

# ПУТИ СЛАВЫ

*Первая Мировая война, 1914-1918*

## КНИГА ПРАВИЛ

### Содержание

<b>1.0 Вступление</b> .....	1	<b>11.0 Движение</b> .....	10
<b>2.0 Составляющие</b> .....	2	11.1 Общие правила .....	10
2.1 Игровая карта .....	2	11.2 Траншеи .....	11
2.2 Игровые фишки .....	2	11.3 Ограничения на Ближневосточной карте ...	12
2.3. Стратегические карточки .....	2	<b>12.0 Бой</b> .....	12
2.4 Аббревиатуры частей .....	2	12.1 Общие правила .....	12
2.5 Вопросы? .....	2	12.2 Определение результатов боя .....	12
<b>3.0 Символы и терминология</b> .....	3	12.3 Фланговая атака .....	13
<b>4.0 Расстановка игры</b> .....	3	12.4 Понесение потерь .....	14
4.1 Расстановка маркеров .....	3	12.5 Отступления .....	15
4.2 Расстановка частей .....	4	12.6 Отход .....	16
4.3 Изначальные стратегические карточки .....	4	12.7 Наступление .....	17
<b>5.0 Определение победы</b> .....	4	<b>13.0 Стратегическое развертывание</b> .....	17
5.1 Общие правила .....	4	13.1 Общие правила .....	17
5.2 Автоматическая победа .....	4	13.2 Ограничения СР на Ближнем Востоке .....	18
5.3 Вводный сценарий .....	4	<b>14.0 снабжение</b> .....	18
5.4 Сценарий ограниченной войны .....	4	14.1 Общие правила .....	18
5.5 Сценарий полной кампании .....	5	14.2 Источники снабжения .....	19
5.6 Турниры и победа .....	5	14.3 Эффекты нахождения Без Снабжения .....	19
<b>6.0 Последовательность игры</b> .....	5	<b>15.0 Крепости</b> .....	19
<b>7.0 Обязательные Наступления</b> .....	6	15.1 Общие правила .....	19
7.1 Общие правила .....	6	15.2 Осады .....	20
<b>8.0 Фаза акций</b> .....	6	15.3 Определение результатов осады .....	20
8.1 Общие правила .....	6	<b>16.0 Война и мир</b> .....	20
<b>9.0 Стратегические карточки</b> .....	7	16.1 Состояние войны игрока .....	20
9.1 Общие правила .....	7	16.2 Общее состояние войны .....	21
9.2 Операции .....	7	16.3 Вступление США в войну .....	21
9.3 Стратегическое Развертывание .....	8	16.4 Капитуляция России .....	21
9.4 Очки Пополнений .....	8	16.5 Условия мира .....	22
9.5 Событие .....	8	<b>17.0 Пополнения</b> .....	22
<b>10.0 Группирование</b> .....	10	17.1 Общие правила .....	22
10.1 Общие правила .....	10	Авторы и участники .....	23

### 1.0 Вступление

28 июня 1914 года эрцгерцог Франц-Фердинанд наследник габсбургских корон Австрии и Венгрии был убит сербскими националистами в Сараево, в то время столице контролируемой Австрией Боснии-Герцеговины. Убийство Франца-Фердинанда обеспечило начальнику штаба австрийской армии Конраду фон Гетцендорфу повод «свести счеты» с зарвавшимися сербами, и 23 июля Австрия предъявила Сербии ультиматум со сроком ответа в 48 часов. Сербия обратилась к своему традиционному защитнику, России, за помощью. Когда Россия объявила мобилизацию, Германия, союзник Австрии, объявила войну России 1 августа. Не имея планов для войны с одной лишь Россией, Германия вскоре объявила войну союзнику России, Франции, и потребовала, чтобы правительство нейтральной Бельгии разрешило проход немецких войск через Бельгию, чтобы осуществить печально известный план Шлиффена. Это требование было отвергнуто, а вторжение в Бельгию привело к вступлению Британии в войну против Германии 4

августа. Через немногим более одного месяца убийство в Сараево привело к Первой Мировой войне.

Более чем через четыре года война закончилась 11 ноября 1918 года. Три великие династии, которые начали эту войну, Габсбурги, Романовы и Гогенцоллерны, были свергнуты. Ленин повел гражданскую войну за контроль над Россией, а Австро-Венгрия распалась на свои различные этнические составляющие. Победители, Франция и Британия, находились в немного более лучшем состоянии, чем побежденные. Соединенные Штаты, которые вступили в войну в апреле 1917 года, были разочарованы последовавшим миром и впали в изоляционизм. Вторая Мировая война была результатом Первой. «Пути славы: Первая Мировая война» это игра, которая позволяет двум игрокам воспроизвести Великую войну в веселой и исторически достоверной манере. Игрок Центральных Держав (ЦД) пытается воспользоваться своим центральным положением и качеством своих немецких армий, чтобы разбить

своих превосходящих по численности противников. Союзный игрок (СО) пытается за счет своей более высокой численности выстоять против своего противника, рассчитывая избежать революции в России, хотя бы до тех пор, пока не появятся войска Соединенных Штатов.

Эти правила организованы в семнадцать пронумерованных разделов (с 1.0 по 17.0), а некоторые разделы, в свою очередь, разделены на подразделы (например, 2.1 и 2.2). Во многих местах в этих правилах Вам встретятся ссылки сделанные на разделы или подразделы, которые относятся к тому, что Вы читаете.

Примечание к правилам: Это переиздание «Пути славы» 2004 года включает то, что является четвертым официальным усовершенствованием правил игры с первоначального издания 1999 года. Чтобы помочь тем игрокам, которые обладают изданием этих правил 2001 года, недавние изменения в правилах игры помечены следующим образом:

>> Если это новое правило, или значительные изменения были внесены в этот раздел, то используется приведенный символ.

Если только небольшая часть правил изменилась, то это изменение отмечено подчеркиванием.

## 2.0 Составляющие

«Пути славы» включают следующее:

- Одну карту 22 на 34 дюйма
- 176 фишек 5/8 дюйма
- 140 1/2 дюйма
- Два листа для справок игрока
- Одну брошюру правил
- 110 стратегических карточек
- Один шестигранный кубик

## 2.1 Игровая карта

Игровая карта состоит из квадратов, восьмиконечных звездообразных и круглых областей соединенных друг с другом линиями. О двух областях, которые соединены одно линией, говорится как о «прилегающих» друг к другу. Все области помечены таким образом, чтобы показать какой из сторон они принадлежат изначально, какой тип местности в них находится, является ли данная область портом, является ли данная область крепостью, и то считается ли данная область в целях победы. На карте также отмечены четыре возможных плацдарма вторжения Союзных Экспедиционных Сил на Средиземноморье. Некоторые области соединены пунктирными линиями, которые указывают на ограничения при их использовании, эти ограничения обозначены на карте. Наконец область Синяя отмечена так, чтобы обозначить боевые штрафы, которым подвергаются обе стороны, когда атакуют только из этой области. Игровая карта также содержит некоторое число таблиц и дорожек, чтобы отмечать определенные игровые функции.

## 2.2 Игровые фишки

### 2.2.1 Боевые части

Существует два типа боевых частей: корпуса и армии. Крепости не считаются частями. Корпуса

представляют войска численностью от 20 000 до 50 000 человек и это фишки 1/2 дюйма. Армии представляют большие соединения войск (численностью до 300 000 человек) поддержанные тяжелой артиллерией, авиационными частями etc., и это фишки 5/8 дюйма. Все армии и корпуса напечатаны на обеих сторонах фишки. Эти две стороны называются уровнями. Лицевая сторона части представляет эту часть с полной силой, обратная сторона представляет эту часть с ослабленной силой. Заметьте, что для большинства частей сторона с ослабленной силой имеет более слабый Фактор Боя, чем сторона с полной силой этой части, в то время как Фактор Потерь и Фактор Движения остаются теми же.

(См. оригинальные правила – прим. перев.)

### 2.2.2 Игровые маркеры

В этой игре существует 13 типов фишек игровых маркеров.

## 2.3. Стратегические карточки

Каждый игрок располагает своей колодой, состоящей из 55 карточек, поделенных на 3 группы: карточки Мобилизации *Mobilization*, карточки Ограниченной войны *Limited War* и карточки Тотальной войны *Total War*. Каждая сторона располагает 14 карточками Мобилизации, 20 карточками Ограниченной войны и 21 карточкой Тотальной войны.

(См. оригинальные правила – прим. перев.)

## 2.4 Аббревиатуры частей

<i>AH</i> – Австро-венгерский	<i>GK</i> – Греческий
<i>ANA</i> – Арабская	<i>IT</i> – Итальянский
Северная армия	<i>MEF</i> – Экспедиционные
<i>AoI</i> – Армия ислама	Силы на Средиземноморье
<i>AUS</i> – Австралийский	<i>MN</i> – Черногорский
<i>BE</i> – Бельгийский	<i>NE</i> – Ближневосточный
<i>BEF</i> – Британские	<i>PT</i> – Португальский
Экспедиционные Силы	<i>RO</i> – Румынский
<i>BR</i> – Британский	<i>RU</i> – Русский
<i>BU</i> – Болгарский	<i>SB</i> – Сербский
<i>CAU</i> – Кавказский	<i>SN</i> – Сенуситы
<i>CND</i> – Канадский	<i>TU</i> – Турецкий
<i>CP</i> – Центральные	<i>US</i> – Соединенные Штаты
Державы	<i>YLD</i> – Йилдерим
<i>FR</i> – Французский	(Молниеносный)
<i>GE</i> – Немецкий	

## 2.5 Вопросы?

Если какие либо из этих составляющих повреждены или отсутствуют, пожалуйста свяжитесь с нами:

GMT Games

P.O. Box 1308

Hanford, Ca 93232-1308

Если у Вас есть какие-либо вопросы по этим правилам, мы будем рады ответить на них, если Вы отправите их по указанному выше адресам с приложением конверта с маркой и с Вашим адресом. Для получения более быстрого ответа мы находимся в интернете по адресу [www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com), где также находится форум посвященный обсуждению игр. Или пошлите электронное письмо по адресу [alewis@gmtgames.com](mailto:alewis@gmtgames.com) или [traicer@gmtgames.com](mailto:traicer@gmtgames.com)

### 3.0 Символы и терминология

**\* (звездочка):** Если стратегическая карточка с этим символом была сыграна как событие, то она немедленно удаляется из игры после этого Раунда акций. Она не убирается из игры, если была использована как карточка Операций, Стратегического Развертывания или Очков Пополнений.

**Активизированы:** Когда во время Раунда акций потрачена стоимость активизации области для движения или боя, все части в этой области считаются активизированными и могут провести акцию, обозначенную на маркере активизации.

**Активный игрок:** Игрок проводящий акцию во время своей части Раунда акций.

**БК СС:** Обозначает, что эта стратегическая карточка является событием Боевой Карточки, которое можно разыгрывать в поддержку боевых частей. Примечание: Крепости не являются боевыми частями, и, таким образом, БК не может быть сыграна в поддержку незанятых крепостей. Определенные Боевые Карточки содержат фразу: «Может быть использована только в одном бою в каждый ход». Эти БК сбрасываются, но не удаляются навсегда, немедленно после использования, в отличие от других БК без \*, они не могут влиять более чем на один бой в каждый игровой ход. (См. 9.5.4.)

**Фактор Боя (ФБ):** Боевые способности части или крепости. Он используется, чтобы определить результаты боя по Таблицам Огня. Крепость имеет ФБ равный числу напечатанному рядом с ней на карте. ФБ это мера способности части нанести урон в бою. Заметьте, что корпус может быть слабее в бою, чем армия с меньшим числом ФБ, потому что армии ведут свой наступательный и оборонительный огонь по лучшей Таблице боевого огня, чем корпус.

**Контроль над областью:** Каждая область на карте контролируется игроком Союзников, Централных держав или является нейтральной. Контроль над своей областью меняется на вражеский, когда вражеская часть входит в нее, и в ней нет своей не разрушенной крепости. Если своя осаденная крепость уничтожается или сдается, то контроль над этой областью немедленно переходит к врагу. Контроль над областями также может меняться во время Фазы истощения.

**Модификатор Броска Кубика (МБК):** Число, которое прибавляется или вычитается из результата броска кубика.

**Название события:** Подчеркнутое название события означает, что это событие является необходимым условием для другого события, и что в игре есть маркер, на котором указано название этого события, который может быть использован, как напоминание о том, что это событие произошло.

**Фактор Потерь (ФП):** Способность части или крепости выдерживать бой. Число потерь нанесенное противником должно быть больше или равно ФП части, чтобы она ослабилась. Крепость имеет ФП равный числу напечатанному рядом с ней на карте.

**Число потерь:** Результат по Таблице боевого огня во время боя.

**Фактор Движения (ФД):** Число областей, в которые часть может войти во время Раунда акций, когда активизирована для движения.

**Очки движения (ОД):** Стоимость входа в область. Все области в игре «Пути славы» стоят 1 ОД.

**Уровень ОНР:** Число очков активизации, которое игрок может потратить для движения или боя в Раунд акций.

**Без снабжения (БС):** Это происходит, когда часть не может проследить линию снабжения до своего источника. Часть БС сурово ограничена в возможностях и уничтожается во время Фазы истощения, если все еще БС.

**Очки Пополнений (ОП):** Они используются, чтобы восстанавливать части с ослабленной силой и воссоздавать уничтоженные части.

**Ячейка ОП:** То где отмечаются страны и число Очков Пополнений, когда карточка разыгрывается как акция Очков Пополнений.

**Область:** Каждая локация на карте, куда часть может быть двинута.

**Рейтинг СР:** Число очков, которое может потратить игрок, проводящий акцию Стратегического Развертывания.

**Стратегическое Развертывание (СР):** Акция с помощью которой, игроки могут быстро двигаться части на большие дистанции по своей территории.

**ПО:** Победное Очко/Очки, используются, чтобы определить, кто победил в этой игре.

**Область приносящая ПО:** Любая область с красным названием и с красной границей. Когда контроль над любой такой областью меняется, сдвиньте маркер ПО Таблице Победных Очков.

**Уровень вовлеченности в войну:** Он определяет, какая группа/группы стратегических карточек могут находиться в стопке для вытягивания каждого игрока.

**Число состояния войны:** Некоторые из стратегических карточек каждого игрока имеют это число. Когда одна из этих стратегических карточек разыгрывается как событие, то оба маркера состояния войны (и маркер состояния войны активного игрока и общий маркер состояния войны) продвигаются на это число.

### 4.0 Расстановка игры

Игра «Пути славы» имеет три сценария: вводный, ограниченной войны и всей кампании. Все три сценария начинаются в августе 1914 года и используют одну и ту же расстановку, приведенную ниже.

#### 4.1 Расстановка маркеров

- Поместите маркер игрового хода *Game Turn* в ячейку «Август 1914 года» Дорожки записи хода *Turn Record Track*.
- Поместите маркер Победных Очков *VP* в ячейку «10» Дорожки общих записей *General Records Track*.
- Поместите все три маркера состояния войны ... *War Status* в ячейку «0» Дорожки общих записей.

- Поместите маркеры пополнений *RP* Германии *GE*, Австро-Венгрии *AV*, Союзников *Allied*, Британии *BR*, Франции *FR*, России *RU* в ячейку «0» Дорожки общих записей.
- Поместите маркер текущих русских ПО ЦД *Current CP Russian VP* в ячейку «0» Дорожки общих записей.
- Поместите маркеры Обязательных Наступлений *Mandated Offensive* Союзников *Allied* и ЦД *CP* рядом с соответствующими им дорожками ... *Mandated Offensive Table*.
- Поместите маркер вступления США в ячейку «США нейтральны» *U.S. Neutral* Дорожки вовлеченности США *U.S. Commitment Track*.
- Поместите маркер капитуляции России *Russian Capitulation* в ячейку «Боже Царя храни» *God Save the Tsar* Дорожки капитуляции России *Russian Capitulation Track*.
- Каждый игрок помещает шесть маркеров акций *Action* рядом со своей Таблицей раундов акций ... *Action Round Chart*.
- Поместите пять маркеров движения/боя *Move/Combat* рядом с игроком Центральные Держав, потому что он будет предпринимать первую акцию.
- Поместите все остальные маркеры неподалеку.

#### 4.2 Расстановка частей

4.2.1 Поместите части игроков Центральные Держав и Союзников в области указанные в Таблице расстановки на последней странице этого буклета правил. Заметьте, что некоторые корпуса начинают в Поле резервов *Reserve Box*, не на карте.

Примечание: В некоторых областях, как часть изначальной расстановки, находятся только траншеи 1 уровня.

4.2.2 Нейтральные страны не начинают игру на карте. Части нейтральной страны немедленно расставляются в соответствии с Таблицей расстановки после розыгрыша для нее события вступления нейтральной страны в войну. *Исключение: Турецкие части помещаются согласно 16.1.3.1.*

4.2.3 Поместите все остальные части неподалеку.

>> 4.2.4 (Необязательно) Те игроки, которые хотят этого, могут использовать эту необязательную альтернативную расстановку, широко используемую в играх на турнирах, которая помогает предотвратить «танец смерти» в первый ход:

- Уберите один из начальных австро-венгерских корпусов из Поля резервов и поместите его в Станислав *Stanislav*.
- Уберите один из начальных русских корпусов из Поля резервов и поместите его в Луцк *Lutsk*.

#### 4.3 Изначальные стратегические карточки

4.3.1 Игрок Центральные Держав может выбрать, будет ли он или нет начинать игру, имея карточку событий «Пушки Августа» *Guns of August* в своем наборе. Игрок Центральные Держав должен информировать игрока Союзников о своем решении. В любом случае, карточки мобилизации Центральные Держав перемешиваются, и игрок Центральные Держав вытягивает свой изначальный

набор из семи карточек, считая карточку «Пушки августа», если она была выбрана. Выбор карточки «Пушки августа» не обязывает игрока ЦД разыгрывать ее как событие.

4.3.2 Перемешайте 14 карточек мобилизации Союзников и выдайте 7 игроку Союзников.

>> 4.3.3 Бросьте кубик за Обязательные Наступления 1 хода.

#### 5.0 Определение победы

##### 5.1 Общие правила

5.1.1 Победа определяется уровнем ПО, когда игра заканчивается. *Исключение: Если игрок принимает условия мира, то игра заканчивается ничьей вне зависимости от уровня ПО.* Каждый сценарий имеет разные уровни ПО, чтобы определить выигравшего.

>> 5.1.2 Уровень ПО изменяется по причинам и в количестве приведенным в Таблице Победных Очков в Листах для справок игроков. Уровень ПО может превысить 20 или опуститься ниже 0 во время Фаз акций, истощения, осады и состояния войны.

##### 5.2 Автоматическая победа

5.2.1 Во всех сценариях Центральные Державы одерживают автоматическую победу, если сумма ПО 20 или больше во время сегмента E.2 Фазы состояния войны любого хода.

5.2.2 Во всех сценариях Союзники одерживают автоматическую победу, если сумма ПО 0 или меньше во время сегмента E.2 Фазы состояния войны любого хода.

##### 5.3 Вводный сценарий

5.3.1 Этот сценарий заканчивается по завершении хода «Осень 1914 года» *Fall 1914* (3 ход).

5.3.2 Уровень вовлеченности в войну ни одного игрока не может быть увеличен в этом сценарии вне зависимости, от их уровня состояния войны.

5.3.3 Не используйте правило 16.5 (Условия мира) в этом сценарии.

5.3.4 Ячейка, которую занимает маркер ПО по завершении этого сценария сравнивается с соответствующими уровнями приведенными ниже, чтобы определить выигравшего или не закончилась ли игра ничьей.

**Победа Центральные Держав:** 14 или больше.

**Ничья:** от 11 до 13 (исторический результат).

**Победа Союзников:** 10 или меньше.

##### 5.4 Сценарий ограниченной войны

5.4.1 Сценарий ограниченной войны заканчивается одновременно с чем-то из следующего:

- игрок одерживает автоматическую победу.
- кто-либо из игроков достигает уровня вовлеченности тотальной войны.
- в конце хода «Лето 1916 года» *Summer 1916* (10 ход), или
- ничьей, если какой-либо игрок соглашается на условия мира.

5.4.2 Ячейка, которую занимает маркер ПО по завершении этого сценария сравнивается с соответствующими уровнями приведенными ниже, чтобы определить выигравшего или не закончилась ли игра ничьей.

**Победа Центральных Держав:** 17 или больше.

**Ничья:** от 13 до 16 (исторический результат).

**Победа Союзников:** 12 или меньше.

### 5.5 Сценарий полной кампании

5.5.1 Сценарий кампании заканчивается одновременно с чем-то из следующего:

- игрок одерживает автоматическую победу.
- в конце хода «Зима 1919 года» *Winter 1919* (20 ход),
- в результате перемирия (16.2.1), или
- ничьей, если какой-либо игрок соглашается на условия мира.

5.5.2 Существует два уровня победы для сценария кампании, зависящих от того, сыграл ли игрок Центральных Держав событие «Брестский мир» *Treaty of Brest-Litovsk*. Ячейка, в которой находится маркер ПО по завершении этого сценария сравнивается с соответствующими уровнями приведенными ниже, чтобы определить выигравшего.

#### 5.5.2.1 Событие «Брестский мир» сыграно

**Победа Центральных Держав:** 11 или больше.

**Ничья:** 10.

**Победа Союзников:** 9 или меньше (исторический результат).

#### 5.5.3.1 Нет события «Брестский мир»

**Победа Центральных Держав:** 13 или больше.

**Ничья:** 10-12.

**Победа Союзников:** 9 или меньше.

### 5.6 Турниры и победа

5.6.1 Либо сценарий ограниченной войны, либо сценарий кампании может быть использован в играх на турнирах.

>> 5.6.2 Игроки на турнире должны ставить ПО, чтобы определить стороны. Каждый игрок бросает кубик. Игрок с большим результатом объявляет сторону, за которую он желает играть. И число победных очков, которое он «передает» противнику – любое целое число включающее ставку в размере нуля. Противник либо соглашается со ставкой (и, таким образом, играет за противную сторону), либо ставит большее число ПО, чтобы играть за ту же сторону. Ставки прекращаются, когда один игрок соглашается со ставкой противника. В КОНЦЕ игры, окончательная сумма ПО сдвигается на сумму переданных очков.

*Примечание разработчика: Средняя ставка зафиксированная в играх на турнире находится в пределах от 1 до 2 ПО, чтобы играть за сторону Союзников.*

5.6.2.1 Ставка в ПО не считается при определении автоматической победы. Окончательная сумма ПО сдвигается на сумму ставки только в конце игры.

5.6.3 Используются стандартные условия победы приведенные в каждом сценарии, 5.4.2 и 5.5.2, за исключением того, что ничья считается победой Союзников.

5.6.4 Если игра заканчивается соглашением на условия мира, то обе стороны считаются проигравшими.

*Примечание разработчика: Это означает, что если только турнир это не **round robin or double***

*elimination, предложение условий мира достаточно рискованно.*

### 6.0 Последовательность игры

Игра «Пути славы» разыгрывается по хода, каждый из которых подразделяется на фазы и сегменты, которым надо строго следовать в порядке изложенном ниже.

#### А. Фаза Обязательных Наступлений

Каждый игрок бросает один кубик и находит результат в соответствующей линии (Союзников или Центральных Держав) Таблицы Обязательных Наступлений *Mandated Offensive Table*, чтобы определить, должна ли какая-либо из контролируемых ими стран предпринять Обязательное Наступление. Двиньте маркер Обязательного Наступления ... *Mandated Offensive* в соответствующую ячейку соответствующей Таблицы Обязательных Наступлений, чтобы отметить результат.

#### В. Фаза акций

Каждая Фаза акций делится на 6 идентичных Раундов акций. Каждый Раунд акций позволяет обоим игрокам предпринять одну акцию. Игрок Центральных Держав предпринимает свою акцию первым в каждый Раунд акций.

#### С. Фаза истощения

Уничтожьте все корпуса и армии БС. Уничтоженные корпуса БС помещаются в Поле доступных для пополнений частей *Replaceable Units*. Уничтоженные армии БС не могут получать пополнений и удаляются из игры. Контроль над областями позади вражеской линии фронта также может измениться.

#### Д. Фаза осад

Бросается кубик за каждую осажденную крепость, чтобы определить сдастся ли она и помечается маркером «Уничтожена» *D*.

#### Е. Фаза состояния войны

Е.1 Проверьте Таблицу победных очков *Victory Point Table* и внесите любые изменения указанные в разделе «Во время Фазы состояния войны» этой Таблицы.

Е.2 Определите, не одержал ли какой-либо игрок автоматической победы.

Е.3 Определите, не объявлено ли перемирие.

Е.4 Каждый игрок определяет, не увеличился ли его уровень вовлеченности в войну. Эта проверка не производится в ход «Август 1914 года» *August 1914* (1 ход).

#### Ф. Фаза пополнений

Ф.1 Сегмент Союзников: Игрок Союзников тратит любые Очки Пополнений (ОП) накопленные путем розыгрыша карточек ОП в этот ход, что отмечается на Дорожке общих записей *General Records Track*. Любые не потраченные ОП – потеряны.

Ф.2 Сегмент Центральных Держав: Игрок Центральных Держав тратит любые Очки Пополнений (ОП) накопленные путем розыгрыша карточек ОП в этот ход, что отмечается на Дорожке общих записей *General Records Track*. Любые не потраченные ОП – потеряны.

**Г. Фаза вытягивания стратегических карточек**

Каждый игрок вытягивает карточки из своей стопки для вытягивания, чтобы довести свой набор до 7 карточек. Перемешайте сброшенные карточки, если это требуется после раздачи игроку всех других доступных карточек. Игрок может сбросить любые Боевые Карточки, какие желает, до вытягивания новых карточек. Если у игрока в его колоде недостаточно карточек, чтобы дополнить его набор до лимита в 7 карточек, то он берет все доступные карточки и начинает следующий ход с числом карточек меньшим, чем полный набор.

**Н. Конец хода**

Если война не закончилась, и последний ход сценария еще не наступил, продвиньте маркер хода *Game Turn* в ячейку следующего хода Дорожки записи хода *Turn Record Track* и снова начните следовать последовательности игры с Фазы Обязательных Наступлений.

**7.0 Обязательные Наступления****7.1 Общие правила**

7.1.1 Каждый игрок бросает кубик один раз по Таблице Обязательных Наступлений (ОН) в начале каждого хода. Поместите маркер ОН в ячейку Таблицы ОН получившуюся в результате.

>> 7.1.2 Если результат «Ничего» *None* или в данный момент нейтральная страна, то ничего не происходит. Если столица страны (и Будапешт *Budapest*, и Вена *Vienna* в случае Австро-Венгрии) в данный момент контролируется врагом, то у этой страны нет ОН, и ОН сдвигается на одну ячейку Таблицы ОН вправо.

7.1.3 Если результат это не нейтральная страна, то указанная страна должна провести хотя бы одну атаку в этот ход против вражеской боевой части. Если она не проводит атаку, то получает штраф в 1 ПО, как указано ниже. Этот штраф применяется, даже если эта страна не имеет частей на карте, которые могли бы предпринять правомочную атаку. Если игрок ЦД подвергается этому штрафу, то уровень ПО уменьшается на один. Если игрок Союзников подвергается этому штрафу, то уровень ПО увеличивается на один.

7.1.4 Чтобы считаться Обязательным Наступлением, британские и французские части должны атаковать немецкую часть во Франции, Бельгии или Германии. (Австралийские *AUS*, канадские *CND*, португальские *PT* или арабские *ANA* части не считаются британскими в этих целях.)

7.1.5 Чтобы считаться Обязательным Наступлением, немецкие части должны атаковать, американскую, британскую, бельгийскую или французскую часть во Франции, Бельгии или Германии. Рассматривайте немецкие *GE* обязательные наступления как «Ничего», после того, как действует событие «Гинденбург и Людендорфф принимают командование» *H-L Takes Command* (как это отмечено в Таблице Обязательных Наступлений ЦД). Чтобы считаться обязательным наступлением турецкая часть должна атаковать союзную часть. Часть сенуситов *SN* не может выполнить турецкое ОН.

7.1.6 Если результат «Австро-Венгрия в Италии» *ANIt* и Италия в войне, то австро-венгерская часть должна атаковать либо область, в которой находятся итальянские части, либо область в Италии, либо область, в которой находятся части Союзников прослеживающие снабжение через область в Италии. Если Италия нейтральна или ее столица контролируется ЦД во время Фазы Обязательных Наступлений, двиньте маркер Обязательного Наступления в ячейку «Австро-Венгрия» *AN*, и считайте, чтоб был выброшен результат «Австро-Венгрия» *AN*.

7.1.7 Если результат «Австро-Венгрия», то австро-венгерская часть должна провести атаку против любой вражеской части/частей.

>> 7.1.8 Как только сыграно событие «Французский мятеж» *French Mutiny*, переверните маркер ОН Союзников стороной «Французский мятеж» вверх. Текущее и последующие французские ОН считаются французскими мятежами, и атаки не требуются. На самом деле, любая французская атака приводит к штрафу. Если любые французские части не сгруппированные с частями США атакуют в ход французского мятежа, прибавьте 1 ПО за ход (не за каждую атаку). Как только этот штраф получен, эффекты французского мятежа аннулируются до конца *текущего хода* и маркер ОН движется в ячейку «Ничего или Проведено» *None or Made*. Если событие «Французский мятеж» разыгрывается после того, как французское ОН было выполнено, то до конца этого хода нет никаких последствий. (Маркер ОН уже передвинут в ячейку «Ничего или Проведено».) Если «Французский мятеж» разыгрывается во время хода французского ОН, но до отвечающей ему французской атаки, то обратный ход последствий немедленно вступает в силу. Французский мятеж не относится к атакам за пределами Франции, Бельгии и Германии. *Исключение: Атакующие французские части сгруппированные с американскими частями не вызывают штрафа в ПО.*

>> 7.1.9 Как только сыграно событие «Хоффманн» *Hoffmann*, результат «Германия» *GE* Таблицы Обязательных Наступлений игнорируется до конца игры. Если немецкое Обязательное Наступление уже действует, когда разыгрывается это событие, игнорируйте Обязательное Наступление и двиньте маркер Обязательного Наступления в ячейку «Ничего или Проведено».

>> 7.1.10 Как только сыграно событие «Гинденбург и Людендорфф принимают командование», результат «Германия» *GE* Таблицы обязательных наступлений игнорируется до конца игры. Если немецкое обязательное наступление уже действует, когда разыгрывается это событие, игнорируйте это обязательное наступление и двиньте маркер в ячейку «Ничего или проведено»

7.1.11 Как только сыграно событие «Большевистская революция» *Bolshevik Revolution*, игнорируйте русские Обязательные Наступления до конца игры. Если русское Обязательное Наступление уже действует, когда разыгрывается это событие, игнорируйте это Обязательное

Наступление и двиньте маркер Обязательного Наступления в ячейку «Ничего или Проведено».

## 8.0 Фаза акций

### 8.1 Общие правила

8.1.1 Существует шесть Раундов акций в каждую Фазу акций. В каждый Раунд акций каждому игроку разрешается предпринять только одну из шести возможных акций.

8.1.2 Игрок Центральных Держав проводит свою акцию первым в каждый Раунд акций.

8.1.3 Каждый игрок должен предпринять одну из шести возможных акций:

- Сыграть стратегическую карточку как карточку Операций (ОПР).
- Сыграть стратегическую карточку как карточку Стратегического Развертывания (СР).
- Сыграть стратегическую карточку как карточку Пополнений (ОП).
- Сыграть стратегическую карточку как карточку события.
- Предложить условия мира, если уровень ПО в пределах допустимого для этого игрока.
- Предпринять автоматическую операцию с уровнем ОПР один, без розыгрыша стратегической карточки.

8.1.4 Игрок помещает пронумерованный маркер акций этого Раунда акций в свою Таблицу акций, чтобы отметить, какую акцию он предпринимает.

8.1.5 Игроки продолжают чередовать проведение акций до тех пор, пока каждый игрок не предпримет шесть акций.

## 9.0 Стратегические карточки

### 9.1 Общие правила

9.1.1 В игре «Пути славы» стратегические карточки – это стержень игры. Игроки начинают все акции, включая движение и бой, разыгрывая стратегические карточки. *Исключение: Автоматическая операция, условия мира и определение результатов осад.* (См. 8.1.3, 16.5 и 15.3.)

9.1.2 Каждый игрок имеет собственную колоду стратегических карточек, поделенных на три группы: карточки мобилизации, карточки ограниченной войны и карточки тотальной войны. Каждый игрок начинает игру, используя только карточки мобилизации. Остальные карточки добавляются, когда уровень вовлеченности в войну каждого игрока увеличивается (см. 16.1).

9.1.3 Каждая стратегическая карточка может быть использована одним из четырех возможных способов: для Операций (ОПР), Стратегического Развертывания (СР), для Очков Пополнений (ОП) или как событие. Одна и та же карточка может быть использована тем же или другим способом каждый раз когда, она разыгрывается во время игры, но каждая карточка может быть использована только одним способом, каждый раз, когда она разыгрывается. *Исключение: Определенные события позволяют одной и той же карточке быть использованной и как карточка события, и как карточка ОПР во время одного и того же Раунда акций.*

## 9.2 Операции

9.2.1 Если стратегическая карточка разыгрывается как ОПР, игроку позволено потратить число очко активизации равное уровню ОПР этой карточки.

9.2.2 Область стоит одно и то же число очков активизации, активизирована ли она для движения или для боя. *Исключение: После события «Падение Царя» Fall of the Tsar области с русскими частями активизируются обычным способом для движения, но стоят одно очко активизации за каждую фишку для боя.*

9.2.3 Стоимость активизации области равняется числу различных национальностей (за исключением крепостей) в этой области. Существует несколько исключений перечисленных ниже:

- Бельгийские части в Антверпене *Antwerp*, Остенде *Ostend*, Кале *Calais* или Амьене *Amiens* могут рассматриваться как британские части в целях активизации.
- Арабские ANA, британские BR, австралийские AUS, канадские CND и португальские PT части рассматриваются как одна национальность (британская) в целях активизации. Это отмечено тем, что у всех этих общих коричневый фон.
- Французские части и части США могут рассматриваться как одна национальности во Франции и Германии в целях активизации.
- Карточки событий Центральных Держав «Армия *Süd*» *Süd Army* и «11 Армия» позволяют определенным группировкам Центральных Держав состоящим из разных национальностей рассматриваться как одна национальность в целях активизации. Сверьтесь с этими карточками для больших подробностей.

9.2.4 Стоимость активизации многонациональной области применяется даже, части одной или более стран не собирается ни двигаться, ни атаковать, в зависимости от активизации (т.е. игрок не может «удержать в стороне» части, чтобы снизить стоимость активизации).

Примечание: Хотя исключения перечисленные в 9.2.3 уменьшают стоимость активизации, эти части по-прежнему считаются разными национальностями для многонациональных атак. См. 12.1.11.

Примечание: Если некоторые (но не все) национальности в области БС, то эта область по-прежнему может быть активизирована. Хотя все части по-прежнему и будут считаться при определении стоимости активизации, а части БС не смогут ни двигаться, ни атаковать.

9.2.5 Каждая область может быть активизирована либо для движения, либо для боя, но не для того и другого. Маркер движения *Move* или боя *Combat* должен быть помещен на каждую область, когда она активизирована. Определенные атаки не должны быть обозначены в этот момент.

9.2.6 Только занятые области могут быть активизированы. Область, в которой находится только своя крепость, не считается занятой в целях активизации.

>> 9.2.7 Игрок Союзников может активизировать для боя только одну область в каждый Раунд акций на ближневосточной карте. Это относится к

областям на самом деле находящихся на ближневосточной карте. Части в областях не на ближневосточной карте по-прежнему могут атаковать на ближневосточной карте (e.g. Адрианополис *Adrianople*, Галлиполи *Gallipoli*, Балекибир *Balekizir*). *Исключения: Область плацдарма ЭСС MEF и области, в которых находится британская Ближневосточная NE Армия не входят в этот лимит.* Это ограничение включает Константинополь *Constantinople* и Бурсу *Bursa*, которые находятся на ближневосточной карте, но для увязки отображены также и на основной карте. Активизация для движения на ближневосточной карте не ограничена.

9.2.7.1 Три ОНР стоит активизировать Армию ЭСС *MEF* для движения или для боя, когда снабжение прослеживается через маркер плацдарма ЭСС *MEF Beachhead*. 1 ОНР стоит каждый корпус, чтобы активизировать другие части Союзников прослеживающих снабжение (в момент активизации) через маркер плацдарма ЭСС. (Например, 5 ОНР будет стоит активизировать группировку, которая включает в свой состав ЭСС и два корпуса.) По этому правилу игрок не может оплатить частичную активизацию группировки, *полная стоимость в ОНР за каждую активизированную область* должна быть оплачена. Это правило не относится, если ЭСС вводится, как обычные подкрепления, согласно 9.5.3.4. Ни одна армия Союзников, за исключением ЭСС, не может использовать плацдарм ЭСС для снабжения. Только британские и австралийские *AUS* корпуса могут использовать плацдарм ЭСС для снабжения.

9.2.8 После того, как все активизированные области отмечены, активный игрок может двигать свои части, которые начинают в области помеченной маркером движения *Move*. Не все части в областях отмеченных маркером движения должны двигаться.

9.2.9 После того как все движение закончено, активный игрок проводит любой бой/бои которые он желает начать из областей отмеченных маркером атаки *Attack*. Примечание: Если во время движения, все свои части выходят из области, в которой находится вражеская крепость, то эта область может быть атакована прилегающими частями, уже активизированными для боя.

### 9.3 Стратегическое Развертывание

9.3.1 Если стратегическая карточка сыграна как карточка *CP*, игрок может использовать Стратегическое Развертывание, чтобы двигать корпуса и/или армии.

9.3.2 Игрок получает число очков *CP* равное уровню *CP* карточки.

9.3.3 Игрок не может разыгрывать стратегическую карточку как карточку *CP*, если он разыгрывал стратегическую карточку как карточку *CP* в предыдущий Раунд акций этого хода. Розыгрыш события «Салоники» *Salonika* считается розыгрышем *CP* в целях этого правила. Игрок может сыграть карточку *CP* в последний Раунд акций одного хода и в первый Раунд акций следующего хода.

### 9.4 Очки Пополнений

9.4.1 Если стратегическая карточка сыграна как карточка *OP*, то игрок отмечает на Дорожке общих записей число Очков Пополнений указанное в ячейке *OP* для каждой национальности. *Исключения: Болгария, Италия и Турция не могут отмечать подкрепления, пока нейтральны.* Союзные *A* *OP* на карточках союзников отмечаются союзным маркером *OP* и используются для всех второстепенных стран Союзников (17.1.1.1).

9.4.2 Игрок не предпринимает других акций за исключением отмечания *OP* во время этого Раунда акций.

9.4.3 Игрок не может сыграть стратегическую карточку, как карточку *OP*, если он сыграл стратегическую карточку, как карточку *OP* в непосредственно предыдущий Раунд акций этого хода. Игрок может сыграть карточку *OP* в последний Раунд акций одного хода и в первый Раунд акций следующего хода.

9.4.4 Очки Пополнений тратятся во время Фазы пополнений каждого хода.

9.4.5 Пополнения Соединенных Штатов не указаны на стратегических карточках (См. 17.1.8).

### 9.5 Событие

Если стратегическая карточка сыграна как событие, то необходимо следовать инструкциям на самой карточке.

Примечание: Некоторые карточки по-прежнему могут быть сыграны как событие для состояния войны или, чтобы сократить колоду игрока, даже если, последствия этого события теперь имеют сомнительную ценность.

*Пример: Событие «Вальтер Ратенау» Walter Rathenau может быть сыграно после события «Самостоятельные ВВС» Independent Airforce. Событие «11 Армия» 11 Army может быть сыграно, даже если 11 Армия навсегда уничтожена. Событие «Бег к морю» может быть сыграно после того, как состояние войны ЦД больше 4, событие «Ober Ost» может быть сыграно после того, как состояние войны ЦД больше 4 и ограничения на осаду атаку русских крепостей сняты, etc. Заметьте, что событие «Траншеи» Entrench может быть сыграно только одной стороной, а вторая карточка «Траншеи» никогда не может быть сыграна как событие для сокращения колоды.*

9.5.1.2 Если стратегическая карточка с символом звездочки (\*) сыграна как событие, то она навсегда убирается из игры после этого Раунда акций. Она не убирается из игры, если используется как карточка *OP*, *CP* или *OP*.

9.5.1.3 Многие карточки событий содержат число состояния войны в скобочка справа от названия события. Когда разыгрывается такая карточка события, то оба маркера состояния войны (и маркер состояния войны активного игрока и общий маркер состояния войны) продвигаются на число ячеек равное числу состояния войны на карточке события.

9.5.1.4 Существует несколько особых категорий карточек событий, для которых есть дополнительные правила, касающиеся их розыгрыша. Они подробно рассмотрены в следующих разделах.

## 9.5.2 Карточки событий вступления нейтралов

9.5.2.1 Болгария, Греция, Италия и Румыния вступают в войну через розыгрыш стратегической карточки как события. Когда оно сыграно, немедленно поместите части этой страны на карту (см. 4.2.2).

9.5.2.1 Только одна карточка события вступления нейтралов *Neutral Entry* может быть сыграна в каждый ход. Это не лимит для каждой стороны. Например, если Союзники вводят Италию в войну во время хода «Весна 1915 года» *Spring 1915*, то Центральные Державы не могут ввести Болгарию в войну во время хода «Весна 1915 года».

9.5.2.3 Соединенные Штаты и Турция вступают в войну путем другой механики (см. 16.3 и 16.1.3.1, соответственно).

9.5.2.4 Ограниченное вступление Греции: Розыгрыш события «Салоники» *Salonika* представляет ограниченное вступление Греции в войну. Поместите греческие части на карту согласно Таблице расстановки на последней странице этого буклета правил. Эти части по-прежнему нейтральны. Ни одна из сторон не может двигать греческие части, не может двигать и свои части в или через области, в которых находятся греческие части. Вдобавок, они не могут атаковать или проследивать снабжение через области, в которых находятся греческие части. Любая из сторон может свободно входить в и атаковать все области в Греции не занятые греческими частями. Область Кавеллы *Kavella* считается контролируемой Союзниками как только части Союзников могут осуществить СР в эту область после событий «Салоники» или вступление нейтральной Греции *Greece*. Греческие части могут двигаться только после того, как сыграно событие вступление нейтрала «Греция».

>> 9.5.2.4.1 События вступление Греции, «Салоники» и «ЭСС»: Несмотря на то, что событие «ЭСС» *MEF* не может быть сыграно после события «Салоники» *Salonika*, вступление «Греция» может быть сыграно до или после событий «Салоники» и «ЭСС» без каких-либо ограничений.

9.5.2.5 Если игрок ЦД в данный момент находится в тотальной войне (до этого уже добавил карточки тотальной войны в свою колоду), а игрок Союзников еще не находится в тотальной войне (еще не добавил карточки тотальной войны в свою колоду), то игрок Союзников не может разыгрывать ни карточку вступления Италии *Italy*, ни Румынии *Romania* (карточки номер 16, 17) как ОПР, СР или ОП. Он может играть их только как события (вводя Италию или Румынию на стороне Союзников). Он также может рассматривать их как неиспользованные Боевые Карточки и сбрасывать их согласно условиям правила 9.5.4.6. Это ограничение снимается в начале любого хода, в который карточки тотальной войны игрока Союзников находятся в игре.

9.5.3 Каждый игрок может ввести в игру новые части (подкрепления), используя стратегические карточки как события. Только одна карточка подкреплений в ход может быть сыграна для каждой

страны. *Исключение: Ни один игрок не может разыграть карточку подкреплений в ход Августа 1914 года.* Игрок не может разыгрывать карточку подкреплений для страны, если он не может правомочно поместить все подкрепления на карту, например, из-за лимитов группирования. Игрок может разыгрывать подкрепления, если его столица находится под вражеским контролем, если у него есть подходящая область, чтобы поместить их. Заметьте, что это не относится к специальному исключению для Орлеана (9.5.3.3, второй абзац).

9.5.3.2 Корпуса входящие в состав подкреплений помещаются в Поле резервов *Reserve Box*. Существует два исключения: британский корпус Арабской Северной Армии *ANA* и турецкий корпус сенуситов *SN* помещаются, как указано в инструкциях на их карточках событий.

9.5.3.3 Армии входящие в состав подкреплений помещаются в столицу этой страны (Вена *Vienna* и/или Будапешт *Budapest* для Австро-Венгрии) и/или любые свои контролируемые источники снабжения в этой стране. Они не могут быть помещены в одну из эти областей, если в ней находится крепость, которая в данный момент осаждена. Существует несколько исключений:

- Армии США помещаются в любую область порта во Франции.
- Французские армии могут быть помещены в Орлеан *Orleans*, если Париж *Paris* занят целиком. Хотя, французские армии не могут быть помещены в Орлеан, если Париж осажден или контролируется врагом.
- Французская Армия Востока *Orient*, русская Кавказская *CAU* Армия и британская Ближневосточная *NE* Армия помещаются, как указано в инструкциях на их карточках событий (см. также 9.5.3.4).
- Британская Армия ЭСС *MEF* помещается в одну из 4 областей ЭСС отмеченных на карте. (См. 9.5.3.5.)

Армии входящие в состав подкреплений должны быть в снабжении, когда помещаются на карту. В том случае, когда более одной армии входящий в состав подкреплений входит в игру по одному розыгрышу карточки, эти две армии не должны появляться в одной и той же области. Хотя, если лимиты группирования не позволят обеим армиям, быть помещенными на карту, карточка подкреплений не может быть сыграна.

9.5.3.4 Игрок Союзников может вводить любые или все из своих четырех ближневосточных армий (британские ЭСС *MEF* и Ближневосточную *NE* Армии, французскую Армию Востока *Orient* и русскую Кавказскую *CAU* Армию) в столице соответствующей страны или в любом своем контролируемом источнике снабжения этой страны, по своему усмотрению. В этом случае, все особые ограничения ввода на карточке этой армии игнорируются. Ближневосточные армии введенные в игру подобным образом теряют свою возможность оперировать на Ближнем востоке (и в Салониках для французской Армии Востока). Они рассматриваются как обычные армии, за

исключением того, что неспособны к получению пополнений и эти армии по-прежнему подвергаются последствиям приоритета в потерях, согласно 12.4.5. Состояние войны продвигается обычным образом за события «ЭСС» *MEF* «Алленби» *Allenby*, когда они разыгрываются подобным образом. Событие «ЭСС» может быть сыграно подобным образом после того, как было сыграно событие «Салоники» *Salonika*. Карточка «Синайский Трубопровод» *Sinai Pipelene* по-прежнему может быть разыграна как событие, если событие «Алленби» было сыграно подобным образом.

9.5.3.5 Вторжение ЭСС: Когда разыгрывается событие британских подкреплений «ЭСС», поместите маркер плацдарма ЭСС *MEF Beachhead* в ту же область, что и Армию Экспедиционных Сил на Средиземноморье. Игрок Союзников теперь может рассматривать эту область, как порт Союзников. Вдобавок, оба игрока теперь рассматривают ее как обычную область для движения и боя. Как только в эту область входит часть ЦД, уберите маркер плацдарма ЭСС, эта область больше не считается портом Союзников.

#### 9.5.4 Карточки боевых событий

9.5.4.1 Карточки боевых событий разыгрываются во время боя. Атакующий должен сыграть свои боевые события перед обороняющимся. Карточки боевых событий это единственные карточки, которые могут быть сыграны во время Раунда акций противника.

9.5.4.2 Если игрок разыгрывает карточку/карточки боевых событий и выигрывает бой, то этот игрок помещает эту карточку/карточки боевых событий лицом вверх на своей стороне карты. *Исключение: Боевые Карточки, на которых написано «Может быть использована только в одном бою в ход», и карточки со звездочкой (\*) должны немедленно после боя, в котором они были использованы, быть сброшены или удалены из игры, соответственно, даже если этот игрок выиграл.* Такие сохраненные карточки боевых событий могут влиять на один другой бой начатый любым игроком в каждый Раунд акций, в каковом случае ее условия применяются до завершения хода или до тех пор, пока игрок не проиграет сражение, используя их. Боевое событие «Они не пройдут» *They Shall Not Pass* уникально тем, что последствия применения этой карточки не используются до тех пор, пока игрок Союзников не проиграет бой, после чего эта карточка сбрасывается. Эта карточка по-прежнему обычным образом сбрасывается в конце хода.

9.5.4.3 Если игрок проигрывает боя, любая использованная карточка/карточки, вне зависимости от того были ли они разыграны для этого боя, или были сохранены с предыдущего боя, сбрасываются.

9.5.4.4 Боевая карточка может быть использована максимум один раз в каждый Раунд акций до тех пор, пока сбрасывается. Заметьте, что карточка боевого события «Путник» *Putnik* может быть использована для атаки ИЛИ для обороны один раз в каждый раунд.

9.5.4.5 В конце каждого хода все карточки боевых событий, которые были разыграны, должны быть сброшены, даже если игрок выиграл

сражение/сражения, в которых эти карточки были использованы. Поместите их в стопку сброшенных карточек игрока.

9.5.4.6 Оба игрока имеют возможность сбросить любые или все из своих карточек боевых событий в их наборе немедленно перед тем, как вытянуть новые карточки в Фазу вытягивания карточек, или перед тем как колода будет перемешана, когда их Уровень состояния войны изменяется. Поместите их в стопку сброшенных карточек игрока. Карточки боевых событий это единственные стратегические карточки, которые могут быть сброшены, за исключением карточек вступления Румынии и Италии из правила 9.5.2.5.

## 10.0 Группирование

### 10.1 Общие правила

10.1.1 Три боевые части, вне зависимости от типа, могут группироваться в одной области. Крепости не считаются в целях группирования.

>> 10.1.2 Лимиты группирования действуют все время, за исключением СР и движения. Игроки могут добровольно превышать лимиты группирования во время СР и движения, покуда эти лимиты соблюдаются в конце СР или движения.

>> 10.1.3 Как только игрок неумышленно превысит лимиты группирования в области, противник выбирает какую часть/части уничтожить, чтобы привести эту область в пределы лимитов группирования. Армии, уничтоженные подобным образом, уничтожаются навсегда.

>> 10.1.4 Игроки не могут умышленно превышать лимиты группирования в области, а затем уничтожать лишние части.

10.1.5 Части противных сторон никогда не могут группироваться вместе. *Исключение: Части одной стороны могут осаждают вражеские крепости, которые не считаются частями.*

10.1.6 Части разных стран контролируемые одним игроком свободно могут группироваться, хотя, существует более высокая стоимость активизации области, в которой находится более одной национальности (см. 9.2.3).

## 11.0 Движение

### 11.1 Общие правила

>> 11.1.1 Боевые части с ПД 1 или больше могут двигаться, когда их область активизирована для движения во время Операций. Движение одной группировки должно быть закончено, прежде чем начнется движение другой. Одна часть также должна закончить свое движение, прежде чем другая часть начнется движение другой.

Примечание: Это правило оказывает влияние на игру, когда устанавливается последовательность осады вражеских крепостей и последующего движения через эти осажденные области.

11.1.2 Все области стоят 1 ОД для входа, вне зависимости от типа местности.

11.1.3 Движение должно происходить из области в область соединенную сплошной или пунктирной линией. Области нельзя пропускать.

11.1.4 Пунктирные линии указывают на то, что существуют ограничения на то, какие национальности могут двигаться (или атаковать)

через эти линии. Части, которые могут использовать каждую пунктирную линию, указаны на карте вплотную к этим линиям. Например, только британские части могут двигаться (или атаковать) между Лондоном *London* и Кале *Calais*. Хотя, все свои области могут проследить снабжение в Фазу истощения через свои пунктирные линии. Румынские RO и сербские SB части могут проследить снабжение через русские RU пунктирные линии до источников снабжения на восточном краю карты.

11.1.5 Часть никогда не может потратить больше ОД, чем ее ПД в один Раунд акций. Неиспользованные ОД не могут быть накоплены для следующих Раундов акций или переданы другим частям.

11.1.6 Части могут двигаться через, но не могут заканчивать свое движение в области, в которой находится маркер атаки *Attack*.

11.1.7 Части никогда не могут входить в область, в которой находится вражеская боевая часть.

11.1.8 Части могут входить в область, в которой находится вражеская крепость, если они способны осадить ее (в одиночку или совместно с другими частями двигающимися в тот же Раунд акций), или если эта крепость уже осаждена (см. 15.2.1).

11.1.9 До того как либо сыграна карточка события «Бег к морю» *Race to the Sea* или состояние войны ЦД 4 или больше, части Центральных Держав никогда не могут заканчивать движение или осуществлять СР в Амьене *Amiens*, Кале *Calais* или Остенде *Ostend*, за исключением наступления после боя. Хотя они могут двигаться через эти области и помещать маркеры контроля.

11.1.10 Ни одна часть не может входить в область ЭСС *MEF*, если только в ней не находится маркер плацдарма ЭСС *MEF Beachhead*.

11.1.11 Части не могут входить в область нейтральной страны, но все части могут свободно входить в пределы любой страны после того, как она вступит в войну. *Исключение: Ограниченное вступление Греции (см. 9.5.2.4).*

>> 11.1.12 Части всегда могут входить в Албанию. Албанские области в начале считаются находящимися под контролем Союзников в целях СР. Албанские области проверяют истощение снабжения, проследив его обычным образом до источника снабжения Союзников, или проследив его до Таранто *Taranto*, даже пока Италия все еще нейтральна.

11.1.13 Части обеих сторон могут свободно входить в Персию после того, как Турция вступает в войну. Хотя Ахваз *Ahwas* находится в Персии, это контролируемая Союзникам область приносящая ПО, когда Турция вступает в войну.

11.1.14 Игроки получают контроль над каждой областью, в которую они двигаются, если только они не осаждают вражескую крепость.

11.1.15 Часть Арабской Северной Армии это исключение из 11.1.14. АСА *ANA* не конвертирует области ЦД, в которые она входит. Вместо этого любая область ЦД (за исключением области осажденной крепости), которую занимает АСА,

считается находящейся под контролем Союзников. Как только АСА покидает такую область, она возвращается под контроль ЦД. АСА не оказывает влияния на области конвертированные другими частями Союзников – они остаются под контролем Союзников после того, как АСА покидает их.

>> 11.1.16 Турецкий корпус сенуситов *SN* конвертирует области согласно 11.1.14. Хотя, во время Фазы истощения, любые области, которые он конвертировал (отличные от области, которую он занимает), которые не могут проследить линию снабжения подвергаются истощению. Область Ливии *Libya* подвергается обычному истощению, и может контролироваться Союзниками путем обычного движения.

11.1.17 Ни корпус БЭС *BEF*, ни Армия не может двигаться или атаковать в любую область вне пределов Британии, Франции, Бельгии и Германии.

## 11.2 Траншеи

11.2.1 Если область активизирована для движения, и событие «Траншеи» уже было сыграно кем-либо из игроков, то одна часть армии в активизированной области может попытаться построить траншеи вместо движения. Остальные части в этой области могут двигаться свободно. Армии могут попытаться построить траншеи, пока осаждают области вражеских крепостей.

*Важно: Только один игрок может сыграть событие «Траншеи» в каждой игре.*

11.2.2 После того, как все движение этого Раунда акций завершено, активный игрок бросает кубик за каждую область, в которой находится армия пытающаяся построить траншеи. Если бросок кубика равен или меньше ФП этой армии поместите маркер траншей 1 уровня в эту область, или, если там уже находится маркер траншей 1 уровня, переверните его стороной траншей 2 уровня вверх.

11.2.3 Области никогда не может содержать более одного маркера траншей, и уровень траншей никогда не может быть больше 2.

11.2.4 Траншеи остаются в области до тех пор, пока вражеская часть не входит в эту область, даже если в этой области нет своих частей.

11.2.5 Если вражеская часть входит в область со своими траншеями 1 уровня, то маркер траншей убирается.

11.2.6 Если вражеская часть входит область со своими траншеями 2 уровня, то маркер траншей заменяется вражеским маркером траншей 1 уровня.

>> 11.2.7 Траншеи и истощение: Если область с траншеями 1 уровня подвергается истощению, то маркер траншей удаляется. Если область с траншеями 2 уровня подвергается истощению, они заменяются маркером траншей 1 уровня. *Исключение: Маркеры траншей 1 и 2 уровня в области неповрежденной крепости не подвергаются истощению.*

11.2.8 Хотя для постройки траншей требуется армия, части корпусов получают боевые преимущества траншей, как это указано в Таблице Влияния Местности *Terrain Effects Chart*.

11.2.9 Крепости сами по себе никогда не получают преимуществ траншей. Хотя, если свои части

обороняются в области крепости, то преимущества траншей применяется наряду с прибавлением БФ крепости к боевой силе.

11.2.10 (Необязательное правило) Каждый раз когда немецкая *GE*, британская *BR*, французская *FR* или итальянская *IT* часть проваливает попытку построить траншею, поместите на нее какой-нибудь маркер-напоминание. При любой попытке построить траншею в следующий раунд часть вычитает МБК «-1». Если в следующий раунд нет попытки построить траншею (включая следующий раунд следующего хода) или попытка постройки траншеи успешна, уберите этот маркер.

### 11.3 Ограничения движения на Ближневосточной карте

11.3.1 Единственные армии, которые могут входить и атаковать на Ближневосточной карте это русская Кавказская *CAU*, британские ЭСС *MEF* и Ближневосточная *NE*, французская Армия Востока *Orient* и турецкие Молниеносная *YLD* и Армия Ислама *AOI*. Это ограничение включает Константинополь *Constantinople* и Бурсу *Bursa*, которые также находятся на основной карте.

11.3.2 Только один русский корпус каждый ход может двигаться в каком-либо направлении между полем «На Кавказ» *To Caucasus* и Ближним Востоком (Грозный *Grozniy* и Потти *Poti*). Русской армии (включая русскую Кавказскую *CAU*) никогда не разрешается производить такое движение. После события «Падения Царя» *Fall of the Tsar*, ни одна русская часть не может двигаться между полем «На Кавказ» и Ближним Востоком, хотя один корпус по-прежнему каждый ход может осуществлять СР между полем «На Кавказ» и Ближним Востоком. См. также 13.2.2.

## 12.0 Бой

### 12.1 Общие правила

12.1.1 Бой может быть начат только во время Операций, боевыми частями в активизированной области с маркером атаки *Attack*. Бой, также как и колхоз, дело абсолютно добровольное, и не все части в этой области обязаны атаковать. Игрок может выбрать не атаковать из активизированной области, возможно из-за результатов более ранних боев.

12.1.2 Игрок не может атаковать область, в которой находятся только вражеские части, которые отступали в этот раунд.

12.1.3 Активный игрок называется атакующим, а неактивный игрок обороняющимся.

12.1.4 В каждый бой может быть вовлечена только одна обороняющаяся область. Любое число частей в прилегающих областях активизированных для атаки может участвовать в атаке.

12.1.5 Активизированные части в одной области не обязаны участвовать в одном и том же бою, они могут атаковать разные прилегающие области.

12.1.6 Каждая часть может участвовать только в одном бою в каждый Раунд акций. ФБ части не может быть поделен между несколькими боями.

12.1.7 Корпуса с ФБ 0 могут атаковать сами по себе или вместе с другими частями. Если они атакуют вместе с другими частями, они ничего не прибавят к

боевой силе в этом бою, но они могут принимать на себя потери.

12.1.8 Только атакующие части принимающие участие в бою могут нести потери или быть способными к наступлению. Если в атакующей области есть не принимающие участия в бою части, им не разрешается нести потери или наступать.

12.1.9 Части могут атаковать через пунктирные линии, только если их национальность указана на карте вплотную к этим пунктирным линиям. Русские армии не могут атаковать из поля «На Кавказ» *To Caucasus* в Ближний Восток. Один русский корпус может атаковать/отступать между полем «На Кавказ» и Ближним Востоком каждый ход, это считается «одним движением» разрешенным в 11.3.2.

12.1.10 Лондон и Таранто: Части в Лондоне *London* могут проводить бой, только если в этот бой также вовлечены свои части расположенные в области либо во Франции, либо в Бельгии. Итальянские части могут атаковать через пунктирную линию Таранто-Валона *Taranto-Valona*, без своих частей находящихся в Албании или Греции.

12.1.11 Многонациональные атаки: Части различных стран воюющих на той же стороне могут участвовать в одном и том же бою, только если одна область содержит части всех вовлеченных национальностей. Из-за этого ограничения и лимитов группирования, ни в один бой не может быть вовлечено более 3 национальностей с каждой стороны. Хотя существует несколько специальных случаев для многонациональной активизации (см. 9.2.3), эти случаи не преваляют над требованиями к многонациональным атакам. E.g., хотя британские *BR* и бельгийские *BE* части могут быть активизированы вместе по более низкой стоимости в Антверпене *Antwerp*, *Ostende*, *Ostend*, *Calais* и Амьене *Amiens*, бельгийские части не считаются британскими частями для многонациональных атак.

12.1.11.1 Любая другая область/области вовлеченные в тот же бой, могут содержать части любой из национальностей во многонациональной области.

### 12.2 Определение результатов боя

12.2.1 Результаты каждого боя определяются, используя следующие шаги в приведенном порядке:

1. Обозначьте бой.
2. Определите боевые силы.
3. Сыграйте Боевые Карточки отменяющие траншею.
4. Попытайтесь провести фланговую атаку.
5. Сыграйте Боевые Карточки.
6. Определите МБК.
7. Определите огневую колонку.
8. Определите результаты.
9. Понесите потери.
10. Определите выигравшего бой.
11. Отступление обороняющегося.
12. Наступление атакующего.

12.2.2 Обозначьте бой: Активный игрок обозначает, какие части атакуют, и какую область они атакуют.

12.2.3 Определите боевые силы: Каждый игрок суммирует ФБ частей вовлеченных в этот бой, чтобы определить свою боевую силу. Обороняющийся также прибавляет ФБ любой крепости в обороняющейся области к своей боевой силе. Этот шаг проводится одновременно.

>> 12.2.4 Сыграйте Боевые Карточки отменяющие траншеи: Атакующий может сыграть события Боевых Карточек, которые аннулируют вражеские траншеи в целях этого боя.

12.2.5 Попытайтесь провести фланговую атаку: Атакующий (если соблюдены определенные требования) может объявить и определить успех фланговой атаки (см. 12.3). Если производится попытка фланговой атаки, то результаты шагов с 6 по 9 процедуры боя определяются последовательно, а не одновременно.

12.2.6 Сыграйте Боевые Карточки: Атакующий может сыграть любое число Боевых Карточек, чьи условия применения соблюдены в этом бою к шагу 5. Вдобавок, атакующий может выбрать использовать любые события Боевых Карточек, которые лежат перед ним, чьи условия применения соблюдены в этом бою, и которые не использовались в предыдущем бою во время этого Раунда акций. После того, как атакующий сыграл и выбрал все свои Боевые Карточки, обороняющийся имеет возможность сыграть или выбрать Боевые Карточки, используя ту же процедуру описанную для атакующего.

12.2.7 Определите МБК: Оба игрока проверяют все сыгранные и выбранные Боевые Карточки, чтобы определить окончательный МБК, который будет влиять на этот бой. Существует также МБК «-3», если все атакующие части находятся в области Синая *Sinai*. (Атаки из области Синая во взаимодействии с другой областью не подвергаются МБК «-3».) Этот этап проводится одновременно.

12.2.8 Определите огневую колонку: Каждый игрок определяет, какую огневую колонку он будет использовать. Если среди частей игрока есть одна или более армии (даже ослабленные), то игрок ведет огонь по Таблице огня армий, в противном случае этот игрок использует Таблицу корпусов/крепостей. Каждый игрок находит свою боевую силу в соответствующей Таблице огня и сдвигается на число колонок, зависящее от влияния местности обороняющейся области (влияние местности и траншей суммируется), чтобы определить свою огневую колонку. Сдвиги по колонкам не могут привести к тому, чтобы огневая колонка оказалась вне Таблиц армий или корпусов/крепостей. Если сдвиги по колонкам приводят к тому, что огневая колонка оказывается правее самой правой или левее самой левой колонки, любые дополнительные сдвиги игнорируются. Этот шаг проводится одновременно, если только не была предпринята попытка фланговой атаки, или не была разыграна Боевая Карточка «Фон Гутиер» *von Hutier*.

12.2.9 Определите результаты: Каждый игрок бросает кубик, модифицирует результат броска своим МБК и находит место пересечения линии броска со своей огневой колонкой, чтобы

определить свой результат. Бросок кубика никогда не может быть модифицирован до результата меньше «1», или больше «6». Рассматривайте любой модифицированный результат броска кубика меньше «1» как «1», а модифицированный результат больше «6» как «6». Этот этап проводится одновременно. Этот шаг проводится одновременно, если только не была предпринята попытка фланговой атаки (возможно с применением БК «Перехваты переговоров по радио» *Wireless Intercepts*), или не была разыграна Боевая Карточка «Фон Гутиер» *von Hutier*.

12.2.10 Понесите потери: Теперь каждый игрок должен понести потери вызванные результатом своего противника. Если это был не фланговая атака, то обороняющийся должен распределить потери до атакующего, но эти потери не влияют на число потерь, которое он нанес.

12.2.11 Определите выигравшего бой: Игрок, который нанес своему противнику большее число потерь, выигрывает этот бой, и ему позволяет сохранить любые сыгранные или выбранные события Боевых Карточек. Проигравший игрок должен сбросить все сыгранные и выбранные события Боевых Карточек. Если числа потерь обоих игроков равны, то оба игрока считаются проигравшими, и должны сбросить карточки. Исключение: Игрок Союзников сбрасывает карточку «Они не пройдут» *They Shall Not Pass*, когда он проигрывает бой. Если это ничья, или он выигрывает, карточка остается перед ним лицом вверх. Карточка по-прежнему сбрасывается обычным образом в конце хода.

12.2.12 Отступление обороняющегося: Если атакующий выиграл бой и любые атакующие части остались с полной силой, все не уничтоженные обороняющиеся части должны отступить. Обороняющийся может иметь возможность прекратить отступление, понеся дополнительный уровень потерь.

12.2.13 Наступление атакующего: Если обороняющийся отступил или был полностью уничтожен, то атакующий имеет возможность наступать любыми уцелевшими частями с полной силой.

### 12.3 Фланговая атака

12.3.1 Атакующий может попытаться провести фланговую атаку, если действуют все следующие условия:

- Части атакуют из двух или более областей, и
- атакуют хотя бы одна армия, и
- обороняющаяся область это не болота или горы, в ней нет маркера траншей, и это не незанятая крепость.

Примечание: Попытки фланговых атак могут быть предприняты, если используются определенные Боевые Карточки ЦД, которые «отменяют все эффекты траншей» используются в этом бою, при условии, что все остальные условия по-прежнему соблюдены.

12.3.2 При попытке проведения фланговой атаки атакующий должен обозначить любую атакующую область, как область «фронтального штурма» или

«связывающую» область. Каждая атакующая область, за исключением «связывающей», которая не соединяется сплошной линией с занятой врагом областью, за исключением области-цели, обеспечивает МБК «+1» для попытки проведения фланговой атаки. Области, в которых находятся только вражеские крепости, не считаются занятыми для этого правила. Занятые врагом области соединенные со своими атакующими частями только пунктирными линиями игнорируются в целях определения МБК для попыток проведения фланговой атаки.

Примечание: МБК для фланговой атаки проверяется в момент атаки. Последовательность проведения боев может влиять на занятые врагом области.

12.3.3 Атакующий игрок бросает один кубик, чтобы определить успех попытки проведения фланговой атаки. Если модифицированный результат броска кубика «4» или больше, то фланговая атака удалась и атакующий будет определять результаты шагов с 6 по 8 до обороняющегося. Это означает, что огонь обороняющегося подвергнется влиянию потерь, которые он понесет. Если модифицированный результат броска кубика «3» или меньше, то фланговая атака провалилась и обороняющийся будет определять результаты шагов с 6 по 9 до атакующего.

>> 12.3.4 Во время фланговых атак, Боевые Карточки сыгранные во время шага розыгрыша Боевых Карточек по-прежнему используются, даже если условия их применения не соблюдены во время шага определения результатов боя. *Е.g., если британская BR и французская FR части, используя Боевую Карточку «Ураганный огонь», Hurricane Barrage, попытались провести и провалили фланговую атаку, то Боевая Карточка по-прежнему будет использоваться, даже если ни одна британская часть не пережила шаги с 6 по 9 определения результатов боя обороняющимся.*

>> 12.3.4.1 В случае Боевой Карточки «Кемаль» *Kemal*, если требуемые турецкие *TU* части с Факторами Боя 1 или больше более не представлены, просто конвертируйте оставшиеся факторы из Таблицы огня корпусов в Таблицу огня армий (округляйте колонку «0» Таблицы огня корпусов до колонки «1» Таблицы огня армий).

>> 12.3.4.2 В случае от Боевой Карточки «Отход» *Withdraw*, обороняющийся по-прежнему снова получает уровень перевернувшейся армии или корпуса после определения результатов боя.

#### 12.4 Понесение потерь

12.4.1 Результат броска кубика каждого игрока по Таблице огня – это число потерь его противника.

12.4.2 Потери несутся путем ослабления или уничтожения боевых частей. Каждый уровень удаленный у части означает, что потери понесены на число равное ФП этой части.

12.4.3 Каждый игрок должен выполнить столько из своего числа потерь, сколько возможно, без того, чтобы нести больше потерь, чем его число потерь. Игрок не может понести меньше потерь, чем требуется, если существует возможность понести

точное число потерь, но игрок никогда не несет потерь больше, чем число потерь.

*Пример: Французская FR армия с полной силой (ФП 3) и французская армия с ослабленной силой (ФП 3) получают число потерь 5. Игрок должен уничтожить армию с ослабленной силой и заменить ее корпусом (ФП 1). Затем этот корпус должен понести два уровня потерь и быть уничтоженным. Армия с полной силой остается нетронутой. Французский игрок не может понести уровень потерь за счет французской армии с полной силой (ФП 3) и французской армии с ослабленной силой (ФП 3), потому что это превысит его число потерь.*

12.4.4 Армия с ослабленной силой, которая уничтожается, немедленно заменяется в той же области корпусом с полной силой той же национальности из Поля резервов, если таковой доступен. Если корпуса с полной силой той же национальности нет в Поле резервов, то она может быть заменена корпусом с ослабленной силой той же национальности из Поля резервов. Если в Поле резервов нет доступного корпуса той же национальности и типа, то армия уничтожается навсегда, и не может быть восстановлена путем пополнений.

12.4.4.1 Эта замена корпусом из Поля резервов может произойти, даже если армия БС, но армия БС уничтожается навсегда.

12.4.4.2 Если область, в которой находится только две армии с полной силой с ФП 3 получает результат 7 очков, или область, в которой находятся только две армии с полной силой с ФП 2 получает результат 5 очков, и в обоих случаях в Поле резервов нет корпусов, то две армии не могут быть ослаблены. Вместо этого одна армия должна быть уничтожена (как если бы не было корпуса в Резерве, чтобы понести последнее очко) и удаляется навсегда.

12.4.4.3 Из за разных национальностей среди британских войск, существуют ограничения на то, какие из британских корпусов могут заменять армии. Армия БЭС *BEF* может быть заменена только корпусом БЭС *BEF*, а корпус БЭС может заменить только армию БЭС. Армия ЭСС *MEF* и Ближневосточная *NE* Армия могут быть заменены любым британским *BR* корпусом. Австралийский *AUS*, канадский *CND*, португальский *PT* или арабские *ANA* корпуса не могут быть использованы, чтобы заменить любую уничтоженную британскую армию.

12.4.5 В любом бою, в который вовлечены британские части в качестве атакующего при участии или без других национальностей, существует приоритет, согласно которому часть должна нести первые потери, если это возможно без превышения числа потерь. Список приоритетов следующий:

- Армия БЭС *BEF*
- Корпус БЭС *BEF*
- Армия ЭСС *MEF*
- Австралийский *AUS* или канадский корпуса *CND*

Если часть из этого списка, занимающая самое высокое положение, понесла потери без того, чтобы превысить число потерь, продолжайте далее по списку. Подобным же образом, в любом бою, в который в качестве атакующего вовлечена русская Кавказская CAU Армия, эта часть должна, нести первые потери, если это возможно без превышения числа потерь. В боях, в которые вовлечены и Армия ЭСС MEF, и русская Кавказская CAU Армия, атакующий может выбирать между этими двумя частями при установлении приоритета потерь. В боях, в которые вовлечены русская Кавказская CAU Армия и австралийский AUS или канадский CND, русская Кавказская армия имеет приоритет потерь. Во всех случаях 12.4.5 превалирует над 12.4.3.

12.4.6 Число потерь применяется к обороняющимся крепостям, только если в этой области нет обороняющихся боевых частей, ИЛИ, если осталось достаточное число потерь, чтобы сравняться или превысить ФП данной крепости (тем самым уничтожая крепость), после того как все обороняющиеся боевые части, включая любые корпуса из Поля резервов заменяющие армии, полностью уничтожены. ФП крепости покрывает такое же число потерь. Обороняющиеся крепости не подвергаются влиянию никакого непокрытого числа потерь, если какие-либо обороняющиеся части уцелели в бою (даже если все они отступили из области крепости. Крепости свои по отношению к атакующей стороне никогда не подвергаются влиянию результатов боя.

>> 12.4.7 Армии уничтожаются навсегда, когда:

- 1) Армия не способна осуществить отступление, включая ситуации превышения группирования. Замещающий корпус не уничтожается и не помещается на карту.
- 2) Армия заменяется корпусом, который не может отступить, включая ситуации превышения группирования. В этом случае армия навсегда уничтожается, а корпус уничтожается и помещается в Поле уничтоженных/доступных для пополнений частей ... *Eliminated/Replaceable Box.*
- 3) Армия уничтожается, находясь БС, или если она уничтожается во время Фазы истощения.
- 4) Армия, которая уничтожается, не имеет корпус в Поле резервов *Reserve Box*, чтобы заменить ее.
- 5) Если армия это какая-то из следующих: турецкая Молниеносная *YLD*, турецкая Армия Ислама *AoI*, французская Армия Востока *Orient*, русская Кавказская *CAU*, БЭС *BEF*, ЭСС *MEF* или британская Ближневосточная *NE* (помеченные точкой справа от символа части).

## 12.5 Отступления

12.5.1 Если атакующий выигрывает бой и какие-либо атакующие части остались с полной силой, то все не уничтоженные обороняющиеся части должны отступить. Это не зависит от размера оставшихся с полной силой атакующих частей или числа уровней на самом деле удаленных каждой из сторон. Вдобавок, обороняющиеся части по-прежнему должны отступать, даже если у атакующих частей с полной силой нет достаточных сил, чтобы наступать

и осадить неповрежденную крепость в обороняющейся области.

12.5.2 Число областей отступления зависит от разницы чисел потерь. Если разница один, то обороняющийся отступает на одну область. В противном случае, обороняющийся отступает на две области. Игроки не могут выбрать отступить на две области, если разница в числах потерь приводит к отступлению только на одну область. Обороняющийся не может отступить, если числа потерь приводят в результате к ничье.

12.5.3 Обороняющиеся части в траншеях, лесах, пустынях, горах или болотах могут выбрать игнорировать отступление, путем понесения одного дополнительного уровня потерь. Это не просто увеличение числа потерь. Уровень потерь может быть понесен любой обороняющейся частью. Один дополнительный уровень потерь прекращает отступление, вне зависимости от требуемого числа областей отступления при условии того, что хотя бы один уровень обороняющегося остается после дополнительных потерь. Обороняющиеся части, которые отступают в траншею, леса, пустыни, горы или болота как в первую область отступления на две области, не могут игнорировать отступление во вторую требующуюся область, путем понесения одного дополнительного уровня потерь. Последний уровень обороняющегося оставшийся в области не может быть уничтожен, чтобы отменить отступление.

12.5.4 Части, которые не могут осуществить отступление, не игнорируют отступление путем понесения лишнего уровня потерь уничтожаются. Армии, уничтоженные из-за невозможности отступить, навсегда удаляются из игры и не могут быть восстановлены. В этом случае, замещающий корпус для этой армии ни берется из Поля резервов, ни помещается на карту, ни уничтожается вместе с этой армией.

>> 12.5.5 Отступающие русские части, чьей первой областью из двух областей отступления является поле вне карты, уничтожаются, если эти части не способны выполнить условие об отступлении во вторую область.

*Например, если русские части в Киеве Kiev отступают на две области, а Чернигов Chernigov, Белая Церковь Belaya Tserkov и Житомир Zhitomir, заняты частями ЦД, эти русские части отступят в поле вне карты «В Харьков» To Kharkov, а затем будут уничтожены, потому что они не могут выполнить условия о требуемом отступлении во вторую область.*

>> 12.5.6 Если корпус из Поля резервов, который только что заменил уничтоженную армию не может осуществить отступление, игнорировать отступление путем понесения лишнего уровня, или уничтожается из-за ситуации с нарушением группирования, то он уничтожается. Вдобавок, армия, которая только что была уничтожена, уничтожается навсегда, как если бы сама эта армия не могла осуществить отступление. Замена уничтоженной армии корпусом из Поля резервов, не означает бегства от уничтожения навсегда. Это

может потребовать некоторого запоминания того, какой именной корпус заменил уничтоженную армию. После того, как текущий бой закончен, замещающий корпус рассматривается обычным образом.

12.5.7 Отступающие части должны следовать нижеследующим ограничениям:

- Не могут входить в область, в которой находятся вражеская часть, или не осажденная вражеская крепость.
- Не могут отступать из порта по морю.
- Не могут отступать обратно в свою изначальную обороняющуюся область.
- Не могут заканчивать отступление с нарушением группирования, но могут отступать с нарушением лимитов группирования через первую область отступления на две области. В случаях, когда у обороняющегося нет другого маршрута, он может выбрать, какие отступающие части будут способны сгруппироваться в пределах лимитов, и уничтожить оставшиеся.
- Могут заканчивать отступление, прилегая к своей изначальной обороняющейся области, если отступали на две области, и если такие части вошли в две области во время отступления. *Например, часть, отступающая на две области из Седана Sedan может отступить в Камбре Cambrai, а затем закончить отступление в Шато-Тьерри Chateau-Thierry.*
- Отступающие части могут отступать в разные области.
- Должны сначала, если это возможно, отступать в свои контролируемые области, но могут отступать в незанятые контролируемые врагом области, если не возможно (они не получают контроль над контролируемыми врагом областями, через которые отступают, но получают контроль над областями, в которые отступают (Исключение: См. 15.1.10)).
- Должны заканчивать отступление в снабжении, если это возможно.
- В случаях, когда у части есть несколько областей не заполненных целиком с точки зрения группирования, следуйте нижеследующему списку приоритетов:
  - 1) В свою область в снабжении.
  - 2) В свою область не в снабжении.
  - 3) Во вражескую область, что приведет к том, что отступающая часть будет в снабжении.
  - 4) Во вражескую область, что приведет к том, что отступающая часть будет не в снабжении.
- Для отступлений на две области, следуйте этим приоритетам отступления для первой области, а затем снова следуйте этим приоритетам при отступлении из первой области во вторую.

12.5.8 Если обороняющиеся части отступают в область, которая позднее атакована в тот же Раунд акций, то части, которые уже отступали, не прибавляют свои ФБ в бою против этой области.

Вдобавок, если получено число потерь хотя бы 1, то уже отступавшие части немедленно уничтожаются и не считаются для выполнения понесения числа потерь. Уже отступавшие части немедленно уничтожаются и помещаются в Поле уничтоженных/доступных для пополнений частей ... *Eliminated/Replaceable Box*. Они не считаются для выполнения понесения числа потерь и не заменяются замещающим корпусом из Поля резервов *Reserve Box*.

12.5.9 Атакующие части никогда не отступают.

12.5.10 Отступление из области не заставляет контроль над этой областью перейти к другой стороне. Контроль над этой областью изменится только после того, как атакующие части продвинулись в эту область.

## >> 12.6 Отход

12.6.1 Событие «Отход» *Withdrawal* представляет спланированный отход подобный британскому при обороне Монса.

12.6.2 Боевая карточка «Отход» разыгрывается после броска кубика за попытку фланговой атаки.

12.6.3 Обороняющиеся части (не крепости) аннулируют один требующийся уровень потерь корпуса после Шага понесения потерь. В случае успешной фланговой атаки, этот уровень потерь корпуса не аннулируется до тех пор, пока обороняющийся не завершит свой Шаг определения результатов этого боя. (Другими словами, обороняющийся не получает обратно потерю уровня, до тех пока он не проведет огонь.)

12.6.4 Обороняющиеся части должны отступить на одну область. Атакующие с полной силой могут наступать на одну область. Это отступление требуется и проводится, даже если числа потерь этого боя приводят в результате к ничье или атакующий проиграл этот бой. Отступление по-прежнему только на одну область, даже если разница в числах потерь потребовала бы в обычном случае отступления на две области.

12.6.5 Обороняющийся игрок *не* может выбирать аннулировать требующееся по карточке «Отход» отступление из-за местности или траншей.

12.6.6 Если никакого уровня корпуса не было потеряно, то может быть аннулирован один уровень потерь армии.

12.6.7 Если в бою нет уровня потерь ни корпуса, ни армии, то это событие по-прежнему требует отступления на одну область.

12.6.8 Следующая ситуация случается только, если армии несут потери. Если армия не имеет корпуса в резерве, эта армия переворачивается обратно, только если число потерь равно ее ФП. Если число потерь больше, чем номинал ФП, то это событие не оказывает никакого влияния, так как нет корпуса, который можно было бы перевернуть.

12.6.9 Если обороняющийся может покрыть свое число потерь несколькими способами, то он должен покрыть эти потери за счет корпусов (не армий), сохраняя таким образом уровень корпуса, а не армии.

*Пример: Британская 1 Армия, британский корпус и еще один британский корпус разыгрывают*

«Отход» и получают число потерь 3. Вместо того, чтобы перевернуть, а затем перевернуть обратно британскую 1 Армию, игрок Союзников должен вместо этого уничтожить британский корпус и перевернуть другой британский корпус ослабленной стороной вверх, а затем перевернуть обратно британский корпус с ослабленной силой или поместить обратно на карту другой британский корпус с ослабленной силой.

12.6.10 Если все обороняющиеся части уничтожены, то карточка «Отход» по-прежнему позволяет одному ослабленному корпусу уцелеть, если корпус был в этой области, или корпус был помещен на карту из Резервов. Если эта область была занята армией/армиями, у которых нет замещающих корпусов в Резерве, и все эти армии были уничтожены, то один ослабленный корпус в этом случае не уцелеет.

### 12.7 Наступление

12.7.3 Любые оставшиеся атакующие части с полной силой могут наступать в пределах лимитов группирования, если обороняющиеся части отступили или были полностью уничтожены. Исключение: В случаях атаки вражеской крепости без вражеских частей, атакующий не может наступать, если только крепость не уничтожена, даже если атакующий выиграл сражение путем сравнения чисел потерь.

12.7.2 Если все обороняющиеся части уничтожены, то наступающие части могут только войти в обороняющееся поле.

12.7.3 Если все обороняющиеся части отступают на две области, то наступающие части могут наступать в любые области, которые оставили отступающие части. Хотя, наступающие части должны остановиться, когда входят в лесные, горные или болотистые области.

>> 12.7.4 Если обороняющиеся части, которые отступают на две области, могут отступить только на одну область, а затем уничтожаются из-за 12.5.5, то наступающие части по-прежнему могут наступать в последнюю занятую отступающими обороняющимися область.

*Пример: Если русские части в Кишиневе Kishinev были атакованы из Жмеринки Zhmerinka и подверглись результату отступления на две области, а Румыния была нейтральной и Одесса была занята ЦД, то русские части будут уничтожены согласно 12.5.5. Части ЦД в Жмеринке могут наступать до Измаила Ismail, потому что русские должны были отступить в эту область, чтобы покрыть первую из двух областей отступления.*

12.7.5 Наступающие части не могут входить в область, в которой находятся вражеские части.

12.7.6 Наступающие части могут входить в область, в которой находится только невредимая вражеская крепость, если они могут осадить ее, но не могут наступать дальше. Хотя, после того как достаточное число наступающих частей осадило крепость, остальные наступающие части могут продолжить наступать, соблюдая условия 12.7.3.

12.7.7 Части Центральных Держав могут наступать в Амьен Amiens, Кале Calais или Остенде Ostend, только если действует одно из следующего:

- Если это была обороняющаяся область в бою.
- Если было сыграно событие «Бег к морю» *Race to the Sea*.
- Если Состояние войны Центральных Держав «4» или больше.

12.7.8 Обороняющийся никогда не может наступать.

12.7.9 Наступающие части получают контроль над любой областью, в которую они входят, если они не осаждают крепость.

## 13.0 Стратегическое развертывание

### 13.1 Общие правила

13.1.1 СР используется, чтобы двигать части на большие дистанции по своей контролируемой территории или в/из Поля резервов.

13.1.2 Каждое очко СР обеспечит СР одного корпуса с полной или ослабленной силой. Требуется четыре очка СР, чтобы обеспечить СР одной армии с полной или ослабленной силой.

13.1.3 Ни одна часть не может осуществлять СР более одного раза в каждый Раунд акций. Часть может осуществлять СР каждый раз, когда игрок разыгрывает карточку СР.

13.1.4 СР может быть распределено среди различных национальностей и областей, как это удобно игроку. Игрок может осуществлять СР некоторых частей из области, не трогая при этом другие части, без какого-либо штрафа.

13.1. Части должны быть в снабжении, чтобы использовать СР.

13.1.6 Части могут осуществлять СР из своей области в любую другую свою снабженную область, используя сплошные или доступные пунктирные пути соединяющие области. Маршрут СР между двумя конкретным областям может проходить только через свои контролируемые области.

Исключение: Русские части могут осуществлять СР только в России, включая русский Ближний Восток. Это включает в себя и СР по суше, и СР из или в Поле резервов. Русским корпусам не разрешается осуществлять СР по морю согласно этому правилу. Русским корпусам не разрешается осуществлять СР из одного поля вне карты в другое, если не существует сплошной или доступной пунктирной соединительной линии. Русские корпуса могут осуществлять СР из поля вне карты в Поле резервов, а затем, в следующий раунд, осуществлять СР из Поля резервов в другое поле вне карты. Любое или все из этих полей могут быть прилегающими к вражеским частям или крепостям. Части могут осуществлять СР через поле, в котором находится осажденная вражеская крепость, но никогда через вражескую боевую часть. Части могут осуществлять СР в или из области осажденной вражеской крепости до тех пор, пока эта крепость остается осажденной. Часть не может осуществлять СР из области осажденной вражеской крепости, если эта крепость окажется больше не осажденной после этого СР.

13.1.7 Корпуса могут также осуществлять СР по морю из одной своей контролируемой области порта

в другую свою контролируемую область порта. Части, которые осуществляют СР по морю, не могут комбинировать его со СР по суше. Они должны начать и закончить в своей контролируемой области порта. Армии никогда не могут осуществлять СР по морю. За исключение ограничения на СР русских корпусов вне пределов России, все остальные национальности могут использовать СР по морю.

13.1.7.1 Центральные державы могут использовать свои контролируемые области портов в Германии и России для СР по морю. Исключение: Осажденная Рига Riga не может быть использована для СР или снабжения Центральных Держав по морю.

13.1.7.2 Игрок Союзников может использовать любые свои контролируемые порты, которые не находятся в Германии или России, для СР по морю. Исключение: Части Союзников не могут осуществлять СР в или из Константинополя Constantinople по морю, если не контролируют Галлиполи Gallipoli.

13.1.8 Части могут осуществлять СР из Поля резервов в любую область, в которой находится снабженная часть той же национальности в пределах лимита группирования. Исключение: Не в области, в которых находятся арабский корпус ANA или турецкий корпус SN. Корпуса также могут осуществлять СР из Поля резервов в любую снабженную столицу или источник снабжения в их стране. Правило 14.1.6 для специального снабжения Сербии не разрешает осуществлять СР из Поля резервов. Хотя, сербские корпуса могут осуществлять СР из Поля резервов в Салоники Salonika, так как это источник снабжения для сербов. Британский корпус, который использует СР между Полем резервов и любой областью на Ближнем Востоке, считается единственным корпусом, который может осуществлять СР по морю согласно правилу 13.2.1. Корпуса США могут осуществлять СР из Поля резервов в любой контролируемый Союзниками порт во Франции, даже если в этой области порта не находится части США.

13.1.9 Корпусные части могут осуществлять СР с карты в Поле резервов.

>> 13.1.10 Игроки могут определять последовательность своих СР, как они того желают. Например, часть «А» может осуществить СР из Поля резервов на часть «В». Часть «В» может осуществить СР в другую область. Часть «С» может затем осуществить СР из Поля резервов на часть «В» в новой области.

13.1.11 Если враг контролирует или осаждает столицу страны (Париж Paris в случае Франции, Вена Vienna или Будапешт Budapest в случае Австро-Венгрии), ни один корпус этой страны не может осуществлять СР в или из Поля резервов, пока такой вражеский контроль сохраняется. Исключение: Белгийские и сербские части не подвергаются влиянию этого ограничения. Черногорская MN часть не может использовать СР по суше. Она может осуществлять СР в или из Поля резервов.

>> 13.1.12 Части не могут осуществлять СР в или из Поля резервов при следующих условиях: немецкие и австрийские части прослеживающие снабжение до Софии или Константинополя; Турецкие части прослеживающие снабжение до Эссена, Бреслау или Софии; Болгарские части прослеживающие снабжение до Эссена, Бреслау или Константинополя; и русские и румынские части прослеживающие снабжение до Белграда.

### 13.2 Ограничения СР на Ближнем Востоке

13.2.1 Не более одного британского корпуса (включая австралийский AUS корпус, но не включая канадский CN, португальский PT или корпус БЭС BEF) может использовать СР из Поля резервов на Ближний Восток или наоборот или осуществлять СР по морю на или с Ближнего Востока каждый ход. Нет лимита на число этих частей, которые могут осуществлять СР по морю или по суше между областями на карте Ближнего Востока. Никакие другие корпуса Союзников (включая канадский CN, португальский PT или корпус БЭС BEF) не могут использовать СР из Поля резервов на Ближний Восток или наоборот. Нет ограничение на СР по суше британский частей с Ближнего Востока через Константинополь.

13.2.2 Не более одного русского корпуса (никогда армии) может осуществлять СР на или с карты Ближнего Востока каждый ход.

13.2.3 Не более одного корпуса ЦД может осуществлять СР на или с карты Ближнего Востока каждый ход. Исключение: Турецкие корпуса не считаются в этом лимите.

>> 13.2.4 Нет лимита для числа британских (включая австралийский AUS), русских или нетурецких частей ЦД, которые могут осуществлять СР исключительно в пределах карты Ближнего Востока. Исключение: Русские части никогда не могут осуществлять СР вне пределов России.

>> 13.2.5 Корпуса Союзников могут осуществлять СР ни или с Ближнего Востока до вступления Турции в войну.

## 14.0 Снабжение

### 14.1 Общие правила

14.1.1. Части должны быть в снабжении, чтобы предпринимать большинство акций. Части Без Снабжения (БС) подвергаются многочисленным штрафам (см. 14.3).

>> 14.1.1.1 В целях активизации снабжение части проверяется в момент помещения маркеров «Движения/Атака» Move/Combat. Последующее движение, которое может открыть линию для прослеживания снабжения не позволяет частям БС двигаться или атаковать.

>> 14.1.1.2 В целях определения результатов боя состояние снабжения частей проверяется в начале определения результатов каждого боя. (Наступления или отступления вызванные более ранними боями в этот раунд могут перерезать снабжение, позволяющее розыгрыш боевых карточек.)

14.1.2 Чтобы быть в снабжении, части должны прослеживать снабжение через любое число своих контролируемых полей до источника снабжения. Исключение: Игрок не может прослеживать

снабжение через или в область, содержащую свою осажденную крепость. Линия снабжения должна проследиваться через сплошные или пунктирные линии, через которые прослеживающаяся часть может двигаться (Даже несмотря на то, что румынские RO и сербские SE части не могут двигаться через пунктирные линии в русские поля вне карты, эти части по-прежнему могут проследивать снабжение через эти линии.)

14.1.3 Части не могут проследивать снабжение через вражеские контролируемые области, вне зависимости от присутствия вражеских частей или вражеской крепости. *Исключение: Игрок может проследивать снабжение через область содержащую осажденную вражескую крепость.*

14.1.4 Как альтернатива, части могут проследивать снабжение до своей контролируемой не осажденной портовой области, а затем сразу до своей области снабжения, или до другого не осажденного порта и по суше до своей области снабжения.

14.1.4.1 Игрок Центральных Держав может использовать только свои контролируемые портовые области в Германии и России, чтобы проследивать снабжение. *Исключение: Игрок Центральных Держав не может использовать осажденную Ригу Riga для снабжения по морю.*

14.1.4.2 Игрок Союзников может использовать любые свои контролируемые портовые области не в Германии или России, чтобы проследивать снабжение. *Исключение: Игрок Союзников может использовать Константинополь Constantinople как порт, чтобы проследивать снабжение, только если контролирует Галлиполи Gallipoli.*

14.1.5 Черногорская MN, арабская ANA и турецкая SN части всегда в снабжении.

14.1.6 Сербские части всегда в снабжении в Сербии. Сербские части, использующие специальное снабжение сербских областей, по-прежнему могут двигаться за пределы Сербии, что может привести к тому, что они окажутся БС.

14.1.7 Крепостям не требуется снабжение, и они не подвергаются никаким эффектам, если БС.

14.1.8 Турецкие части в Медине Medina всегда в снабжении только в целях истощения. Турецкие части в Медине использующие это специальное снабжение не могут быть активизированы для движения или боя, не могут осуществлять СР, не могут получать пополнения, и не могут использовать боевые карточки. Заметьте, что это не относится к самой области, а к турецким частям, таким образом, если Медина оставлена, оставление ее БС конвертирует ее под контроль Союзников.

## 14.2 Источники снабжения

14.2.1 Источники снабжения для частей ЦД это Эссен Essen, Бреслау Breslau, София Sofia и Константинополь Constantinople.

14.2.2 Источники снабжения для русских, сербских и румынских частей это области помеченные символом источника снабжения в России на восточном краю карты или в Белграде. Русские, сербские и румынские части не могут использовать снабжение по морю, чтобы проследивать снабжение до этих источников снабжения или до Лондона.

14.2.3 Сербские части также могут использовать Салоники Salonika как источник снабжения, если они контролируются Союзниками.

14.2.4 Источники снабжения для всех остальных частей Союзников это Лондон. Париж не является источником снабжения.

>> 14.2.5 Области (не части) могут использовать любые из источников снабжения их стороны, когда проверяется снабжение для истощения.

## 14.3 Эффекты нахождения Без Снабжения

14.3.1 Части БС не могут быть активизированы во время ОПР.

14.3.2 Части БС не могут осуществлять СР.

14.3.3 Части БС не могут строить траншеи, но получают бонусы за существующие траншеи в их области.

14.3.4 Обороняющиеся части БС не получают бонусов событий боевых карточек.

14.3.5 Части, которые находятся БС во время Фазы истощения, уничтожаются. Армии, которые уничтожаются, удаляются из игры навсегда и не могут быть восстановлены. Части БС обеих сторон удаляются одновременно. Поэтому, уничтожение вражеской части БС не может открыть линию снабжения для своих частей БС.

14.3.6 Во время Фазы истощения, любая своя контролируемая область, которая не содержит свою не разрушенную крепость, и в которой своя боевая часть уничтожалась бы за то что БС, становится контролируемой врагом. Области проверяются для истощения одновременно. Исключение: Согласно правилу 14.1.6 сербские области переходят по контроль ЦД, когда части ЦД входят в эти области.

Примечание: Области становятся контролируемыми врагом во время Фазы истощения, из-за отсутствия своего снабжения, а не из-за вражеского снабжения. Область не должна проследивать снабжение до вражеских источников снабжения, чтобы сменить контроль. Это может привести к смене контроля над областями в ту и другую сторону из хода в ход.

## 15.0 Крепости

### 15.1 Общие правила

15.1.1 Ни одна часть не может войти в область, в которой находится не осажденная вражеская крепость, ни во время движения, ни во время наступления, если они не могут осадить эту крепость (также см. 11.1.8). Части, которые входят в область, в которой находится не осажденная крепость, не могут ни двигаться, ни наступать дальше во время этого Раунда акций.

15.1.2 Крепости не должны быть осаждены, чтобы быть уничтоженными. Они могут быть атакованы из любой прилегающей области, если уже не осаждены. (См. 15.2.3.)

15.1.3 Осажденная крепость может быть атакована только частями в той же области, что и крепость.

15.1.4 Крепости добавляют свой ФБ к боевой силе своих частей обороняющихся в их области.

15.1.5 Крепости только обороняются, они не могут добавлять свой ФБ к боевой силе никакой атаки.

15.1.6 Крепости без своих частей в их областях никогда не могут быть целью фланговой атаки или

получать бонусы траншей в их области. Хотя, фланговая атака может быть предпринята против области, в которой находятся вражеские боевые части без траншей и вражеская крепость.

>> 15.1.7 Числа потерь применяются к обороняющимся крепостям, только если в их области не было обороняющихся боевых частей, или если осталось достаточно от чисел потерь, чтобы сравняться или превысить ФП этой крепости (посредством этого разрушая эту крепость), после того, как все обороняющиеся боевые части и любые из их замещающих корпусов были целиком уничтожены. У крепостей только один уровень. Если они получают уровень потерь, то они уничтожаются и помечаются маркером «Разрушена» *Destroyed*.

15.1.8 Обороняющиеся крепости не подвергаются влиянию любых невыполненных чисел потерь, если обороняющиеся части уцелели в этом бою (даже если все они отступили из области с крепостью).

15.1.9 Крепости не могут быть восстановлены. Как только они разрушаются, они остаются в этом состоянии до конца игры.

15.1.10 Область не может контролироваться врагом (и ему не начисляются ПО) пока своя не разрушенная крепость находится в этой области, даже если эта крепость осаждена.

15.1.11 Немецкие части не могут атаковать области содержащие русские крепости пока не сыграна карточка события «OberOst», или состояние войны Центральных Держав «4» или больше. Хотя, немецкие части могут осаждать незанятые русские крепости. Австро-венгерские части не ограничены этим правилом.

15.1.12 Русские части не могут атаковать, входить в или осаждать немецкую область с крепостью во время хода «Август 1914 года».

## 15.2 Осады

15.2.1 Чтобы осадить вражескую крепость, либо хотя бы одна армия, либо число корпусов равное ФП этой крепости должны войти в область этой крепости во время одного Раунда акций, а затем прекратить движение. Например, чтобы осадить Верден Verdun требуется армия ЦД (с полной силой или перевернутая) или три корпуса ЦД (с полной силой или перевернутых). Помещайте маркеры «Осаждена» *Besieged*, чтобы облегчить определение того, что крепость осаждена.

15.2.2 Как только вражеская крепость осаждена, другие свои части могут игнорировать эту вражескую крепость во всех отношениях, включая прослеживание снабжения. Исключение: Части ЦД не могут прослеживать снабжение по морю через порт в области с осажденной вражеской крепостью (Riga Riga это единственный пример этого).

15.2.3 Игрок может активизировать части в области с осажденной вражеской крепостью для боя. Хотя, только части выше тех, которые требуются для осады этой крепости могут атаковать прилегающие области. Части в области с осажденной крепостью могут атаковать эту крепость.

15.2.4 Игрок не может двигать части из осажденной крепости, так чтобы эта крепость оказалась занятой, но не осажденной в конце данного раунда. Если войска осаждающие крепость несут потери, которые уменьшают их численность ниже минимального уровня необходимого для осады (или если из-за события «Война в Африке» War in Africa удаляется британский корпус), то эти части не обязаны отступать, но крепость более не осаждена. Это означает, что никакого броска кубика на сдачу не производится во время Фазы осад, и через эту область нельзя прослеживать снабжение. Если дополнительные свои части входят в эту область, то общее число своих частей должно отвечать требованиям из 15.2.1, чтобы эта крепость снова стала осажденной.

>> 15.2.5 Хотя Таблица Влияния Местности запрещает бои в или из пустынных областей во время летних ходов, крепости в пустынных областях по-прежнему могут быть осажжены и подвергаются результатам осады летом.

## 15.3 Определение результатов осады

15.3.1 Во время Фазы осад каждого хода, все осажденные крепости должны быть проверены, чтобы определить не сдались ли они.

15.3.2 За каждую осажденную крепость бросается кубик. Если выброшенное число больше, чем ФП осажденной крепости, то эта крепость уничтожается. Пометьте эту крепость маркером «Разрушена» *Destroyed*.

15.3.3 Все броски за осаду получают модификатор «-2» во время ходов «Август 1914 года» и «Сентябрь 1914 года». Это отражает меньшую продолжительность времени (один месяц) против трех месяцев у всех других ходов, которую представляют эти ходы.

## 16.0 Война и мир

### 16.1 Состояние войны игрока

16.1.1 Оба игрока начинают все сценарии с уровнем вовлеченности Мобилизация.

16.1.2 Начиная с хода «Сентябрь 1914 года» (2 ход) в любом сценарии за исключением вводного сценария, оба игрока проверяют, не увеличился ли их уровень вовлеченности в войну во время Фазы состояния войны.

16.1.3 Если во время этой фазы состояние войны игрока «4» или больше, то уровень вовлеченности в войну этого игрока возрастает до Ограниченной войны. Игрок добавляет свои карточки Ограниченной войны в свою колоду для вытягивания и перемешивает вместе свою колоду для вытягивания и колоду сброшенных карточек, чтобы создать новую колоду для вытягивания. Теперь его колода для вытягивания будет состоять из его карточек Ограниченной войны и его карточек Мобилизации, которые в данный момент не находятся у него на руках, и которые не были удалены навсегда.

16.1.3.1 Вступление Турции: Когда уровень вовлеченности в войну Центральных Держав возрастает до Ограниченной войны, Турция вступает в войну на стороне Центральных Держав. Поместите турецкие части на карту согласно

Таблице расстановки. Вступление Турции в войну не считается вступлением нейтрала из 9.5.2.2 и не предотвращает привлечение в войну другой нейтральной страны в этот ход.

16.1.4 3 Если во время этой фазы состояние войны игрока «11» или больше, то уровень вовлеченности в войну этого игрока возрастает до Тотальной войны. Игрок добавляет свои карточки Ограниченной войны в свою колоду для вытягивания и перемешивает вместе свою колоду для вытягивания и колоду сброшенных карточек, чтобы создать новую колоду для вытягивания. Теперь его колода для вытягивания будет состоять из его карточек Тотальной войны и его карточек Ограниченной войны и Мобилизации, которые в данный момент не находятся у него на руках, и которые не были удалены навсегда.

*Примечание разработчика: Возможно, а на самом деле скорее всего, что противники будут иметь разные уровни вовлеченности в войну в разные моменты игры.*

16.1.5 Маркер состояния войны игрока ... *War Status* никогда не может упасть, таким образом уровень вовлеченности игрока в войну никогда не может уменьшиться.

Примечание: Эффекты специальных правил 1914 года, которые можно найти на Вспомогательном листе игрока базируются на состоянии войны, а не на уровне вовлеченности в войну. Это означает, что ограничения событий «Бег к морю» и «OberOst» могут быть сняты во время собственно хода вместо того, чтобы дожидаться Фазы состояния войны.

16.1.6 Как только уровень вовлеченности в войну игрока возрастает до Тотальной войны, его маркер состояния войны может быть удален из игры. Любые другие события с числом состояния войны, которые он разыгрывает будут влиять только на общее состояние войны *Combined War Status*.

## 16.2 Общее состояние войны

16.2.1 Во время Фазы состояния войны любого хода, в которой маркер общего состояния войны находится в ячейке «40» или больше, объявляется перемирие. Игра заканчивается и определяется победа.

16.2.2 Общее состояние войны также действует, как предварительное условие для вступления США в войну и капитуляции России.

## 16.3 Вступление США в войну

16.3.1 Полное вступление США в войну это процесс состоящий из трех шагов, которые отмечаются на Дорожке вступления США в войну *US Commitment Track*. Маркер «Вступление США» *US Entry* изначально начинает в ячейке «США нейтральны» *US Neutral*.

16.3.2 Двиньте маркер «Вступление США» в ячейку «Разрешен розыгрыш события «Телеграмма Циммерманна»» *Zimmermann Telegram Allowed* Дорожки вступления США в войну, когда общее состояние войны достигнет 30. Событие «Телеграмма Циммерманна» не может быть сыграно до того, как это произойдет.

16.3.3 Когда сыграно событие «Телеграмма Циммерманна», двиньте маркер «Вступление США»

в соответствующую ячейку. США теперь активная страна для игрока Союзников, но игрок Союзников по-прежнему не может разыгрывать карточки «Подкрепления США» *US Reinforcements*.

16.3.4 Событие «*Over There*» не может быть сыграно до хода следующего за розыгрышем события «Телеграмма Циммерманна». Когда разыгрывается событие «*Over There*», двиньте маркер «Вступление США» в соответствующую ячейку. Игрок союзников теперь может разыгрывать карточки «Подкрепления США», но не более одной каждый ход.

16.3.5 Событие «14 пунктов» *14 Points* не влияет на вступление США в войну, но также не может быть сыграно, до события «Телеграмма Циммерманна». Поэтому название этого события помещено на обратной стороне маркера «Вступление США».

## 16.4 Капитуляция России

16.4.1 Игрок Центральных Держав имеет возможность заставить России выйти из войны по Брест-Литовскому миру, как это было сделано исторически. Это достигается в результате процесса состоящего из шести шагов. Маркер «Капитуляция России» *Russian Capitulation* изначально начинает в ячейке «Боже, Царя храни» *God Save Tsar*.

16.4.2 Игрок Центральных Держав отмечает число областей ПО в России, которое он контролирует в данный момент (даже если эти области в данный момент БС), используя маркер «Текущие ПО ЦД в России» *Current CP Russian VP* на Дорожке общих записей *General Records Track*. Если игрок Союзников отбивает область ПО в России, то маркер двигается обратно по Дорожке общих записей.

16.4.3 Когда Центральные Державы контролируют три или более области ПО в России, то маркер «Капитуляция России» двигается в ячейку «Разрешен розыгрыш события «Царь принимает командование»» *Tsar Takes Command Allowed*. Теперь Центральные Державы могут разыгрывать это событие. Если маркер «Текущие ПО ЦД в России» двигается ниже «3» до того как было сыграно событие «Царь принимает командование», двиньте маркер «Капитуляция России» обратно в ячейку «Боже, Царя храни».

16.4.4 Событие «Падение Царя» *Fall of the Tsar* может быть сыграно, только если было сыграно событие «Падение Царя» и общее состояние войны плюс текущие ПО ЦД в России 33 или больше. Если это происходит, двиньте маркер «Капитуляция России» в ячейку «Разрешен розыгрыш события «Падение Царя»» *Fall of the Tsar Allowed* Дорожки капитуляции России *Russian Capitulation Track*. Если эта сумма падает ниже 33 до того, как было сыграно событие «Падение Царя», двиньте маркер «Капитуляция России» обратно в ячейку «Царь принимает командование» до тех пор, пока сумма снова не будет 33 или выше.

16.4.5 Когда разыгрывается событие «Падение Царя», поместите маркер ПО ЦД в России на момент падения царя *Tsar Fell CP Russian VP* в ту же ячейку, что и маркер текущих ПО ЦД в России на Дорожке общих записей. Вдобавок, двиньте

маркер капитуляции России в ячейку «Падение царя».

16.4.6 Событие «Большевистская революция» *Bolshevik Revolution* может быть сыграно в любой следующий после события «Падения царя» ход, если: 1) маркер текущих ПО ЦД в России находится в более высокой ячейке на Дорожке общих записей, чем маркер ПО ЦД в России на момент падения царя (считая захваченное Баку *Baku*, если применимо; или 2) Центральные Державы контролируют все семь областей ПО в России (за исключением Баку). Если какое-либо из этих условий соблюдено, двиньте марке капитуляции России в ячейку «Разрешен розыгрыш события «Большевистская революция»» *Bolshevik Revolution Allowed* Если это условие больше не соблюдается, двиньте маркер обратно в ячейку «Падение царя» до тех пор, пока эти события не будут соблюдены снова.

16.4.7 Когда разыгрывается событие «Большевистская революция», двиньте маркер капитуляции России в соответствующую ему ячейку.

16.4.8 Событие «Брест-Литовский мир» *Treaty of Brest-Litovsk* может быть сыграно в любой момент после розыгрыша события «Большевистская революция». Когда разыгрывается событие «Брест-Литовский мир», двиньте маркер капитуляции России в соответствующую ячейку.

16.4.9 Когда разыгрывается событие «Брест-Литовский мир» русские части не могут оперировать вне пределов России, Германии, Турции, Австрии и Румынии. Любые русские части вне пределов этих стран уничтожаются. После события «Брест-Литовский мир» русские части не могут двигаться через или группироваться с частями Союзников (и наоборот). Русские части сгруппированные в данный момент с частями Союзников уничтожаются (интернируются). (Это предотвращает использование игроком Союзников русских частей после события «Брест-Литовский мир» для защиты частей Союзников от атаки.)

>> 16.4.10 После события «Брест-Литовский мир» русские части не могут больше атаковать. Части ЦД не могут атаковать русские части за исключением того, что турецкие части могут атаковать на карте Ближнего Востока. Обе стороны по-прежнему могут двигаться в незанятые области и по-прежнему могут подвергаться истощению, осаждают крепости и определять результаты осад.

### 16.5 Условия мира

16.5.1 Игрок может предложить условия мира в качестве своей единственной акции во время Раунда акций, если текущая сумма ПО в пределах разрешенного диапазона для этого игрока.

16.5.1.1 Игрок Центральных Держав может предлагать условия мира, если текущая сумма ПО 11 или больше.

16.5.1.2 Игрок Союзников может предлагать условия мира, если текущая сумма ПО 9 или меньше.

16.5.2 Если противник соглашается на условия мира, то игра немедленно заканчивается ничьей. Если

условия мира отвергнуты, то предлагавший их игрок бросает кубик, чтобы определить влияние предложения условий мира, используя Таблицу условий мира *Peace Terms Table*. Результат либо увеличит, либо уменьшит, либо оставит неизменным уровень ПО.

16.5.3 Нет лимита на число раз, которое игрок может предлагать условия мира во время игры. Игрок может предлагать условия мира только один раз в каждый Раунд акций. Условия мира могут быть приняты только один раз каждую игру, потому что игра немедленно заканчивается по их принятию.

## 17.0 Пополнения

### 17.1 Общие правила

17.1.1 Во время Фазы пополнений, каждая нация может потратить число Очков Пополнений (ОП) отмеченное на Дорожке общих записей маркером ОП этой нации.

17.1.1.1 ОП Союзников *A Allied RP* могут быть потрачены только, чтобы пополнить арабскую *ANA*, австралийскую *AUS*, бельгийские *BE*, черногорскую *MN*, португальскую *PT*, румынские *RO*, греческие *GR* и сербские *SB* части. Вдобавок, эти части могут быть пополнены только путем использования ОП Союзников.

17.1.2 ОП не потраченные во время Фазы пополнений теряются, их нельзя сохранять для использования в следующих ход.

17.1.3 Если враг контролирует или осаждают область столицы страны (Париж *Paris* с случае Франции, Вена *Vienna* или Будапешт *Budapest* в случае Австро-Венгрии) никакие ОП не могут быть потрачены для этой страны. Хотя, отрезанный от снабжения, но не осажденный Париж позволяет тратить французские *FR* пополнения. *Исключение:* На бельгийские и сербские части не влияет это ограничение. *Хотя, бельгийская и сербские армейские части могут быть воссозданы, только если могут быть по правилам помещены на карту (см. 17.1.5). Бельгийские и сербские корпуса по-прежнему могут быть восстановлены в Поле резервов, даже если их страны полностью контролируются врагом.*

17.1.4 Различные варианты пополнений и их стоимость приведены в Таблице стоимости пополнений *Replacement Cost Table* на Листах для справок игрока *Player Aid Card*.

17.1.4.1 Немецкие и австрийские части, прослеживающие снабжение до Софии *Sofia* или Константинополя *Constantinople*, турецкие части, прослеживающие снабжение до Эссена *Essen*, Бреслау *Breslau* или Софии, болгарские части, прослеживающие снабжение до Эссена, Бреслау или Константинополя, и русские и румынские части, прослеживающие снабжение до Белграда, не могут получать подкреплений.

17.1.5 Воссозданные армии помещаются, как если бы они были подкреплениями (см. 9.5.3.3). Существует два исключения отмеченные ниже:

- Сербские армейские части могут быть воссозданы в Салониках *Salonika*, если сыграны карточки событий «Салоники» *Salonika* или вступления Греции и Салоники находятся под

контролем Союзников. Они также могут быть воссозданы в Белграде с соблюдением обычных ограничений для подкреплений.

- Бельгийская армия может быть восстановлена в Брюсселе *Brussels*, Антверпене *Antwerp* или Остенде *Ostend*. Бельгийская армия не может быть воссоздана в Антверпене, если не существует линии снабжения. Если ни одна из этих областей не контролируется Союзниками и не в снабжении, то бельгийская армия может быть восстановлена в Кале *Calais*. (Кале также представляет угол Бельгии удерживаемый Союзниками после Октября 1914 года.)

*Исключение: Сербские армии не могут быть воссозданы в Белграде, если Ниш Nish находится под контролем ЦД.*

17.1.6 Британский арабский корпус *ANA* не помещается в Поле резервов, если получает пополнения. Он помещается в Аравию *Arabia*.

17.1.7 Некоторые части никогда не могут получать пополнений. Эти части отмечены точкой в правом верхнем углу фишки. *E.g., британская армия БЭС ВЕФ.*

17.1.8 Пополнения Соединенных Штатов: После розыгрыша события «*Over There*» все сыгранные карточки ОП Союзников дают одно ОП США наряду с ОП указанными на карточке.

Авторы и участники  
 Дизайнер: Тэд Рэйсер  
 Доработчик: Энди Льюис  
 Арт-директор и дизайн коробки: Роджер Б. МакГован  
 Карта, карточки, фишки, верстка правил: Марк Симонич  
 Глава проекта 4 издания: Джим Фоллинг  
 Команда 4 издания: Дэвид Доктер, Джим Дуган, Тэйлор Голдинг, Роб Хассард, Стэн Джелик, Джон Лот, Джеймс Робертс, Харви Смолмэн, Брэд Сток, Брюс Вигдор, Стивен Вэлкисер  
 Список исключений и специальных правил (стр. ): Марк Леотар  
 Тестирование правил/юристы правил: Джин Биллингсли, Шон Козинс, Бен Найт, Стив Козаковски, Энди Мэли, Деннис Мэйсон  
 Корректоры: Пол Бин, Лэрри Берман, Кевин Дьюк, Стив Ликевич  
 Координатор производства: Тони Кертис  
 Продюсеры: Джин Биллингсли, Тони Кертис, Роджер МакГован, Энди Льюис и Марк Симонич