, которое не могут атаковать, отступать или нести потери в 1ом раунде боя. Они принимают участие/входят в бой со 2го раунда. Если все части обороняющегося игрока находящиеся в области, были уничтожены до подхода частей во 2ом раунде, атакующий игрок становится обороняющимся в этом бою. Это отражается на порядке хода боя и кто должен отступить в 4ом раунде.

**Важно:**Некоторые штрафы в атаке действуют только на 1ый раунд, которым для входящих резервных частей является 2ой.  
**Урон в бою** – игрок бросает кол-во кубов равное текущей силе части, за каждый выпавший результат  $\leq$  огневой мощи (точности атаки) противнику нанесен « 1 хит урона», и оппонент должен его немедленно применить - перевернув самый сильный блок на  $90^\circ$  в сторону уменьшения силы блока. Каждый нанесенный хит урона распределяется отдельно – всегда на самую сильную часть в этот момент боя.

**Штыковая атака** - пехота в линейном построении (не в каре) может объявить штыковую атаку во время своего хода в бою. Это повышает огневую мощь +1 ( $C3 = C4$ ), но каждое значение "б" наносит урон части.

**Построение в каре** - в начале каждого раунда боя, в том числе и в первом, после того как резервные части открыты, пехотные части могут построиться/выйти в/из каре (отметьте часть в каре). Каре не может быть построено в области с лесом или на болоте. Оба игрока (обороняющийся первый) могут построиться в каре в одном и том же бою. Объявив построение или выход из каре, нельзя изменить после начала раунда.

**Укрытие в каре** - построившись в каре, часть может "укрыть" одну не пехотную часть с силой равной или меньшей пехотной части сформировавшей каре. Укрывшаяся часть получает все преимущества/недостатки нахождения в каре.

**Прицеливание в каре** - если некоторые части противника находятся в каре, а некоторые нет, то кавалерия, артиллерия и штабные части должны прицеливаться и атаковать ИЛИ части в каре ИЛИ иные части. Пехотные части не могут прицеливаться. Хиты урона наносятся и распределяются в каждой целевой группе по обычным правилам. Хиты урона нанесенные в большом количестве по выбранной цели – не переходят, а теряются.

### Эффекты построения в каре

- Все атакующие кавалерийские или штабные части обладают силой огневой мощи только В1. Казаки, которые уже В1, несут штраф по силе части -1 (например  $3B1=2B1$ ).
- Артиллерийская часть атакующая каре обладают силой огневой мощи +1 ( $A2 = A3$ ).
- Пехота в каре обладает силой огневой мощи -1 ( $C2=C1$ ). Ополчение в каре, которые уже С1, получают штраф по силе части -1 ( $3C1 = 2C1$ ).
- Все защищенные части внутри каре имеют огневую мощь С1.
- Части в каре и/или защищенные части при отступлении делают бросок на отставших

**Артиллерийский рейтинг** - артиллерийские части обладают рейтингом «А», чтобы отразить их превосходные параметры в бою, но тяжелая и легкая артиллерия не может отступить в первом раунде боя.

**Штраф к Огневой мощи**-может уменьшить огневую мощь до 0, например часть атакует пехоту в каре с мощностью В1, огневая мощь меняется в В0 ( $B1 = B0$ ). В этом случае часть не может вести Огонь в этом раунде.

**Отступление**-каждый блок может в бою отступить в соседнюю дружественную/свободную область (с учетом лимитов прохождения границы) в любом раунде в свой ход вместо стрельбы, за исключением легкой и тяжелой артиллерии, которая не может отступить в 1 раунде. Части построенные в каре должны провести бросок на отставших при отступлении.

**Атакующий отступает** через границы используемые для начала атаки и/или в дружественные прилегающей области, но никогда через границы используемые обороняющимся частями в т.ч. подкреплениями.

**Обороняющийся отступает** в любую дружественную или свободную область, но никогда через границы по которым в область вошли части атакующего игрока.



**Огонь по отступающим** - когда битва длится до 4-го раунда, атакующие части в 4ом раунде вместо стрельбы должны отступить в свой ход. Обороняющийся игрок стреляет по обычным правилам, но Кавалерия имеет +1 к огневой мощи (B2 = B3), и казаки +2 (B1 = B3).

**Отступление в область с превышением максимального числа частей** - часть может отступить в область, в которой уже находится максимально разрешенное число блоков, при этом немедленно теряет 1 шаг (вплоть до уничтожения) и должна немедленно двинуться в любую прилегающую дружественную (если позволяет лимит группирования) или свободную область, если это невозможно - часть уничтожается.

**Перегруппировка** – все части победившего в бою игрока (в том числе резервы), могут пройти в любую смежную дружественную/свободную область с учетом лимита ввода войск в область.

**Важно:** части никогда не могут пройти во вражескую или оспариваемую область. Таким образом, перегруппировка частей не может начать новое сражение, или войти подкреплением в следующий бой.

**Уничтоженные в бою/обстреле части** – убираются с игрового поля для дальнейшего подсчета победных очков.

**Уничтожение штаба** - штаб, находясь с силой/шагом 0 в бою, получая урон уничтожается, как и любая другая часть.

**Уничтожение штаба корпуса** - любые части входящий в корпус уничтоженного штаба могут двигаться после броска на оставших или осуществлять действия при получении приказа из штаба армии.

**Уничтожение штаба армии** - если уничтожен штаб армии, командование принимает наиболее старший из уцелевших генералов. Последовательность старшинства генералов обеих армий:

<u>ФРАНЦИЯ</u>	<u>РОССИЯ</u>
Наполеон - Император	Кутузов - Главнокомандующий
Мюрат - маршал, Король Неаполя.	Баркляя - генерал, военный министр
Евгений -вице-король Италии, Дивизионный генерал	Багратион - генерал
Мортье - маршал	*Платов - генерал, атаман донских казаков
Ней - маршал	Дохтуров - генерал
Даву - маршал	Тучков - генерал-лейтенант
Жюно - Дивизионный генерал	Бороздин - генерал-лейтенант
Понятовский - Дивизионный генерал	Голицын - генерал-лейтенант
	Остерман-Толстой - генерал-лейтенант
	Багговут - генерал-лейтенант
	Ревский - генерал-лейтенант
	Лавров - генерал-лейтенант

**Исключение:** Если погиб Барклай или он заменил Кутузова, Дохтуров становится командующим 1ой Армией. Если погиб Багратион, Дохтуров замещает его. Если другой штаб русской армии погибнет, Тучков становится командующим и т.д. НО Платов никогда не может стать командующим Армии. Новый штаб армии в течении одного хода может выполнять функции или штаба армии (отдавая приказ любым частям в армии, в т.ч. и своего корпуса согласно дальности командования и текущей силе) или штаба корпуса (отдавая приказ всем частям в корпусе).

### **Фаза Снабжения**

После того как все бои проведены, оба игрока получают 3 или 4 очка снабжения. В 1 области можно потратить только 1 очко снабжения, которое можно потратить на восстановление 1 своей части на 1 шаг. Неиспользованные очки снабжения пропадают. Очки снабжения отображены на поле символами, для того чтобы можно было потратить очко снабжения необходимо от области с символом провести линию снабжения до области где хотите потратить очко снабжения. Часть должна находиться или в области соединенной дорогой с областью с символом снабжения или в прилегающей области (прилегающей к области соединенной дорогой с источником снабжения). Для получения очков снабжения дорога до источника снабжения может проходить только через свободные или дружественные области.

**Потеря снабжения** - если область с источником снабжения захвачена противником, то во время фазы снабжения, очки снабжения с этого источника заблокированы до момента освобождения области.

**Захват снабжения** - если вражеский источник снабжения впервые вами захвачен, вы получаете 2 очка снабжения за каждый нарисованный символ. Эти очки снабжения должны быть немедленно вами потрачены на свои дружественные части с учетом линии снабжения, в случае невозможности эти очки теряются.

**Истощение снабжения** - части вне снабжения, управляются/перемещаются/сражаются по обычным правилам, но не могут получить очки снабжения до восстановления линии снабжения. Любая часть находящаяся вне снабжения на 8 часов вечера, получает штраф и теряет 1 шаг вплоть до уничтожения.

**Горящие мосты** - в конце фазы снабжения, любой игрок может поджечь 1 мост. Если по обе стороны моста дружественные области, то мост поджигается автоматически. Если только по одну сторону моста дружественная область, бросайте кубик, при выпадении 1,2,3 – мост подожжен. Отметьте горящий мост, наложив на него монету до конца игры. Граница области становится ручьем или рекой и перемещение происходит по обычным правилам. Помните - плотины не могут быть уничтожены во время игры.

**Победные очки (для определения победителя):**

- Каждая уничтоженная французская часть + 2 ПО, каждая уничтоженная русская часть + 1 ПО.
- Каждая уничтоженная часть русской гвардии+2ПО (французы).
- Каждая уничтоженная часть французской и итальянской гвардии+4ПО (русским).
- Контроль редута +2 ПО (французам)+1ПО (русским). Для контроля, в нем должна быть хотя бы 1 часть.
- Уничтоженный французский штаб армии - Наполеон: + 6 ПО, НО французский штаб корпуса (СНҚ): + 4ПО
- Уничтоженный русский штаб армии (АНҚ): + 3ПО, НО русский штаб корпуса (СНҚ): + 2ПО

## ПОРЯДОК ХОДА

[1] **ИНИЦИАТИВА**: бросьте два кубика. Выбросивший больший результат игрок 1, при ничьей – француз игрок 1.

[2] **Фаза действий Игрок 1**:

**Раунд активации** штаба/ов (перед активацией может пройти в соседнюю область свободную/дружественную),

**Раунд артиллерийского огня** укажите и отдайте приказ артиллерийским частям,

**Раунд движения** - переместить любые части под своим управлением которые не участвовали в артобстреле.

[3] **Игрок 2**: Те же 3 фазы, за исключением - артчасти не могут вести артобстрел из областей в которые вошли части противника, нельзя осуществлять движение частями заблокированными в областях в которые вошли части игрока 1.

[4] **Провести все бои**, один за другим в последовательности, определяемой Игроком 1. Атакующий должен отступить во время 4го раунда, если не победил в конце 3-го раунда.

[5] **Снабжение**: Игрок 1 и Игрок 2 используют свои очки снабжения (SP) чтобы добавить шаг любым частям находящимся в снабжении. (1 очко снабжения на 1 область).

### **Раунд активации**

**Командование** - егеря, вольтижеры, ополчение и частями вне радиуса командования можно управлять или штабом армии или используя бросок на отставшие части 1 дб: 1-3 часть двигается/отступает, но теряет 1 шаг и может быть уничтожена. 4-6 часть двигается/отступает без потерь. Если отстающие части входят в область с противником то -1 к броску (результат 1-4 вызывает потери). Броском на отставшие части не может быть использован для инициирования артобстрела.

### **Раунд артиллерийского огня**

**Артиллерийский обстрел** - артчасти могут вести обстрел только с соседней области с учетом модификаторов местности, но только 1 подразделение может вести обстрел через 1 границу области. При атаке по своим «б» = хит.

### **Раунд движения**

**Движение** почти всегда в соседнюю область (но тяжелая артиллерия не может двигаться и входить в бой), при движении по дороге части могут пройти 2 области, а штабы, кавалерийские части и конная артиллерия могут пройти до 3 областей, но при движении по дороге не могут атаковать или войти в бой, отступать или перегруппироваться используя бонусы от движения по дороге, мосты, плотины, и броды не препятствуют движению по дороге.

Блокирование - части вошедшие в область с блоками соперника блокируют возможное движение его блоков. Заблокированный штаб не может быть активирован.

### **Фаза сражения (после таблицы эффектов)**

### **Фаза Снабжения**

После всех боев игроки получают очки снабжения из областей с символом снабжения. Очко снабжения можно потратить в области которая или соединена дорогой до области с символом или смежная к области с дорогой, дорога до источника снабжения может проходить только через свободные или дружественные области. В 1 области можно потратить только 1 очко снабжения, которое можно потратить на восстановление 1 своей части на 1 шаг. Если область с символом или дорога захвачена заблокировав путь, то очки снабжения пропадают.

Если вражеский источник снабжения впервые захвачен, игрок получает 2 очка снабжения за каждый нарисованный символ. Эти очки снабжения должны быть немедленно потрачены на свои части с учетом линии снабжения.

Любая часть находящаяся вне снабжения на 8 часов вечера, получает штраф и теряет 1 шаг вплоть до уничтожения.

**Горящие мосты** - в конце фазы снабжения, любой игрок может поджечь 1 мост (плотины не уничтожаются). Если по обе стороны моста дружественные области, то мост поджигается автоматически. Если только по одну сторону моста дружественная область, бросайте кубик, при выпадении 1,2,3 – мост подожжен. Отметьте горящий мост до конца игры. Граница области становится ручьем или рекой и перемещение происходит по обычным правилам.

## ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ

Эффект/ Место	Область		Границы области	
	Стекование	Боевой эффект	Лимит пересечения	Артобстрел
Пустая	4	-	3	-
Лес*	3	Кавалерия -1f (B3=B2) Артиллерия -1f (A2=A1)	2	Из Пустой в Лес -1f Из Леса в Пустую -1f Из Леса в Лес -2f
Болото*	2	Кавалерия -1f (B3=B2) Артиллерия не стреляет	1	Нет артобстреела из/в болото
Редут	4	Двойная защита (только у Русских)	При артобстреле нет бонуса двойной защиты.	
Деревня	Основной тип	Атакующий -1f (B3=B2)	Нет эффекта	
Река	Москва и Колоча реки могут быть пройдены только через мосты, дамбы или броды в указанных на поле местах.			
Ручей	-	-	1	Артиллерия не может пройти
Мост, дамба, брод	-	-	2	Артиллерия может пройти
Холм (вверх)	-	-	1	Артиллерия -1f (A2=A1)
Холм (вниз)	-	-	2	Артиллерия +1f (A2=A3)
Дорога	Пехота и артиллерия имеет +1 к движению, но штабы, кавалерия и конная артиллерия +2. Этот бонус нельзя использовать, чтобы начать/войти в бой.			
* Штраф действуют во всех раундах боя (для обеих сторон), кроме как на Казаков не распространяется кавалерийский штраф. Штраф на артобстрел показан кроме случая стрельбы из Пустой в Пустую, НО через границу Леса - так же штраф -1f. Все штрафы к артобстрелу суммируются, например стрельба из Леса в Лес с низу холма: -1-2=-3, что сразу же делая невозможным артобстрел в большинстве случаев. Артобстрел из Леса в Лес с вершины холма: -2+1=-1; Из Леса в Пустую с вершины холма: -1+1=0				

### Проведение боев

**Атака с флангов** (опционально) - при атаке через 2 или более границ, 1 объявляется Главной Атакой. Части входящие в бой через иные границы находятся в резерве и входят с бой со 2го раунда, но имеют модификатор +1 к огневой мощи (например C2 = C3) на 2ой раунд, бонус не применяется, если все части атакующего (Главная Атака) были уничтожены в 1ом раунде. Это правило так же применяется для Игрока 2 вводящего в бой подкрепления.

**Резервы в бою** - все части которые Игрок 2 вводит с бой инициированный Игроком 1 - Резервные части, которое не могут атаковать, отступать или нести потери в 1ом раунде боя. Они принимают участие/входят в бой со 2го раунда.

**Штыковая атака** - пехота в линейном построении (не в каре) может объявить штыковую атаку во время своего хода в бою. Это повышает огневую мощь +1 (C3 = C4), но каждое значение "6" наносит урон части.

**Построение в каре** - в начале каждого раунда боя, в т.ч. в первом, пехотные части могут построиться/выйти в/из каре (отметьте часть в каре). Каре не может быть построено в области с лесом или на болоте. Оба могут построиться в каре в одном и том же бою. Объявив построение или выход из каре, нельзя изменить решение после начала раунда.

**Укрытие в каре** - построившись в каре, часть может "укрыть" одну не пехотную часть с силой равной или меньшей пехотной части сформировавшей каре. Укрывшаяся часть получает все преимущества/недостатки нахождения в каре.

**Прицеливание в каре** - если в области есть части в каре и не в каре, то кавалерия, артиллерия и штабные части должны прицеливаться и атаковать ИЛИ части в каре ИЛИ иные части. Пехота не может прицеливаться. Хиты урона распределяются в выбранной целевой группе, хиты урона нанесенные в большом количестве по группе – не переходят, а теряются.

#### **Эффекты построения в каре**

- Артиллерийская часть атакующая каре обладают силой огневой мощи +1 (A2 = A3).
- Все кавалерийские и штабные части обладают огневой мощью B1. Казаки, несут штраф по силе части -1 (3B1=2B1).
- У Пехоты в каре огневая мощь -1 (C2=C1). Ополчение в каре (уже C1), несет штраф по силе части -1 (3C1 =2C1).
- Все защищенные части внутри каре имеют огневую мощь C1.
- Части в каре и/или защищенные части при отступлении делают бросок на отставших.

**Отступление** - каждый блок может в бою отступить в соседнюю дружественную/свободную область (с учетом лимитов прохождения границы) в свой ход в любом раунде вместо стрельбы, за исключением легкой и тяжелой артиллерии, которая не может отступить в 1 раунде. Части в каре должны провести бросок на отставших при отступлении.

**Атакующий отступает** через границы используемые для начала атаки и/или в дружественные прилегающей области, но никогда через границы используемые обороняющемся частями в т.ч. подкреплениями.

**Обороняющийся отступает** в любую дружественную или свободную область, но никогда через границы по которым в область вошли части атакующего игрока.

**Отступление в область с превышением максимального числа частей** - часть может отступить в область, в которой уже находится максимально разрешенное число блоков, при этом немедленно теряет 1 шаг (вплоть до уничтожения) и должна немедленно двинуться в любую прилегающую дружественную (если позволяет лимит группирования) или свободную область, если это невозможно - часть уничтожается.

**Огонь по отступающим** - когда битва длится до 4-го раунда, атакующие части в 4ом раунде вместо стрельбы должны отступить в свой ход. Обороняющийся игрок стреляет по обычным правилам, но Кавалерия имеет +1 к огневой мощи (B2 = B3), и казаки +2 (B1 = B3).

**Перегруппировка** – победившие части, могут пройти в смежную друж-ую/своб-ую область с учетом лимита ввода войск.

**Уничтоженные в бою/обстреле части** – убираются с игрового поля для дальнейшего подсчета победных очков.

**Уничтожение штаба армии** - если уничтожен штаб армии, командование принимает старший из генералов на поле.