

Делюкс-издание

Пути славы

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА, 1914-1918



ПРАВИЛА ИГРЫ

Роджер Б. Макгован ©2018

СОДЕРЖАНИЕ

1.0 Вступление	2	14.0 Снабжение	23
2.0 Компоненты	2	15.0 Крепости	24
3.0 Символы и термины.....	4	16.0 Война и мир.....	25
4.0 Подготовка к игре	5	17.0 Пополнения.....	28
5.0 Определение победителя.....	6	Примечания к картам.....	28
6.0 Ход игры.....	8	Заметки автора.....	31
7.0 Обязательные наступления	8	Расширенный пример игры.....	33
8.0 Фаза действий.....	9	Расстановка соединений.....	40
9.0 Карты.....	9	Использование дополнительных карт.....	42
10.0 Группирование	12	Исключения и особые правила	43
11.0 Передвижение.....	13	Особые правила Ближнего Востока	44
12.0 Битва.....	14	Указатель.....	45
13.0 Стратегическая передислокация	22		



1.0 Вступление

28 июня 1914 года наследник австро-венгерского престола Эрцгерцог Франц Фердинанд из династии Габсбургов был убит сербским националистом в Сараево, столице Боснии и Герцеговины, находящейся в то время под контролем Австрии. Убийство Франца Фердинанда позволило Конраду фон Хетцендорфу, начальнику генерального штаба австро-венгерской армии, «свести старые счеты» с сербами. 23 июля Австрия выдвинула Сербии ультиматум, который та должна была принять в течение 48 часов. Сербия обратилась за помощью к России, своему традиционно защитнику. 1 августа, после того как Россия провела мобилизацию, Германия, будучи союзником Австрии, объявила России войну. Не имея планов воевать с одной только Россией, Германия вскоре объявила войну союзнику России — Франции. Немцы потребовали, чтобы нейтральное бельгийское правительство позволило их войскам пройти через территорию Бельгии, чтобы привести в действие знаменитый план Шлиффена. Это требование было отклонено, и последующее немецкое вторжение в Бельгию заставило Англию 4 августа вступить в войну против Германии. Менее чем за месяц убийство в Сараево привело к Первой мировой войне.

Спустя 4 года, 11 ноября 1918 года она завершилась. Три великие династии, которые начали войну: Габсбурги, Романовы и Гогенцоллерны — были уничтожены. В России началась гражданская война, в то время как Австро-Венгрия развалилась на различные этнические образования. Победители, Франция и Англия, были в едва ли лучшем состоянии, чем побежденные. США, вступив в войну лишь в 1917, были разочарованы наступившим миром и впали в изоляционизм. Вторая мировая война стала результатом Первой мировой. *Пути славы: Первая мировая война* — игра для двух игроков, которая симулирует Первую мировую войну в увлекательном и исторически достоверном виде. Игрок за Центральные державы (ЦД) пытается использовать свое географическое положение и высокое качество немецких войск, для того чтобы разбить превосходящих по численности соперников. Игрок за союзников (СО) стремится использовать свое численное преимущество и надеется избежать революции в России хотя бы до тех пор, пока войска США не придут в Европу.

Правила игры разделены на семнадцать пронумерованных разделов (от 1.0 до 17.0). Некоторые разделы, в свою очередь, разбиты на подразделы (например, 2.1 и 2.2). В некоторых местах вы можете увидеть ссылки на разделы и подразделы, относящиеся к тому, что вы читаете.



Примечание к правилам. Это локализация последнего на данный момент издания игры от 2018 года. Она включает все шесть официальных обновлений правил, которые были выпущены с момента первого релиза игры в 1999 году. Для удобства владельцев предыдущей версии правил от 2010 года последние изменения отмечены следующим образом:

◆ Новые правила или значительное изменение в существующих отмечены символом (◆).

Небольшие изменения подчеркнуты.

2.0 Компоненты

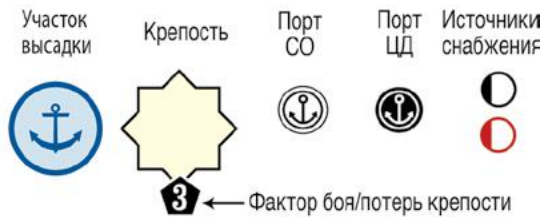
- Одно двухстороннее поле, размером 56x86 см
- Два листа фишек
- Три памятки:
 1. Игровые таблицы
 2. Памятка подкреплений
 3. Таблица состояния войны + таблица победных очков
- Книга правил (это руководство)
- 130 карт
- Два шестигранных кубика

2.1 Игровое поле

Игровое поле состоит из квадратных, восьмиугольных и прямоугольных ячеек (регионов), которые соединены между собой линиями. Два региона, соединенные одной линией, называются «соседними». На каждом регионе указано, какой стороне он изначально принадлежит, к какому типу местности относится, содержит ли порт, крепость и приносит ли победные очки. Четыре возможные точки высадки Союзных экспедиционных сил (СЭС) также отмечены на поле. Некоторые регионы соединены пунктирной линией, что указывает на ограничения. Такие ограничения перечислены на самом поле. Наконец, регион Синая имеет отметку, указывающую на штраф в битве, при атаке только из этой ячейки. Игровое поле также содержит несколько таблиц и шкал, которые используются в игре.

Обозначения



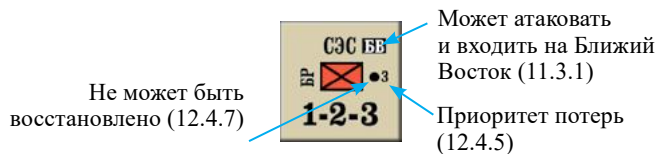


2.2 Игровые компоненты

2.2.1 Соединения

В игре есть два типа соединений: корпуса и армии. Крепости не считаются соединениями. Корпуса — это соединения от 20 000 до 50 000 человек, представленные маленькими фишками. Армии, более насыщенные личным составом и вооружением силы (до 300 000 человек), имеющие артиллерийскую и воздушную поддержку, представлены большими фишками. Все фишки армий и корпусов являются двухсторонними. Эти две стороны фишки называются «шагами». Лицевая сторона фишки представляет соединение с полной силой, обратная — с пониженной. Заметьте, что у большинства соединений фактор боя (ФБ) на стороне с полной силой выше, чем на стороне с пониженной (ослабленное соединение). В то время как фактор потерь (ФП) и фактор движения (ФД) не меняются.

Армии



Корпуса



2.2.2 Игровые жетоны



В этой игре содержится множество жетонов. Они предназначены для того, чтобы отмечать различные показатели, например, состояние войны или контроль над регионом.

Если тот или иной жетон недоступен, это не должно быть помехой или поводом для несоблюдения правил. Например, если закончились жетоны контроля, просто

используйте любой другой доступный жетон, чтобы отметить контроль над территорией, либо переместите жетон контроля из региона, находящегося в вашем глубоком тылу.

2.3 Карты

У каждого игрока есть своя собственная колода из 55 карт, разделенных на три группы: 14 карт мобилизации, 20 карт ограниченной войны и 21 карта тотальной войны. Также у каждой стороны есть по 10 дополнительных карт (всего 65 карт в каждой колоде). Обратите внимание, что они отмечены словом «дополнительная» в правом верхнем углу карты.

Примечание: дополнительные карты не являются частью основной игры.

Пример карты



2.4 Аббревиатуры соединений

- АВ: Австро-Венгрия
- АВС: Австралия
- АИ: Армия ислама
- АСА: Арабская северная армия
- БВ: Ближний Восток
- БЕ: Бельгия
- БО: Болгария
- БР: Британия
- БЭС: Британские экспедиционные силы
- ВОСТ: Французская восточная армия
- ГЕР: Германия
- ГР: Греция
- ИТ: Италия
- ЙЫЛ: Йылдырым (*тур. Молния*)
- КАВК: Русская кавказская армия
- КАН: Канада
- ПОЛ: Польша
- ПОР: Португалия
- РУМ: Румыния
- РУС: Россия
- САН: Сануситы

СЕР: Сербия
США: Соединенные Штаты Америки
СЭС: Средиземноморские экспедиционные силы
ТУР: Турция
ФР: Франция
ЦД: Центральные державы
ЧЕР: Черногория
ЧК: Чехословацкий корпус

2.5 Остались вопросы?

Если ваша копия игры оказалась некомплектной или бракованной, напишите нам на hello@gaga.ru.

Если у вас есть вопросы по правилам игры, мы будем рады ответить вам на них по тому же адресу.

3.0 Символы и термины

*** (астериск):** если карта с таким символом будет разыграна в качестве события, она навсегда удаляется из игры в конце текущего раунда действий. Карта не удаляется из игры, если была использована для траты очков операций, очков пополнений или стратегической передислокации.

Активированное: если во время раунда действий для передвижения или боя была потрачена стоимость активации региона, все соединения в этом регионе считаются активированными и могут выполнить действие (кроме соединений БС), указанное на жетоне активации.

Активный игрок: игрок, который совершает действие во время своей части раунда действий.

Без снабжения (БС): такое случается, когда соединение не может провести линию снабжения к дружественному источнику. Соединения БС имеют серьезные ограничения и уничтожаются во время фазы истощения, если все еще БС.

БК: указывает на то, что данная карта является также боевой картой и может быть разыграна для того, чтобы поддержать соединения. Некоторые боевые карты содержат фразу «Может быть использована только в одном бою за ход». Такие БК сбрасываются сразу же после использования (но не удаляются из игры). В отличие от других БК без *, они не могут быть использованы больше, чем в одном бою за ход [см. 9.5.4.].

Примечание: крепости не являются соединениями. Таким образом, БК нельзя разыграть, чтобы поддержать незанятую соединением крепость.

Значение потерь: результат, полученный по таблице огня во время боя.

Значение состояния войны: присутствует на некоторых картах. Когда такая карта разыграна в качестве события, продвиньте жетон состояния войны активного игрока и жетон общего состояния войны на соответствующее число.

Контроль над регионом: каждый регион на поле контролируется либо игроком за союзников, либо игроком за Центральные державы или же является нейтральным. Переход из-под дружеского контроля во вражеский происходит, когда соединение врага входит в этот регион, и в нем при этом нет дружественной неуничтоженной крепости. Если дружественная осаденная крепость была уничтожена или сдалась, контроль над регионом тут же переходит к противнику. Контроль над регионом также может измениться во время фазы истощения.

Модификатор броска кубика (МБК): число, которое прибавляется или вычитается из результата броска кубика.

Название события: подчеркнутое название события указывает на то, что оно является необходимым условием другого события.

Очки движения (ОД): стоимость, которую нужно оплатить, чтобы войти в регион. Все регионы в *Пути славы* имеют стоимость 1 ОД.

Очки операций (ОО): количество очков, которые игрок может потратить для передвижения и боя во время раунда действий.

Очки пополнений (ОП): используются для того, чтобы восстановить ослабленное соединение или вернуть в игру уничтоженное соединение.

Очки стратегической передислокации (СП): используются для совершения стратегической передислокации.

ПО: победные очки, которые используются для того, чтобы определить победителя в игре.

♦ **Приоритет потерь:** некоторые соединения обязаны нести потери в первую очередь. Когда несколько таких соединений участвуют в бою на одной стороне, первым несет потери соединение с наименьшим числом. *Например: соединение БЭС будет нести потери до СЭС.*

Регион: любая ячейка на поле, в которую может передвигаться соединение.

Регионы, приносящие ПО: любые регионы с красным названием и красной обводкой. Когда контроль над таким регионом меняется, отразите это изменение с помощью жетона ПО согласно таблице победных очков.

Столицы: следующие регионы являются столицами государств.

АВ: Вена и Будапешт

ИТ: Рим

БЕ: Брюссель

РУМ: Бухарест

БО: София

СЕР: Белград

БР: Лондон

ТУР: Константинополь

ГЕР: Берлин

ФР: Париж

ГР: Афины

ЧЕР: Цетине

Стратегическая передислокация (СП): действие, с помощью которого игроки могут быстро перемещать соединения на большие расстояния внутри дружественной территории.

Уровень вовлеченности в войну: определяет, какие карты находятся в колоде игроков.

Фактор боя (ФБ): способность соединения или крепости сражаться. Используется для того, чтобы определить итог боя по таблицам огня. ФБ крепости равняется числу, напечатанному рядом с ней на поле. ФБ определяет то, насколько сильный урон соединение или крепость может нанести в бою. Заметьте, что корпус в бою может быть слабее, чем армия с меньшим значением ФБ. Причина кроется в том, что армия открывает наступательный и оборонительный огонь по лучшей таблице, чем корпус.

Фактор движения (ФД): количество регионов, в которые соединение может войти, будучи активированным для передвижения во время раунда действий.

Фактор потерь (ФП): стойкость соединения или крепости в бою. Значение потерь противника должно быть равно или выше ФП соединения, чтобы его фишка была перевернута на ослабленную сторону. ФП крепости равно числу, напечатанному рядом с ней на поле.

Ячейка пополнений: ячейка в нижней части карты, в которой указаны нации и количество очков пополнений, которые будут получены, если карта разыгрывается в качестве очков пополнений.

4.0 Подготовка к игре

В *Пути славы* есть три сценария: «Ознакомительный», «Ограниченная война» и «Кампания». Все три сценария начинаются в августе 1914, и подготовка к игре происходит одинаково, как описано ниже.

4.1 Жетоны

4.1.1 Размещение жетонов

ХОД Поместите жетон хода в ячейку «Август 1914» на шкале ходов.

ПО Поместите жетон победных очков в ячейку «10» основной шкалы.

СО Состояние войны **ЦД Состояние войны** **Общее Состояние войны** Поместите 3 жетона состояния войны в ячейку «0» общей шкалы.

ГЕР ОП **АВ ОП** **СО ОП** **БР ОП** **ФР ОП** **РУС ОП** Поместите ГЕР, АВ, союзные, БР, ФР и РУС жетоны пополнений в ячейку «0» общей шкалы.

ПО ЦД в России Поместите жетон ПО ЦД в России в ячейку «0» общей шкалы.

Обязат. наст. СО **Обязат. наст. ЦД** Поместите жетоны обязательного наступления ЦД и СО рядом с соответствующими таблицами.

Вступление США Поместите жетон вступления США в ячейку «Нейтралитет США» на шкале вовлеченности.

Капитуляция России Поместите жетон капитуляции России в ячейку «Боже, Царя храни!» на шкале капитуляции.

Действие СО 1 **Действие ЦД 1** Каждый игрок размещает шесть жетонов действий рядом со своей таблицей раунда действий.

ДВИЖ **АТАКА** Поместите пять жетонов «Движ./атака» рядом с игроком за Центральные державы, так как его ход будет первым.

Поместите все остальные жетоны так, чтобы ими было удобно пользоваться.

4.1.2 Жетоны на поле

Не вып. ОН -1 ПО **Не вып. ОН +1 ПО** **Жетон невыполненного ОН:** поместите этот жетон на шкалу ходов, если игрок не совершает обязательное наступление.

Жетоны контроля: поместите их в регионы, чтобы обозначить контроль. Регион без такого жетона считается находящимся под контролем начального владельца.

Ставка СО **Ставка ЦД** **Жетон ставки:** используйте его, чтобы отобразить количество ПО, которое нужно прибавить (вычесть) от итоговых ПО в конце игры (см. 5.6.1.).

-1 **Попытка окопаться:** используйте этот жетон, чтобы показать, что игрок совершал попытку окопаться в регионе в прошлом раунде (см. 11.2.10.).

Без снабжения **Жетон БС:** используйте этот жетон, чтобы отметить соединения без снабжения. Такие соединения будут подвержены истощению во время фазы истощения (см. 14.3.5.).

Лузитания -1 ПО **Жетон события:** некоторые события имеют соответствующие жетоны. Можете выкладывать их на шкалу ходов в качестве напоминания, что то или иное событие произошло.

4.2 Размещение соединений

4.2.1 Поместите соединения и жетоны обоих игроков в регионы, указанные в разделе «Расстановка соединений» (стр. 40). Регионы начальной расстановки также отмечены на поле. Заметьте, что некоторые корпуса начинают игру в ячейке резерва, а не на поле.

Примечание: в некоторых регионах в начале игры находятся только траншеи 1-го уровня.

4.2.2 Нейтральные нации не представлены на поле в начале игры. Их соединения размещаются в соответствии с таблицей размещения, как только будет разыграно событие, по которому нейтральная страна вступает в войну. **Исключение:** турецкие соединения размещаются согласно 16.1.3.1.

4.2.3 Поместите другие соединения так, чтобы ими было удобно пользоваться.

4.3 Начальные карты

4.3.1 Игрок за ЦД может выбрать, начать или нет игру с картой **АВГУСТОВСКИЕ ПУШКИ** в руке.

Он должен сообщить игроку за союзников о своем решении.

В любом случае карты мобилизации ЦД перемешиваются, и игрок за ЦД берет семь случайных карт из их числа (включая **АВГУСТОВСКИЕ ПУШКИ**, если он решил использовать эту карту).

Если игрок за ЦД выбрал **АВГУСТОВСКИЕ ПУШКИ**, он не обязан разыгрывать эту карту как событие.

4.3.2 Перемешайте 14 карт мобилизации союзников и сдайте семь из них игроку за союзников.

4.3.3 В первый ход совершаются броски обязательного наступления, см. 6.0, А.



5.0 Определение победителя

5.1 Общие правила

5.1.1 Победитель определяется количеством ПО в конце игры. **Исключение:** если игрок принимает мирное соглашение, игра заканчивается ничьей, независимо от количества ПО. В каждом сценарии свое количество ПО, необходимое для победы.

5.1.2 Количество ПО меняется в соответствии с условиями, перечисленными в таблице победных очков, которая находится на одной из памяток. Количество ПО может быть больше 20 и меньше 0 во время фаз действия, истощения, осады и состояния войны.

5.2 Автоматическая победа

5.2.1 В любом из сценариев Центральные державы могут достичь автоматической победы, если ПО равны 20 или больше, во время сегмента Д.2 фазы состояния войны любого хода.

5.2.2 В любом из сценариев союзники могут достичь автоматической победы, если ПО равны 0 или меньше, во время сегмента Д.2 фазы состояния войны любого хода.

5.3 Ознакомительный сценарий

5.3.1 Этот сценарий заканчивается в конце 3-го хода.

5.3.2 Уровень вовлеченности обоих игроков не может быть повышен в данном сценарии, независимо от их значения состояния войны.

5.3.3 В этом сценарии не используется правило 16.5 (мирное соглашение).

5.3.4 Ячейка, в которой находится жетон ПО в конце этого сценария, сравнивается с соответствующими уровнями, представленными ниже, для того чтобы определить победителя.

Победа Центральных держав: 14 или более.

Ничья: от 11 до 13 (исторический итог).

Победа союзников: 10 или менее.

5.4 Сценарий ограниченной войны

5.4.1 Этот сценарий заканчивается при одном из следующих условий:

- если один из игроков достигает автоматической победы,
- если уровень вовлеченности в войну одного из игроков достигает «Тотальной войны»,
- в конце лета 1916 (10-й ход), или
- заканчивается ничьей, если игроки достигают мирного соглашения.

5.4.2 Ячейка, в которой находится жетон ПО в конце этого сценария, сравнивается с уровнями, представленными ниже, для того чтобы определить победителя.

Победа Центральных держав: 17 или более.

Ничья: от 13 до 16 (исторический итог).

Победа союзников: 12 или менее.

5.5 Сценарий полной кампании

5.5.1 Этот сценарий заканчивается при одном из следующих условий:

- если один из игроков достигает автоматической победы,
- в конце зимы 1919 (20-й ход),
- в результате перемирия (16.2.1), или

• заканчивается ничьей, если игроки достигают мирного соглашения.

5.5.2 В кампании существует два уровня победы, в зависимости от того, разыграл ли игрок за ЦД событие **БРЕСТ-ЛИТОВСКИЙ ДОГОВОР**. Ячейка, в которой находится жетон ПО в конце этого сценария, сравнивается с соответствующими уровнями, представленными ниже, для того чтобы определить победителя.

5.5.2.1 Если **БРЕСТ-ЛИТОВСКИЙ ДОГОВОР** был разыгран:

Победа Центральных держав: 11 или более.

Ничья: 10.

Победа союзников: 9 или менее (исторический итог).

5.5.2.2 Если **БРЕСТ-ЛИТОВСКИЙ ДОГОВОР** не был разыгран:

Победа Центральных держав: 13 или более.

Ничья: 10-12.

Победа союзников: 9 или менее.

5.6 Победа в турнирной игре

5.6.1 В турнирной игре игроки должны делать ставки ПО, чтобы определить стороны. Каждый игрок бросает кубик. Игрок с наибольшим результатом объявляет сторону за которую он хочет играть, и количество ПО, которое он готов «уступить» противнику. Это может быть любое целое число, включая 0. Противник либо принимает ставку (и таким образом играет за другую сторону), либо повышает ставку, если хочет играть за ту же сторону, называя большее число. Первый игрок также может опять повысить ставку. Ставки заканчиваются, когда один игрок принимает ставку другого. В конце игры итоговые ПО изменяются на выигравшую ставку.

Примечание автора: чаще всего на турнирах игроки ставят 1 ПО, чтобы играть за союзников.

5.6.1.1 Ставка ПО не учитывается при определении автоматической победы. Итоговые ПО изменяются на выигравшую ставку только в конце игры.

5.6.2 Обычные условия победы, описанные в 5.4.2 и 5.5.2, по-прежнему действуют, за исключением ничьей, которая разрешается в пользу победы союзников.

5.6.3 Если игра заканчивается принятием мирного соглашения, обе стороны считаются проигравшими.

Примечание автора: это означает, что кроме тех случаев, когда турнир ведется по системе «каждый с каждым» или «до двух поражений», предлагать мирное соглашение рискованно.

5.7 Правила исторического сценария

Исторический сценарий отлично сбалансирован за более чем сотню тестовых партий. Это отличный вариант для соревновательной игры. Новое делюксовое поле вместе

с условиями исторического сценария и последней версией правил отлично подходят для турнирных игр.

5.7.1 Изменения в подготовке к игре

- Добавьте траншеи 1-го уровня ЦД в Страсбург.
- Уберите траншеи 1-го уровня СО из Брюсселя.
- Добавьте траншеи 1-го уровня СО в Вероне, Азиаго, Маджоре и Удине.

5.7.2 Изменения в победных очках

- ♦ Мирное соглашение (правило 16.5) недоступно.
- СО побеждают в случае ничьей.
- Ахваз, Венеция, Минск, Иерусалим и Харпут НЕ ПРИНОСЯТ ПО.
- Ковно, Седан, Амьен, Кобленц и Ахен ПРИНОСЯТ ПО.

5.7.3 Изменения в очках пополнений

ЦД получают 1 немецкое ОП каждый ход во время тотальной войны (т.е., когда игрок уже добавил карты ТВ в свою колоду), если контролируют Седан и еще два французских и/или бельгийских региона во время фазы ОП.

5.7.4 Дополнительные правила сценария

1. ♦ Используйте дополнительное правило 9.14 — восемь карт в руке.
2. Используйте дополнительное правило 11.2.10 — модификации броска за траншеи.
3. ЦД должны начать игру с розыгрыша **АВГУСТОВСКИХ ПУШЕК** в качестве события.
4. Карта **ТРАНШЕИ** не может быть разыграна в качестве события во время 1-го хода.
5. ♦ Британское ОН становится французским ОН во время 1-го хода.
6. До тех пор пока уровень вовлеченности в войну СО не достигнет тотальной войны (т.е., когда игрок уже добавил карты ТВ в колоду), только австрийские и итальянские армии могут действовать в Италии (передвигаться, атаковать, использовать СП или продвигаться в или через итальянские регионы). Также, до тех пор пока уровень вовлеченности в войну СО не достигнет ТВ, немецкие армии не могут заканчивать свое передвижение (в том числе с помощью СП) в Тренто, Филлахе или Триесте.
7. Следующие карты также приносят ОО, если будут разыграны как события: **«ЛЭНДШИПЫ»**, **ДЕПЕША ЦИММЕРМАНА**, **OVER THERE**, **ЦАРЬ ПРИНИМАЕТ КОМАНДОВАНИЕ**, **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ**, **РЕВОЛЮЦИЯ В РОССИИ**. Желтая полоса на этих картах служит напоминанием о том, что эти события также приносят ОО. Вначале разыграйте событие, а затем можете использовать ОО.
8. Если игра заканчивается перемирием или в конце 20-го хода, прибавьте одно ПО за каждую карту подкрепления США, которая не была разыграна в качестве события.
9. Если игра заканчивается перемирием или в конце 20-го хода, отнимите два ПО, если карта **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ** не была разыграна в качестве события.

6.0 Ход игры

Партия в *Пути славы* состоит из ходов, каждый из которых подразделяется на фазы и сегменты, которые должны выполняться в строго определенном порядке.

А. Фаза обязательного наступления

Каждый игрок бросает один кубик и сверяется с таблицей обязательного наступления, чтобы определить, должна ли нация под его контролем совершить ОН. Поместите жетон ОН в соответствующую ячейку таблицы обязательного наступления, чтобы отобразить результат.

Б. Фаза действий

Каждая фаза действий состоит из 6 раундов действий. Во время каждого раунда действий оба игрока совершают по одному действию. В каждом раунде действий игрок за ЦД совершает свое действие первым.

В. Фаза истощения

Уничтожьте все корпуса и армии БС. Уничтоженные корпуса БС помещаются в ячейку восстанавливаемых соединений. Уничтоженные армии БС не могут быть восстановлены и удаляются из игры. Контроль над регионами за линией фронта противника также может измениться.

Г. Фаза осады

Бросьте кубик за каждую осажденную крепость, чтобы определить, сдастся ли она (и помечается жетоном уничтожения).

Д. Фаза состояния войны

Д.1. Согласно таблице победных очков, отметьте любые изменения ПО, указанные в разделе «Во время фазы состояния войны».

Д.2. Определите, достиг ли кто-либо из игроков автоматической победы.

Д.3. Определите, было ли объявлено перемирие.

Д.4. Каждый игрок определяет, был ли повышен его уровень вовлеченности в войну. За исключением августа 1914 (1-ый ход). Если условия для достижения определенного уровня выполнены, карты ограниченной войны или карты тотальной войны могут быть добавлены в колоды.

Е. Фаза пополнений

Е.1. Сегмент союзников: игрок за союзников тратит любое количество ОП, полученных с помощью розыгрыша карт в качестве ОП в этот ход, как отмечено на общей шкале. Непотраченные ОП сгорают.

Е.2. Сегмент Центральных держав: игрок за Центральные державы тратит любое количество ОП, полученных с помощью розыгрыша карт в качестве ОП в этот ход, как отмечено на общей шкале. Непотраченные ОП сгорают.

Ж. Фаза добора карт

Каждый игрок добывает карты из своей колоды, пока у него в руке не будет 7 карт. Если карт в колоде не хватает, перемешайте сброс после того, как возьмете все возможные

карты, и сформируйте новую колоду. Игрок может сбросить любые боевые карты лицом вверх, перед тем как брать новые. Если в колоде игрока все еще недостаточно карт, чтобы пополнить свою руку до 7, он берет столько, сколько может, и начинает свой ход с неполной рукой. Если в этот ход в колоду были добавлены карты ограниченной войны или тотальной войны, перемешайте колоду вместе со сбросом, чтобы сформировать новую колоду.

З. Конец хода

Если война еще не окончена и последний ход сценария не завершен, продвиньте жетон хода в следующую ячейку шкалы ходов. Затем начните новый ход с фазы обязательного наступления.

7.0 Обязательные наступления

7.1 Общие правила



7.1.1 Игроки бросают кубики по таблице обязательного наступления в начале каждого хода. Поместите жетон ОН в соответствующую ячейку шкалы ОН.

7.1.2 Если выпал результат «Нет» или выпавшая нация является нейтральной, ничего не происходит. Если столица нации (для Австро-Венгрии обе столицы: Вена и Будапешт) контролируется противником, такая страна не получает ОН, вместо этого сдвиньте жетон ОН на одну ячейку правее в таблице ОН.

7.1.3 Если результатом броска стала не нейтральная нация, она должна совершить хотя бы одну атаку соединения противника в этом ходу. Если она не совершит такой атаки, это приведет к потере 1 ПО. Штраф применяется, даже если нация не имеет способных атаковать соединений на поле. Если игрок за ЦД получает штраф, ПО уменьшаются на один. Если игрок за СО получает штраф, ПО увеличиваются на один.

7.1.4 Чтобы обязательное наступление было засчитано, британское или французское соединение должно атаковать немецкое соединение во Франции, Бельгии или Германии. (АВС, КАН, ПОР или АСА в этом случае не считаются британскими, на них также не действует событие Ллойд Джордж.)

7.1.5 Чтобы обязательное наступление было засчитано, немецкое соединение должно атаковать американское, британское, бельгийское или французское соединение во Франции, Бельгии или Германии. Считайте «ГЕР» результатом броска «Нет», после того как событие Г-Л ПРИНИМАЮТ КОМАНДОВАНИЕ вступило в силу (как и указано в таблице обязательного наступления ЦД). Чтобы обязательное наступление было засчитано, турецкое соединение должно атаковать соединение союзников. Атака САН не учитывается, как обязательное наступление для Турции.

7.1.6 Если выпал результат «АВ (ИТ)» и Италия в войне, австро-венгерское соединение должно атаковать регион с итальянским соединением, итальянский регион или регион с соединением союзников, которое получает снабжение из итальянского региона. Если Италия нейтральна или ее столица контролируется ЦД во время фазы обязательного наступления, переместите жетон ОН в ячейку АВ и считайте результатом броска «АВ».

7.1.7 Если результат броска «АВ», австро-венгерское соединение должно атаковать любое соединение.



7.1.8 Французский мятеж: после того как было разыграно событие **Французский мятеж**, переверните жетон ОН союзников на сторону с пометкой «Франц. мятеж». Текущая и будущие ФР ОН считаются ФР мятежом, и атака не требуется. Фактически любая французская атака приносит штраф. Если любое французское соединение, не сгруппированное с американским, совершает атаку во время хода французского мятежа, прибавьте 1 ПО за такой ход (не за каждую атаку). Как только штраф ПО был применен, эффект французского мятежа отменяется до конца *текущего* хода и жетон ОН передвигается в ячейку «Нет или выполнено». Если событие Французский мятеж разыграно после того, как французское ОН было выполнено, до конца хода оно не имеет никакого эффекта. (Жетон ОН уже был передвинут в ячейку «Нет или выполнено».) Если событие **Французский мятеж** было разыграно в течение хода ФР ОН, но до соответствующей французской атаки, его эффект тут же вступает в силу. **Французский мятеж** не распространяется на атаки за пределами Франции, Бельгии и Германии. **Исключение:** атака французским соединением, сгруппированным с американским, не влечет штраф.

7.1.9 После того как было разыграно событие **Хоффман**, прибавляйте +1 к броску кубика ЦД по таблице обязательного наступления. Розыгрыш события **Хоффман** не влияет на любые ОН ЦД, которые уже действуют.

7.1.10 После того как было разыграно событие **Г-Л принимают командование**, результат «ГЕР» по таблице обязательного наступления игнорируется до конца игры. Если в то время, когда разыграно это событие, действует немецкое ОН, игнорируйте ОН и передвиньте жетон обязательного наступления в ячейку «Нет или выполнено».

7.1.11 После того как было разыграно событие **Революция в России**, игнорируйте русское ОН до конца игры. Если в то время, когда разыграно это событие, действует русское ОН, игнорируйте ОН и передвиньте жетон обязательного наступления в ячейку «Нет или выполнено».

8.0 Фаза действий

8.1 Общие правила

8.1.1 Каждая фаза действий состоит из шести раундов действий. Во время каждого раунда действий игрок может выполнить только одно из шести возможных действий.

8.1.2 Игрок за Центральные державы совершает первое действие в каждом раунде действий.

8.1.3 Каждый игрок должен выполнить одно из шести возможных действий:

- Разыграть карту как операцию (ОО).
- Разыграть карту как стратегическую передислокацию (СП).
- Разыграть карту как пополнение (ОП).
- Разыграть карту как событие.
- Предложить мирное соглашение, если значение ПО это позволяет.
- Выполнить операцию, получив 1 гарантированное ОО, не разыгрывая карту.



8.1.4 Игрок помещает пронумерованный жетон действия с номером текущего раунда на свою таблицу действий, чтобы отметить, какое действие он совершил.



8.1.5 Игроки продолжают совершать действия по очереди до тех пор, пока каждый не выполнит шесть действий.

9.0 Карты

9.1 Общие правила

9.1.1 Карты — сердце игры. Игроки совершают все свои действия, включая передвижение и атаку, разыгрывая их. **Исключение:** гарантированные очки операций, мирное соглашение и определение результата осады [см. 8.1.3, 16.5 и 15.3.].

9.1.2 У каждого игрока есть своя колода, карты которой разделяются на три группы: карты мобилизации, карты ограниченной войны и карты тотальной войны. Игроки начинают игру только со своими картами мобилизации. Остальные карты добавляются в колоду каждого игрока, как только уровень вовлеченности в войну увеличивается [см. 16.1].

9.1.3 Каждая карта может быть использована четырьмя различными способами: для выполнения операций (ОО), для стратегической передислокации (СП), для получения очков пополнений (ОП) или в качестве события. Одна и та же карта может быть использована разными способами по ходу игры, однако она может быть использована только одним из способов во время розыгрыша. **Исключение:** некоторые события позволяют карте быть использованной и как событие, и как ОО во время одного раунда действий. Если это явно не указано в тексте карты, такие карты можно отличить по желтой полосе.

9.1.4 (Дополнительно) Тем, кто хочет иметь больше контроля над картами, следует играть с рукой из восьми карт вместо семи. Все обычные правила сохраняются, но игроки могут держать в руке дополнительную карту.

9.2 Операции

9.2.1 Если карта разыграна как ОО, игрок может потратить указанное на ней количество очков.

9.2.2 Стоимость региона не меняется, независимо от того активируется он для передвижения или атаки. **Исключение:** после того как было разыграно событие **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ**, регионы с русскими соединениями активируются для передвижения за обычную стоимость, но атака стоит 1 ОО за каждое соединение.

9.2.3 Стоимость активации региона равна числу разных наций (кроме крепостей), находящихся в нем. Существует несколько исключений:

- Бельгийские соединения в Антверпене, Остенде, Кале или Амьене могут считаться британскими для активации.
- АСА, БР, АВС, КАН и ПОР считаются соединениями одной нации (британскими) для активации. На что указывает светло-коричневый фон их фишек.
- Французские и американские соединения могут считаться соединениями одной нации для активации, находясь во Франции и Германии.
- Карты событий **Южная армия** и **11-я армия** позволяют считать некоторые группировки ЦД, состоящие из разных наций, группировками одной нации для активации. Подробнее указано на самих картах.
- САН считается турецким, а ЧЕР — сербским соединением для активации.

9.2.4 Стоимость активации многонационального региона оплачивается полностью, даже если соединение одной или нескольких наций не будет ни передвигаться, ни атаковать во время активации (т.е. игрок не может таким образом снизить стоимость активации).

Примечание: несмотря на то что исключения в 9.2.3 снижают стоимость активации для многонациональных атак, соединения все еще считаются соединениями разных наций. См. 12.1.11.

Примечание: если некоторые (но не все) нации в регионе БС, регион все еще может быть активирован. Тем не менее все соединения будут учитываться для расчета стоимости активации, а соединения БС не смогут ни передвигаться, ни атаковать.



9.2.5 Передвижение и атака: каждый регион может быть активирован либо для передвижения, либо для атаки. Жетон передвижения или атаки должен быть помещен в каждый регион, который был активирован. В это время не нужно указывать цель атаки.

9.2.6 Только регионы с соединениями могут быть активированы. Регион, в котором находится только лишь дружественная крепость, не может быть активирован.

9.2.7 Ближний Восток: игрок за союзников может активировать для битвы только один регион за раунд действий на Ближнем Востоке. Соединения, находящиеся за пределами БВ, все еще могут атаковать регионы на БВ (например, Адрианополь, Галлиполи, Балыкесир). **Исключения:** плацдарм СЭС и регион, содержащий британскую БВ армию, не учитываются для этого ограничения. Ограничение включает Константинополь и Бурсу, которые располагаются на Ближнем Востоке, но для удобства также вынесены на основное поле. Активация для передвижения на Ближнем Востоке не ограничена.



9.2.7.1 Плацдарм СЭС: активация армии СЭС для передвижения или боя стоит 3 ОО, если она получает снабжение через жетон плацдарма СЭС. Активация других соединений СО стоит 1 ОО за корпус, если они имеют снабжение (на момент активации) через жетон плацдарма СЭС. Например, активация группировки, которая включает СЭС и два корпуса, обойдется в 5 ОО. Игрок не может частично активировать группировку по этому правилу; должна быть потрачена полная стоимость активации за регион. Данное правило не применяется, если СЭС были введены в игру как обычное подкрепление по 9.5.3.4. Ни одна СО армия, за исключением СЭС, не может использовать плацдарм СЭС для снабжения. Только БР и АВС корпуса могут использовать плацдарм СЭС для снабжения.

9.2.8 После того как все активированные регионы были отмечены жетонами, активный игрок может передвинуть свои соединения, находящиеся в регионах с жетоном передвижения. Не обязательно передвигать все соединения в регионе с жетоном передвижения.

9.2.9 После того как все передвижения завершены, активный игрок совершает любые атаки из регионов, отмеченных жетонами атаки.

Примечание: если во время передвижения все дружественные соединения покидают регион, в котором остается вражеская крепость, этот регион может быть атакован соединением из соседнего региона (оно также должно быть отмечено жетоном атаки).

9.3 Стратегическая передислокация

9.3.1 Если карта разыграна для СП, игрок может использовать стратегическую передислокацию, чтобы передвинуть свои соединения.

9.3.2 Игрок получает количество очков СП, равное значению СП на карте.

9.3.3 Игрок не может разыграть карту для СП, если он уже делал это в свой предыдущий раунд действий этого хода. Розыгрыш события **Салоники** считается СП для соблюдения данного правила. Игрок может разыграть карту для СП в последнем раунде действий одного хода и в первом раунде действий следующего хода.

9.4 Очки пополнений (ОП)

9.4.1 Если карта разыграна для ОП, игрок отмечает количество ОП, указанное в ячейке пополнений для каждой нации на общей шкале. **Исключение:** *Болгария, Италия и Турция не получают пополнений, пока они нейтральные.* ОП «СО» на карте союзников отмечаются жетоном СО ОП и используются для всех малых наций союзников [17.1.1.1].

9.4.2 Игрок не совершает никаких других действий, кроме как отмечает ОП, полученные в этом раунде действий.

9.4.3 Игрок не может разыграть карту для ОП, если он уже делал это в свой предыдущий раунд действий этого хода. Игрок может разыграть карту для ОП в последнем раунде действий одного хода и в первом раунде действий следующего хода.

9.4.4 Очки пополнений тратятся во время фазы пополнений каждого хода.

9.4.5 На картах нет очков пополнений США [см. 17.1.8].

9.5 Событие

9.5.1 Общие правила

9.5.1.1 Если карта разыграна в качестве события, следуйте инструкциям, указанным на карте.

Примечание: некоторые карты могут быть разыграны как события для изменения состояния войны или «очистки» колоды, даже если их эффекты уже не имеют смысла.

НАПРИМЕР: РАТЕНАУ может быть разыгран после НЕЗАВИСИМЫХ ВОЗДУШНЫХ СИЛ. 11-я АРМИЯ может быть разыграна, даже если ГЕР 11-я армия навсегда уничтожена. БЕГ К МОРЮ может быть разыгран, после того как состояние войны ЦД стало больше 4. ОВЕР ОСТ может быть разыгран, после того как состояние войны ЦД стало больше 4 и ограничение на атаку РУС крепостей было отменено, и т.д. Заметьте, что событие ТРАНШЕЙ может быть разыграно любой стороной, и вторая карта ТРАНШЕЙ уже никогда не сможет быть разыграна для «очистки» колоды.

9.5.1.2 Удаленные карты: если карта с астериском (*) будет разыграна в качестве события, она навсегда удаляется из игры в конце текущего раунда действий.

Карта не удаляется из игры, если она была использована как ОО, СП или ОП.

СО	ЦД	Общее
Состояние войны	Состояние войны	Состояние войны

9.5.1.3 Карты состояния войны: на многих картах можно встретить число состояния войны в скобках справа от названия. Когда такое событие разыгрывается, жетон состояния войны игрока и жетон общего состояния войны продвигаются вперед на количество ячеек, равное числу состояния войны на карте.

9.5.1.4 Есть несколько особых категорий карт, при розыгрыше которых нужно соблюдать дополнительные правила. Они подробно разобраны далее.

9.5.2 Вступление нейтральных наций в войну

9.5.2.1 Болгария, Греция, Италия и Румыния вступают в войну при розыгрыше определенных событий. Когда это происходит, разместите соединения такой нации на поле [см. 4.2.2].

9.5.2.2 Только одна карта вступления нейтральной нации в войну может быть разыграна за ход. Не важно, какая сторона ее разыграла. *Например, если союзники втянут Италию в войну во время хода «Весна 1915», Центральные державы не смогут ввести в войну Болгарию на том же ходу.*

9.5.2.3 Вступление США и Турции в войну происходит по-другому [см. 16.3 и 16.1.3.1, соответственно].

9.5.2.4 Ограниченное вступление Греции: розыгрыш события **Салоники** отражает ограниченное вступление Греции в войну. Поместите греческие соединения на поле, следуя указаниям в разделе «Расстановка соединений» на стр. 41. Эти соединения все еще нейтральны. Ни одна сторона не может ни передвигать греческие соединения, ни передвигать свои соединения в регионы с греческими. Также игроки не могут атаковать или проводить снабжение через регионы, содержащие греческие соединения. Любая сторона может входить и атаковать любые регионы Греции, не занятые греческими соединениями. Кавала считается регионом под контролем союзников в начале игры, и их соединения могут совершать СП в этот регион после розыгрыша события **Салоники** или **Вступление нейтральной Греции в войну**. Греческие соединения могут передвигаться только после того, как было разыграно событие **Вступление нейтральной Греции в войну**.

9.5.2.4.1 События Салоники и СЭС: событие СЭС не может быть разыграно после события **Салоники**. **Вступление нейтральной Греции в войну** может быть разыграно до или после события **Салоники** или СЭС без каких-либо ограничений.

9.5.2.5 Позднее вступление в войну Италии и Румынии: если уровень вовлеченности в войну ЦД — ТВ (карты ТВ добавлены в колоду ЦД), а уровень вовлеченности СО — не ТВ (карты ТВ еще не добавлены в колоду СО), игрок за СО больше не может разыгрывать вступление в войну Италии и Румынии (карты № 16 и № 17) как ОО, СП или ОП. Он может разыгрывать их только как события (вступление Италии или Румынии в войну на стороне союзников). Он может также учитывать их в качестве неиспользованных боевых карт и скинуть согласно правилу 9.5.4.6. Данное ограничение снимается в начале любого хода, если карты ТВ игрока за союзников добавлены в его колоду.

9.5.3 Подкрепления

9.5.3.1 Каждый игрок может вводить в игру новые соединения (подкрепления), используя карты как события. Для каждой нации за один ход может быть разыграна только одна приносящая подкрепление карта. **Исключение:** *никто не может разыграть карту для подкрепления в августе 1914.*

Игрок не может разыграть карту подкрепления, если невозможно поместить на поле все необходимые для этого соединения, *например, из-за предела группирования*. Если столица нации находится под контролем противника, он может разыграть подкрепление, только если есть подходящий регион для его размещения. Помните, Орлеан является исключением (9.5.3.3 пункт 2).

9.5.3.2 Подкрепления из корпусов помещаются в ячейку резерва игрока. Есть два исключения: британский корпус — Арабская Северная Армия (АСА) и турецкий корпус — Сануситы (САН) помещаются согласно инструкции на их картах событий.

9.5.3.3 Подкрепления из армий помещаются в столицу соответствующей нации (Вена и/или Будапешт для Австро-Венгрии) и/или любой источник снабжения этой нации, находящийся под дружественным контролем. Они не могут быть помещены в регион с осажденной крепостью. Есть несколько исключений:

- Американские армии помещаются в любой портовый регион Франции, находящийся под дружественным контролем.
- Французские армии могут быть помещены в Орлеан, если в Париже достигнут предел группирования. Тем не менее французские армии не могут быть помещены в Орлеан, если Париж осажден или под контролем противника.
- Французская Восточная армия, русская Кавказская армия и британская Ближневосточная армия помещаются согласно инструкции на их картах событий.
- Британская армия СЭС помещается в любую из 4 ячеек СЭС (участки высадки) на поле [см. 9.5.3.5].

Подкрепления из армий должны быть в снабжении после размещения. В случае если более одной армии вступает в игру в качестве подкрепления при розыгрыше карт, такие армии могут быть помещены в разные регионы. Тем не менее если предел группирования не позволяет поместить обе армии на поле, карта подкрепления не может быть разыграна.

9.5.3.4 Ближневосточные армии союзников: игрок за союзников может по своему желанию поместить любые из четырех ближневосточных армий (британские СЭС и БВ армии, французская ВОСТ армия и русская КАВК армия) в столицу соответствующей нации или в любой источник снабжения под дружественным контролем в границах этой нации. В этом случае все ограничения вступления в игру на карте такой армии игнорируются. Ближневосточные армии, вступившие в игру таким образом, теряют способность действовать на Ближнем Востоке (а французская Восточная армия еще и в Салониках). Теперь они считаются обычными армиями союзников, за исключением того, что они не могут быть восполнены и имеют приоритет потерь, согласно 12.4.5. Состояние войны изменяется как обычно, когда события СЭС и Алленби разыгрываются подобным образом. СЭС может быть разыграно таким образом после того, как было разыграно событие Салоники.

Синайский водопровод может быть разыгран после того, как событие Алленби было разыграно подобным образом.

9.5.3.5 Вторжение СЭС: при розыгрыше события СЭС поместите жетон плацдарма СЭС в ту же ячейку, что и армию СЭС. Игрок за союзников теперь может считать эту ячейку союзным портом. Также оба игрока теперь считают его обычным регионом для передвижения и битв. Если соединение ЦД войдет в эту ячейку, тут же удалите жетон плацдарма СЭС, ячейка больше не считается союзным портом.

9.5.4 Боевые карты

9.5.4.1 Боевые карты разыгрываются во время боя. Атакующий разыгрывает карты до обороняющегося. Боевые карты — единственные карты, которые можно разыграть во время раунда действий противника.

9.5.4.2 Если игрок разыгрывает боевую карту(ы) и побеждает в бою, он кладет ее(их) лицом вверх со своей стороны поля. **Исключение:** боевые карты, на которых указано «может быть использована только в одной битве за ход» и «*» должны быть сброшены или удалены из игры (в случае с *) сразу же после завершения боя, даже если игрок победил. Выложенная таким образом карта может повлиять на одну другую битву (инициированную любым из игроков) в каждом раунде действий. В таком случае условия карты применяются до конца хода или пока игрок не проиграет битву, в которой она используется. Карта «**Они не пройдут**» является уникальной, так как ее эффект не может быть использован, пока игрок за союзников выигрывает или сражается вничью, иначе карта сбрасывается. Карта по-прежнему должна быть сброшена в конце хода.

9.5.4.3 Если игрок проигрывает в битве, в которой он использовал боевую карту(ы), неважно разыгранную в этой битве или сохраненную после победы в предыдущей, такая карта сбрасывается.

9.5.4.4 Боевая карта может быть использована не более одного раза за раунд действий, пока не будет сброшена. Заметьте, что карта Путник может быть использована в одном раунде только для атаки, или только для обороны.

9.5.4.5 В конце каждого хода все боевые карты, которые были разыграны, должны быть сброшены. Даже если игрок победил во всех битвах, во время которых эти карты были разыграны. Поместите карты в сброс игрока.

9.5.4.6 Оба игрока могут сбросить любое количество боевых карт со своей руки перед тем, как взять новые карты во время фазы добора карт. Поместите карты в сброс игрока. Боевые карты — единственные карты, которые могут быть сброшены, за исключением карт вступления в войну Румынии и Италии, согласно правилу 9.5.2.5.

10.0 Группирование

10.1 Общие правила

10.1.1 Три соединения, независимо от их типа, могут группироваться в одном регионе. Крепости не учитываются.

10.1.2 Предел группирования не действует во время СП и передвижения. Игроки могут превышать предел группирования во время СП и передвижения, но только в том случае, если по окончании СП или передвижения предел вновь будет соблюден.

10.1.3 Если игрок непреднамеренно нарушает предел группирования, противник выбирает, какие соединения должны быть уничтожены, чтобы предел вновь соблюдался. Армии, уничтоженные таким образом, навсегда удаляются из игры.

10.1.4 Игроки не могут намеренно превышать предел группирования, для того чтобы уничтожить соединения.

10.1.5 Соединения противоборствующих сторон никогда не могут группироваться друг с другом.

Примечание: соединения одной стороны могут осаждать вражескую крепость, так как она не является соединением.

10.1.6 Соединения разных наций, контролируемых одним игроком, могут группироваться друг с другом, тем не менее регион, в котором находится более одной нации, будет дороже активировать (см. 9.2.3).

11.0 Передвижение

11.1 Общие правила

11.1.1 Соединения, имеющие фактор движения 1 или более, могут передвинуться, если регион, в котором они находятся, был активирован. Передвижение одной группировки должно быть полностью завершено, перед тем как будет двигаться другая. Одно соединение должно полностью завершить свое передвижение, прежде чем другое начнет двигаться.

Примечание: это правило используется для определения последовательности осады крепостей и последующего передвижения через осажденные регионы.

11.1.2 Стоимость входа в любой регион равна 1 ОД, независимо от типа местности.

11.1.3 Передвижение должно осуществляться из одного региона в другой регион, соединенные сплошной или пунктирной линией. Нельзя перескакивать через регионы.

11.1.4 Соединения пунктирной линией: пунктирная линия означает наличие ограничений на то, какие нации могут передвигаться, атаковать, отступать, выполнять продвижение, СП и проследить снабжение через нее. Соединения, которые могут использовать пунктирную линию, перечислены на поле рядом с этой линией. *Например, только британские соединения могут передвигаться, атаковать, отступать, выполнять продвижение, СП и проследить снабжение между Лондоном и Кале.* Тем не менее во время фазы истощения все регионы могут провести снабжение через дружественные пунктирные линии (см. 14.3.6).

11.1.5 Соединение не может потратить за раунд действий больше ОД, чем позволяет его фактор движения. Непотраченные ОД не накапливаются и не могут быть использованы в других раундах или переданы другим соединениям.

11.1.6 Соединения могут передвигаться через регионы с жетонами атаки, но не могут заканчивать передвижения в них.

11.1.7 Соединения не могут входить в регионы с соединениями противника.

11.1.8 Крепости и передвижение: соединения могут входить в регионы с вражеской крепостью, если они способны взять ее в осаду (самостоятельно или совместно с другими соединениями, передвигающимися в этом же раунде) или если крепость уже осаждена [см. 15.2.1].

11.1.9 Амьен, Кале и Остенде: пока не разыграно событие **Бег к морю** или пока состояние войны ЦД меньше 4, соединения Центральных держав не могут ни заканчивать свое передвижение, ни совершать СП в Амьене, Кале или Остенде, за исключением продвижения после битвы. Тем не менее они могут передвигаться через эти регионы и оставлять в них свои жетоны контроля.

11.1.10 Ячейки СЭС: никакие соединения не могут входить в ячейку СЭС, если в ней нет жетона плацдарма СЭС.

11.1.11 Нейтральные нации: соединения не могут входить в регионы нейтральной нации, пока она не вступила в войну. **Исключения:** *ограниченное вступление Греции* (см. 9.5.2.4).

11.1.12 Албания: соединения могут всегда входить в Албанию. Албанские регионы считаются подконтрольными союзникам в начале игры в целях осуществления СП. Албанские регионы проверяются на истощение, проводя обычную линию снабжения к любому источнику снабжения союзников или к Таранто, даже если Италия нейтральна.

♦ **11.1.13 Персия:** когда Турция вступает в войну, Керманшах переходит под контроль ЦД, а все остальные персидские регионы переходят под контроль СО.

11.1.14 Контроль: игроки получают контроль над каждым регионом, в который они входят, если только не осаждают крепость.

11.1.15 Арабская Северная Армия: АСА является исключением из 11.1.14. АСА не захватывает контроль над регионами, в которые входит. Однако любой регион ЦД (кроме регионов с осажденными крепостями), который занимает АСА, считается под контролем СО. Как только АСА покидает такой регион, он вновь возвращается под контроль ЦД. АСА не воздействует на регионы, которые были захвачены соединениями союзников. Такие регионы остаются под контролем СО, когда АСА покидает их.

11.1.16 Турецкий корпус САН захватывает регионы согласно 11.1.14. Тем не менее во время фазы истощения любые регионы, которые были им захвачены (кроме того, который корпус занимает) и которые не могут провести снабжение, испытывают истощение. Ливия испытывает истощение

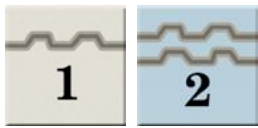
по обычным правилам и может быть захвачена СО с помощью обычного передвижения.

11.1.17 Корпус и армия БЭС: ни корпус, ни армия БЭС не могут атаковать или передвигаться в любой регион за пределами Британии, Франции, Бельгии и Германии.

11.2 Траншеи

11.2.1 Если регион был активирован для передвижения и любой из игроков разыграл событие **ТРАНШЕИ**, одна армия в этом регионе может попытаться окопаться, вместо того чтобы двигаться. Другие соединения в регионе могут свободно передвигаться. Армия может попытаться окопаться, в то время как она осаждает вражескую крепость.

Важно: только один игрок может разыграть событие **ТРАНШЕИ**.



11.2.2 Создание траншей (окапывание): после того как все передвижения в раунде завершены, активный игрок бросает кубик за каждый регион, в котором армия пытается окопаться. Если бросок кубика равен или меньше ФП армии, поместите жетон траншей 1-го уровня в регион. Если там уже есть такой жетон, переверните его на сторону траншей 2-го уровня.

11.2.3 В регионе никогда не может быть больше одного жетона траншей. И уровень траншей не может быть больше 2-го.

11.2.4 Траншеи остаются в регионе, пока в него не войдет соединение противника, даже если все дружественные соединения покинули его.

11.2.5 Если соединение противника входит в регион с траншеями 1-го уровня, жетон траншей удаляется.

11.2.6 Если соединение противника входит в регион с траншеями 2-го уровня, жетон траншей заменяется на вражеский жетон траншей 1-го уровня.

11.2.7 Истощение и траншеи: если регион с траншеями 1-го уровня испытывает истощение, жетон траншей удаляется. Если регион с траншеями 2-го уровня испытывает истощение, жетон траншей заменяется на вражеский 1-го уровня. **Исключение:** жетоны траншей 1-го и 2-уровня в регионе с неуничтоженной крепостью не удаляются из-за истощения.

11.2.8 Корпуса и траншеи: несмотря на то что для создания траншей требуется армия, корпуса также получают бонус в бою за траншеи, как указано в таблице влияния местности.

11.2.9 Крепости и траншеи: крепости сами по себе не получают бонус за траншеи. Тем не менее если дружественное соединение обороняется в регионе с крепостью, бонус за траншеи вместе с бонусом ФБ крепости прибавляется к боевой силе.

11.2.10 (Дополнительно) Когда немецкое, британское, французское или итальянское соединение проваливает попытку окопаться, поместите жетон-напоминание на него. При новой попытке окопаться в следующем раунде вычитайте один из броска кубика (-1 МБК). Если в следующем раунде (включая первый раунд следующего хода) не предпринимается новая попытка или она увенчалась успехом, удалите жетон. Броски на возведение траншей не могут получить модификатор более -1.

11.3 Ограничение передвижений на Ближнем Востоке

11.3.1 Только эти армии могут атаковать и входить в регионы Ближнего Востока: русская КАВК, британские СЭС и БВ, французская ВОСТ и турецкие ЙЫЛ и АИ. Это относится также к Константинополю и Бурсе, которые продублированы на основном поле.

11.3.2 Только один русский корпус за ход может передвинуться в любом направлении между Кавказом и Ближним Востоком (Грозным и Потю). Любой русской армии (включая КАВК) запрещено подобное перемещение. После розыгрыша события **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ** ни одно русское соединение не может передвигаться между Кавказом и Ближним Востоком. Тем не менее один корпус за ход все еще может совершать СП между Кавказом и Ближним Востоком. См. также 13.2.2.

12.0 Битва

12.1 Общие правила

12.1.1 Битва может быть инициирована (в основном) за очки операций и только соединением в активированном регионе с жетоном атаки. Битва не является обязательной, и не все соединения в регионе обязаны атаковать. По результатам предыдущих битв игрок может решить не атаковать из активированного региона.

12.1.2 Игрок не может атаковать регион, в котором находятся только соединения противника, ранее отступившие в этом раунде.

12.1.3 Активный игрок называется атакующим. Неактивный — обороняющимся.

12.1.4 В каждой битве может участвовать только один обороняющийся регион. Любое количество соединений, активированных для атаки, в соседних с обороняющимся регионами может участвовать в атаке.

12.1.5 Активированные соединения из одного региона не обязаны вместе участвовать в одной и той же битве. Они могут атаковать разные соседние регионы.

12.1.6 Ни одно соединение не может атаковать более одного раза за действие. Ни один регион не может быть атакован более одного раза за действие. ФБ соединения не может быть разделен между разными битвами.

12.1.7 Корпуса с ФБ, равным 0, могут атаковать в одиночку или вместе с другими соединениями. Если они атакуют вместе с другими соединениями, они никак не влияют на ФБ (т.к. их ФБ равен 0), однако могут нести потери.

12.1.8 Только атакующие соединения, участвующие в битве, могут нести потери или продвигаться. Если в регионе с атакующими есть соединения, не принимающие участия в битве, они не могут ни нести потери, ни продвигаться.

12.1.9 Соединения могут атаковать вдоль пунктирной линии, только если их нация указана на поле рядом с этой линией. Русские армии не могут атаковать регионы Ближнего Восток из Кавказа. Только один русский корпус за ход может атаковать/отступить между Кавказом и регионами Ближнего Востока. Это считается за «одно передвижение», согласно 11.3.2.

12.1.10 Лондон и Таранто: соединения в Лондоне могут атаковать, только если в эту битву будут вовлечены другие дружественные соединения, находящиеся во Франции или Бельгии. Итальянские соединения могут атаковать вдоль пунктирной линии между Таранто и Влерой. При этом нет необходимости, чтобы дружественные соединения находились в Албании или Греции.

12.1.11 Многонациональная атака: соединения разных наций, воюющих на одной стороне, могут принять участие в одной и той же битве, если все они сгруппированы вместе или соответствуют требованиям многонациональной атаки из нескольких регионов (12.1.11.1).

Примечание: существует несколько особых случаев для многонациональной активации (см. 9.2.3). Однако эти случаи не отменяют соблюдение требований для многонациональных атак. Например, БР и БЕ соединения могут быть активированы вместе по сниженной стоимости в Антверпене, Остенде, Кале и Амьене. Тем не менее БЕ соединения не считаются БР для многонациональных атак.

12.1.11.1 Многонациональные атаки из двух и более регионов: многонациональные атаки могут совершаться из более чем одного региона, если хотя бы один из них (общий регион) содержит соединения всех участвующих наций. Другие регионы, участвующие в такой битве, могут содержать соединения наций, присутствующих в общем регионе. Каждая участвующая нация должна иметь соединение в общем регионе, и это соединение должно *участвовать* в атаке. Исходя из этого ограничения и предела группирования, в одной битве не может участвовать больше трех наций с каждой стороны.

12.1.11.2 АСА, АВС, КАН и ПОР корпуса считаются британскими. САН считается турецким, а ЧЕР — сербским соединением для многонациональных атак.

12.2 Процедура битвы

12.2.1 Каждая битва проходит через несколько этапов в следующем порядке:

1. Обозначение битвы
2. Определение боевых сил
3. Розыгрыш боевой карты, отменяющей траншеи
4. Попытка фланговой атаки
5. Розыгрыш боевых карт
6. Определение МБК
7. Определение огневого столбца
8. Определение результата
9. Распределение потерь
10. Определение победившего в битве
11. Отступление обороняющегося
12. Продвижение атакующего

12.2.2 Обозначение битвы: активный игрок обозначает, какие соединения атакуют и какой регион они атакуют.

12.2.3 Определение боевых сил: каждый игрок суммирует ФБ всех своих соединений, участвующих в битве, чтобы определить свою боевую силу. Обороняющийся также прибавляет к своей боевой силе ФБ крепости (если есть). Этот этап выполняется одновременно обоими игроками.

12.2.4 Розыгрыш боевой карты, отменяющей траншеи: атакующий может разыграть боевую карту, которая отменяет эффект траншей в текущей битве.

Примечание: атака при розыгрыше **Брусиловского прорыва**, который отменяет все эффекты траншей, может состояться против региона без жетона траншей и карта будет считаться использованной независимо от того, разыгран БК **ТУРЕЦКАЯ РЕШИМОСТЬ** или нет.

12.2.5 Попытка фланговой атаки: атакующий (если все требования соблюдены) может попытаться совершить фланговую атаку [см. 12.3]. В таком случае этапы с 6 по 9 должны быть выполнены последовательно, а не одновременно.

12.2.6 Розыгрыш боевых карт: атакующий может разыграть любое количество боевых карт, если для этого выполнены все необходимые условия. Также атакующий может решить использовать боевые карты, лежащие перед ним, если выполнены условия, необходимые для их розыгрыша, и если эти карты не были использованы ранее в этом раунде. После того как атакующий выбрал свои боевые карты для текущей битвы и разыграл их все, обороняющийся получает возможность разыграть боевые карты по тем же правилам, что и атакующий (включая карты, лежащие перед обороняющимся).

12.2.7 Определение МБК: оба игрока определяют финальный МБК в соответствии с разыгранными боевыми картами. Если все атакующие соединения находятся на Синайском полуострове, они также получают -3 МБК. (Совместные атаки из Синайского и другого региона не получают -3 МБК.) Этот этап выполняется обоими игроками одновременно.

12.2.8 Определение огневого столбца: каждый игрок определяет, какую таблицу огня он будет использовать. Если среди соединений игрока имеется хотя бы одна армия (даже ослабленная), игрок использует таблицу армий.

В ином случае игрок использует таблицу корпусов/крепостей. Каждый игрок находит свою боевую силу в соответствующей таблице и сдвигает ее на указанное количество столбцов в зависимости от эффектов местности региона обороняющегося (эффект от местности и траншей суммируется), чтобы определить огневой столбец. Столбец не может быть сдвинут за пределы таблицы. Если после расчетов столбец попадает за пределы таблицы, он сдвигается насколько возможно (до предела вправо или влево), а остальные сдвиги игнорируются.

Этот этап выполняется обоими игрокам одновременно, если не была совершена попытка фланговой атаки или разыграна боевая карта **ФОН ГУТЬЕР**.

12.2.9 Определение результата: каждый игрок бросает кубик, применяет МБК и сопоставляет результат броска со своим огневым столбцом, чтобы определить итог. Бросок кубика с учетом модификаторов не может быть меньше 1 или больше 6. Считайте любой модифицированный бросок меньше 1 за 1 и любой бросок больше 6 за 6.

Этот этап выполняется игроками одновременно, если не была совершена попытка фланговой атаки (возможно, с **РАДИОПЕРЕХВАТОМ**) или разыграна боевая карта **ФОН ГУТЬЕР**.

12.2.10 Распределение потерь: теперь каждый игрок должен понести потери в соответствии с итоговым результатом противника. Если это была не фланговая атака, обороняющийся должен понести потери первым, но эти потери уже не повлияют на потери, которые понесет противник.

12.2.11 Определение победившего в битве: игрок, нанесший по итогу битвы наибольшее значение потерь, побеждает в битве и может сохранить разыгранные боевые карты. Проигравший должен сбросить все разыгранные боевые карты (в том числе те, что лежат перед ним, если они были использованы). Если оба игрока понесли равные потери, они оба считаются проигравшими и должны сбросить карты. **Исключение:** игрок за союзников сбрасывает карту «Они не пройдут», когда проигрывает в битве. В случае ничьей или победы карта остается лежать перед ним лицом вверх. Карта сбрасывается по обычным правилам в конце хода.

12.2.12 Отступление обороняющегося: если атакующий побеждает в битве и есть хотя бы одно атакующее соединение с полной силой, все оставшиеся обороняющиеся соединения вынуждены отступить. Иногда обороняющийся может отменить отступление, понеся еще один шаг потерь.

12.2.13 Продвижение атакующего: если обороняющийся отступил или был полностью уничтожен, атакующий может продвинуться любым количеством своих соединений, оставшихся с полной силой, после участия в этой битве.

12.3 Фланговая атака

12.3.1 Атакующий может попытаться совершить фланговую атаку, если все условия соблюдены:

- соединения атакуют из двух или более регионов,
- атакует хотя бы одна армия,
- регион обороняющегося не является болотным или горным, не содержит жетона траншей и крепость без соединений.

Примечание: попытка фланговой атаки может быть совершена с помощью некоторых боевых карт ЦД и событий, которые «отменяют все эффекты траншей». Тем не менее остальные условия должны соблюдаться.

12.3.2 Во время попытки фланговой атаки атакующий игрок должен обозначить один из атакующих регионов в качестве «основного». Каждый регион, из которого атакуют, помимо «основного», приносит +1 МБК к броску на попытку фланговой атаки, кроме случаев, когда такой регион соединен сплошной линией с другим регионом, занятым противником. Регионы, в которых находится только крепость, не считаются занятыми противником в рамках данного правила. Также данное правило не относится к занятым врагом регионам, которые соединены только пунктирной линией с дружественными атакующими соединениями.

Примечание: МБК фланговой атаки подсчитывается во время атаки. Порядок, в котором происходят битвы, может влиять на то, какие регионы будут заняты противником.

12.3.3 Атакующий игрок бросает один кубик, чтобы определить успех попытки фланговой атаки. Если модифицированный результат броска равен «4» или больше, фланговая атака удалась, и атакующий проходит этапы с 6 по 9 раньше обороняющегося. Это означает, что обороняющийся откроет огонь только после того, как понесет потери. Если модифицированный результат броска равен 3 или меньше, фланговая атака провалилась, и обороняющийся пройдет этапы с 6 по 9 раньше атакующего.

12.3.4 При фланговых атаках боевые карты, разыгранные во время соответствующего этапа, все еще используются, даже если на этапе определения результата битвы условия для их розыгрыша уже не соблюдаются. Например, если БР и ФР соединения совершают попытку фланговой атаки, используя карту **УРАГАННЫЙ АРТОГОНЬ**, и проваливают ее, карта все равно будет считаться использованной, даже если ни одно БР соединение не пережило этапы битвы обороняющегося с 6 по 9.

12.3.4.1 В случае с боевой картой **КЕМАЛЬ**, если необходимые ТУР соединения с фактором боя 1 были уничтожены, просто «перенесите» получившийся ФБ с таблицы огня корпусов в таблицу огня армий (округлите столбец «0» в таблице огня корпусов до столбца «1» таблицы огня армий).

Пример битвы № 1: битва в августе 1914

Германская 8-я армия (с полной силой, 5-3-3) и корпус (с полной силой, 2-1-4) атакуют русскую 2-ю армию (с полной силой, 3-2-3) в Танненберге.

Немцы атакуют из двух разных регионов и таким образом пытаются совершить фланговую атаку. Они выбирают регион с 8-ой армией в качестве основного.



Они выбрасывают 3 и добавляют +1, так как рядом с корпусом нет никаких других вражеских соединений, кроме 2-й армии. Попытка оказывается успешной. Немцы первыми открывают огонь, используя таблицу армий и силу 7. Они выбрасывают 3, получая в итоге результат 4. ФП 2-й армии равен 2, так что результат 4 заставляет ее понести 2 шага потерь. 2-я армия заменяется корпусом 1-1-3 с полной силой из ячейки резерва. Теперь русские открывают ответный огонь, используя таблицу корпусов и столбец 1. Они выбрасывают 4, что дает результат 1.

Игрок за немцев переворачивает корпус ослабленной стороной вверх в соответствии с результатом. Так как значение потерь обороняющегося (4) больше, чем значение потерь атакующего (1), атакующий побеждает. Поскольку атакующий победил и имеет соединение с полной силой, оставшийся русский корпус должен отступить, если только игрок за союзников не решит использовать возможность игнорировать отступление (из-за леса), что будет стоить ему еще один шаг потерь. Вместо этого он решает отступить на 2 региона в Варшаву. Игрок за немцев продвигается в Танненберг. Так как Танненберг является лесным регионом, немецкая 8-я армия должна закончить продвижение в нем. Заметьте, что корпус не может присоединиться к продвижению, так как теперь он ослаблен, а продвигаться могут только соединения с полной силой.



Пример битвы № 2: битва в июле 1916

Британские 2-я и 3-я армии (обе 4-3-3 и с полной силой) находятся в Амьене. Канадский корпус (2-1-4, ослабленный) и французская 6-я армия (3-3-3, с полной силой) находятся в Шато-Тьерри и атакуют германскую 2-ю армию (5-3-3, с полной силой) и два корпуса (оба 2-1-4, с полной силой) с траншеями 2-го уровня в Камбре.

Примечание: активация будет стоить 3 очка из-за смешанного характера франко-британских сил. Французы не могли бы атаковать совместно с британцами, если бы не канадский корпус в их регионе.



Фланговая атака невозможна из-за траншей, так что обе стороны открывают огонь одновременно.

Немцы разыгрывают боевую карту **УКРЕПЛЕННЫЕ ОГНЕВЫЕ ТОЧКИ**, что позволяет им прибавить +1 к своему броску. Имея траншеи 2-го уровня, они ведут огонь по столбцу 12-14 таблицы огня армий.

Результат броска 5 (+1 МБК) дает значение потерь 7. Фактор боя игрока за союзников равен 13, но из-за немецких траншей он ведет огонь по столбцу 6-8. Результат броска 4 дает значение потерь 4. Согласно правилу 12.4.5, первые потери должен понести канадский корпус, который уничтожается.

Так как французы понесли тяжелые потери в этом ходу в Вердене, игрок за союзников решает, что оставшиеся потери понесут британские 2-я и 3-я армии. Игрок за Центральные державы переворачивает 2-ю армию и корпус ослабленной стороной вверх. Не происходит ни отступления, ни продвижения, так как обороняющийся выиграл битву. Игрок за Центральные державы сохраняет боевую карту **УКРЕПЛЕННЫЕ ОГНЕВЫЕ ТОЧКИ** перед собой, поскольку он выиграл битву.

2/2 ОГРАНИЧЕННАЯ



УКРЕПЛЕННЫЕ ОГНЕВЫЕ ТОЧКИ БК

ГЕР получают +1 МБК, обороняясь в регионе с траншеями.

ГЕР: 1



12.3.4.2 В случае с боевой картой **Отход** обороняющийся должен вернуть шаг потерь перевернутой армии или корпусу после завершения битвы (см. 12.6).

12.4 Распределение потерь

12.4.1 Результат броска кубика игрока по таблице огня является значением потерь для его противника.

12.4.2 Потери наносятся путем ослабления или уничтожения соединения или крепости. Каждое ослабление или уничтожение соединения считается шагом потерь, который засчитывается (в соответствии с его ФП) в качестве значения потерь.

12.4.3 Каждый игрок должен понести потери в количестве, равном значению потерь, но не более. Игрок не может понести меньше потерь, чем необходимо (в соответствии со значением потерь), если такие потери могут быть понесены. И он не может понести больше потерь, чем значение потерь.

НАПРИМЕР: французская армия с полной силой (ФП 3) и ослабленная французская армия (ФП 3) получили значение потерь, равное 5. Игрок должен уничтожить ослабленную армию и заменить ее корпусом (ФП 1). Затем корпус должен понести оставшиеся потери, и таким образом он будет уничтожен. Армия с полной силой остается нетронутой. Игрок не может разделить потери между армией с полной силой (ФП 3) и ослабленной армией (ФП 3), поскольку это превысит значение потерь.

12.4.4 Будучи уничтоженной, ослабленная армия тут же заменяется корпусом с полной силой той же нации из ячейки резерва, если он доступен. Если в ячейке резерва нет корпуса с полной силой соответствующей нации, можно взять ослабленный корпус подходящей нации. Если в ячейке резерва нет корпуса соответствующей нации, армия навсегда уничтожается и не может быть восстановлена.

12.4.4.1 Такая замена корпусом из ячейки резерва может произойти, даже если армия находится БС. Однако армия БС при этом будет навсегда уничтожена.

12.4.4.2 Если регион, в котором есть только две армии с полной силой (3 ФП каждая), получает значение потерь, равное 7, или регион, где есть только две армии с полной силой по 2 ФП каждая, получает значение потерь, равное 5, и в обоих случаях в ячейке резерва нет подходящих корпусов, то обе армии не могут быть ослаблены. Вместо этого одна армия должна быть уничтожена (как если бы в ячейке резерва был подходящий корпус, который мог бы понести оставшиеся потери) и навсегда удаляется из игры.

12.4.4.3 Поскольку британские силы состоят из разных наций, существует ограничение на то, какие британские корпуса могут заменять армии. Армия БЭС может быть заменена только корпусом БЭС, а корпус БЭС может заменить только армию БЭС. СЭС и БР БВ армия могут быть заменены любым БР корпусом. АВС, КАН, ПОР и АСА корпуса не могут заменить уничтоженную БР армию.

12.4.5 В любой битве, в которой британские соединения атаковали в одиночку или вместе с другой нацией, применяется приоритет того, кто должен понести первые потери, если это возможно без превышения значения потерь. Приоритет следующий:

Армия БЭС → Корпус БЭС → Армия СЭС → АВС и КАН корпуса.

Если соединение с высшим приоритетом не может понести потери из-за превышения значения потерь, выберите следующее по приоритету соединение. Аналогично, если в битве в качестве атакующего участвует русская КАВК армия, она должна понести потери первой, если при этом не будет превышено значение потерь. В битвах, в которых принимают участие и СЭС, и РУС КАВК, атакующий может выбрать, кто из них понесет потери. В битвах, включающих РУС КАВК и АВС или КАН корпуса, РУС КАВК несет потери первой. Данное правило преобладает над правилом 12.4.3.

12.4.6 Значение потерь применяется к обороняющейся крепости, только если в регионе нет других обороняющихся соединений ИЛИ если значение потерь, оставшееся после того как все обороняющиеся соединения, включая корпуса (заменяющие армии), были уничтожены, соответствует или превышает ФП крепости (таким образом, крепость уничтожается). ФП крепости покрывает оставшееся значение потерь. Обороняющаяся крепость не несет потери из-за любого оставшегося значения потерь, если какое-либо обороняющееся соединение остается не уничтоженным (даже если оно отступило из региона с крепостью). Дружественная для атакующего крепость не несет потерь в битве.

12.4.7 Армия навсегда уничтожается, если:

- 1) Армия не может отступить, в том числе из-за превышения предела группирования. При этом заменяющий ее корпус не уничтожается и не помещается на поле.
- 2) Армия была заменена корпусом, который не может отступить, в том числе из-за превышения предела группирования. В этом случае армия навсегда уничтожается, а корпус уничтожается и кладется в ячейку уничтоженных/восстанавливаемых соединений.
- 3) Армия БС была уничтожена, либо если она была уничтожена во время фазы истощения.
- 4) Уничтоженная армия не имеет в ячейке резерва корпус, способный ее заменить.
- 5) Если это одна из следующих армий: ТУР ЙЫЛ, ТУР АИ, ФР ВОСТ, РУС КАВК, БЭС, СЭС или БР БВ (отмечены точкой справа от символа соединения).

12.5 Отступление

12.5.1 Общие правила: если атакующий побеждает в битве и есть хотя бы одно атакующее соединение с полной силой, все оставшиеся обороняющиеся соединения вынуждены отступить. Тип атакующих соединений (армия\корпус), оставшихся с полной силой, ни на что не влияет, так же как и количество шагов потерь, понесенных любой из сторон.

Кроме того, обороняющиеся соединения все еще вынуждены отступить, даже если у атакующего соединения с полной силой недостаточно ФБ, чтобы продвинуться и осадить неуничтоженную крепость в обороняющемся регионе. Атакующие соединения никогда не отступают.

12.5.2 Дальность отступления: количество регионов, на которое нужно отступить, зависит от разницы в значении потерь. Если разница равняется 1, обороняющийся вынужден отступить на один регион. В ином случае обороняющийся отступает на два региона. Игрок не может выбрать отступить на два региона, если разница в значении потерь позволяет отступить только на один. Обороняющийся не отступает при равном значении потерь.

12.5.3 Игнорирование отступления: обороняющиеся соединения в траншеях, лесах, пустынях, горах или болотах могут игнорировать отступление, если понесут один дополнительный шаг потерь. Это не считается превышением значения потерь. Дополнительный шаг потерь может понести любое обороняющееся соединение. Один дополнительный шаг потерь отменяет все отступление, независимо от числа регионов, на которые нужно отступить (при условии, что в регионе останется хотя бы одно соединение). Соединение, которому был нанесен дополнительный шаг потерь, должно быть перевернуто ослабленной стороной вверх, если имело полную силу, либо должно быть уничтожено, если уже было ослаблено. Обороняющиеся соединения, которые отступают в траншеи, леса, пустыни, горы или болота, в качестве первого региона своего отступления (при отступлении на два региона) не могут проигнорировать отступление во второй регион путем получения дополнительного шага потерь. Последнему оставшемуся обороняющемуся соединению нельзя нанести дополнительный шаг потерь для отмены отступления, если оно уже ослаблено.

12.5.4 Уничтожение при отступлении: соединения, которые не могут ни отступить, ни отменить отступление, понеся дополнительный шаг потерь, уничтожаются. Армии, уничтоженные таким образом, навсегда удаляются из игры и не могут быть восстановлены. В этом случае заменяемые корпуса для такой армии не берутся из ячейки резерва, не помещаются на поле и не уничтожаются вместе с ней.

Другие случаи, когда отступление приводит к уничтожению:

- ЧЕР корпус: если ЧЕР корпус вынужден отступить, вместо этого он уничтожается.
- Замена корпусов и отступление: если корпус, которым только что заменили уничтоженную армию, не может отступить (или отменить это отступление, понеся дополнительный шаг потерь) либо превышает предел группирования — уничтожьте его. Армия, которую он заменил, уничтожается навсегда, как в случае, если бы она не могла отступить. Замена уничтоженной армии с помощью корпуса из ячейки резерва не означает, что таким образом можно избежать удаления этой армии из игры. Поэтому важно помнить, какой именно корпус заменил унич-

тоженную армию. После того как битва завершится, этот корпус будет считаться обычным корпусом.

12.5.5 Ограничения отступления: отступающие соединения должны соблюдать следующие ограничения:

- Они не могут входить в регионы с вражескими соединениями или неосаженными вражескими крепостями.
- Они не могут отступать из порта по морю.
- Они не могут вернуться обратно в регион, в котором оборонялись.
- Они не могут заканчивать отступление, нарушая предел группирования. Но они могут нарушать его, проходя через первый регион в случае отступления на два региона. Если у обороняющегося нет иного выхода, кроме как нарушить предел группирования, он сам выбирает, какие соединения будут уничтожены из-за этого.
- Они могут заканчивать отступление в регионе, соседнем с тем, в котором оборонялись, при отступлении на два региона. *Например, соединение, отступающее на два региона из Седана, может отступить в Камбре, а затем в Шато-Тьерри.*
- Отступающие соединения могут отступать в разные регионы.
- Отступать следует сначала в регионы под дружественным контролем. Но, если таковых нет, допускается отступление в пустые регионы под вражеским контролем (при этом контроль устанавливается только в том регионе, в котором заканчивается отступление, но не в тех, через которые проходит соединение [Исключение: см. 15.1.10]).
- Они должны, по возможности, заканчивать свое отступление, оставаясь в снабжении.
- Если есть несколько регионов, не достигших предела группирования и доступных для отступления, выбирайте, исходя из следующего приоритета:
 1. Сначала дружественный регион в снабжении.
 2. Затем дружественный регион без снабжения.
 3. Затем вражеский регион, отступив в который, соединение будет в снабжении.
 4. Затем вражеский регион, отступив в который, соединение будет без снабжения.
- Отступая на два региона, следуйте приоритету сначала для первого региона, а затем для второго.

12.5.6 Битва против ранее отступивших соединений: если обороняющееся соединение отступило в регион, который был атакован позднее, но в том же раунде действий, оно не прибавляет свой ФБ в такой битве. Также, если значение потерь равняется хотя бы 1, недавно отступившее соединение уничтожается, и это не идет в счет значения потерь. Ранее отступившее соединение уничтожается и помещается в ячейку уничтоженных/восстанавливаемых соединений. Оно не идет в счет значения потерь и не может быть заменено корпусом из ячейки резерва.

12.5.7 Контроль: отступление из региона не приводит к смене контроля над ним. Контроль над регионом меняется только после того, как в него входит атакующее соединение.

12.6 Отход

12.6.1 Боевая карта **Отход** представляет собой организованный отход, подобный тому, что совершили британцы при Монсе.

12.6.2 Эта боевая карта разыгрывается после броска кубика при попытке фланговой атаки.

12.6.3 Обороняющиеся соединения (но не крепость) отменяют одну потерю шага корпуса после этапа распределения потерь. В случае успешной фланговой атаки потеря шага, которую должен понести корпус, не отменяется, пока обороняющийся не завершит этап определения результата битвы. (Другими словами, обороняющийся восстанавливает такую потерю шага, после того как откроет огонь).

12.6.4 Затем обороняющиеся соединения вынуждены отступить на один регион. Атакующие соединения с полной силой могут продвинуться на один регион. Такое отступление необходимо проводить, даже если стороны имеют равное значение потерь или атакующий проиграл в битве. Это отступление проводится только на один регион, даже если разница в значении потерь подразумевает отступление на два региона.

12.6.5 Обороняющийся игрок не может проигнорировать вынужденное отступление по карте **Отход** из-за местности или траншей.

12.6.6 Если корпус не понес потерь, то может быть отменен один шаг потерь армии.

12.6.7 Если в битве ни армия, ни корпус не понесли потерь, данное событие все равно обязывает отступить на один регион.

12.6.8 Если армия должна быть уничтожена, а в резерве нет корпуса, подходящего для ее замены, такая армия может быть перевернута обратно, только если значение потерь не приводит к ослаблению заменяющего её корпуса. Иначе это событие не имеет эффекта, так как нет корпуса, который может понести шаг потерь, а затем отменить его.

12.6.9 Если обороняющийся может выполнить требование значения потерь несколькими способами, он должен сначала понести потери корпусов (не армий), таким образом возвращая шаг потерь корпусу, а не армии.

*НАПРИМЕР: БР 1-я армия, БР корпус и еще один БР корпус разыгрывают **Отход** и получают значение потерь 3. Вместо того чтобы перевернуть БР 1-ю армию, а затем перевернуть ее обратно, игрок должен уничтожить БР корпус и перевернуть другой БР корпус на ослабленную сторону, а затем перевернуть его обратно либо поместить на поле другой ослабленный БР корпус.*

12.6.10 Если все обороняющиеся соединения уничтожены, карта **Отход** все еще позволяет выжить одному ослабленному корпусу, если этот корпус находился в регионе или был помещен на поле из ячейки резерва. Если в регионе была

армия (или армии), для которых нет замены в ячейке резерва, и эта армия (или армии) была уничтожена, в таком случае спасти корпус невозможно.

12.7 Продвижение

12.7.1 Все соединения атакующего, сохранившие *полную силу*, могут продвинуться, если обороняющиеся соединения отступили или были уничтожены. При этом нужно не забывать про предел группирования. **Исключение:** в случае атаки крепости, в которой нет вражеских соединений, атакующий не может продвинуться, пока она не будет уничтожена, даже если он победит в битве (при сравнении значения потерь).

12.7.2 Если все обороняющиеся соединения уничтожены, продвигающиеся соединения могут войти только в регион обороняющегося.

12.7.3 Если обороняющиеся соединения отступили на два региона, продвигающиеся соединения могут продвинуться в любой регион, через который проходили отступающие (следуя по пути отступающего). Тем не менее продвигающиеся соединения должны остановиться, если входят в пустыню, лес, горы или болота.

12.7.4 Если обороняющиеся соединения, вынужденные отступить на два региона, могут отступить только на один регион, после чего будут уничтожены согласно правилу 12.5.5, то продвигающиеся соединения все еще могут продвинуться в последний занятый отступающими регион.

НАПРИМЕР: если русские соединения в Кишиневе были атакованы из Жмеринки и вынуждены отступить на два региона, а Румыния еще нейтральна и Одесса занята войсками ЦД, тогда русские соединения будут уничтожены согласно 12.5.5. Соединения ЦД в Жмеринке могут продвинуться в Измаил, поскольку русские были вынуждены отступить в этот регион, чтобы хотя бы частично соблюсти отступление.

12.7.5 Продвигающиеся соединения не могут входить в регионы с вражескими соединениями.

12.7.6 Продвигающиеся соединения могут войти в регион, в котором есть только вражеская неповрежденная крепость, если они способны осадить ее. Но они не могут продвинуться дальше. Тем не менее после того как продвигающиеся соединения осадили крепость, другие продвигающиеся соединения могут продолжить продвижение согласно 12.7.3.

12.7.7 Игрок за ЦД может продвинуться в Амьен, Кале или Остенде, только если соблюдается одно из условий:

- если этот регион оборонялся в битве;
- если было разыграно событие **Бег к морю**;
- если состояние войны Централных держав 4 или выше.

12.7.8 Обороняющийся никогда не может продвигаться.

12.7.9 Продвигающиеся соединения получают контроль над регионом, в который они входят, если только в нем нет осажденной крепости.

13.0 Стратегическая передислокация

АСА, АВС, КАН и ПОР корпуса считаются британскими, а САН — турецким для стратегической передислокации. См. ограничения для АСА и САН (13.1.8).

13.1 Общие правила

13.1.1 СП используется для передвижения соединений на дальние дистанции, по территории под дружественным контролем или в/из ячейки резерва.

13.1.2 Каждое очко СП позволяет передвинуть один корпус (ослабленный или с полной силой). Передвижение армии (ослабленной или с полной силой) стоит 4 очка СП.

13.1.3 Ни одно соединение не может выполнить СП более одного раза за раунд действий. Соединение может выполнять СП каждый раз, когда игрок разыгрывает карту для СП.

13.1.4 Очки СП можно разделить между несколькими нациями и регионами, по желанию игрока. Игрок может выполнить СП некоторыми соединениями из региона, а другие оставить на месте.

13.1.5 Процедура СП: соединения должны быть снабжены, чтобы выполнить СП. Соединения могут выполнить СП из своего региона в любой другой дружественный снабженный регион по сплошным и/или подходящим пунктирным линиям. Путь должен проходить только через регионы под дружественным контролем. В соседних регионах могут находиться вражеские соединения или крепости. Соединения могут совершать СП через регионы с осажденной вражеской крепостью, но не через регионы с вражеским соединением. Соединения могут выполнить СП в или из региона с осажденной вражеской крепостью, пока эта крепость остается под осадой. Соединение не может совершать СП из региона с осажденной вражеской крепостью, если после этого она перестанет быть осажденной.

13.1.6 Русская СП: русские соединения могут выполнять СП только внутри России, включая русские регионы на Ближнем Востоке. Это относится как к наземной СП, так и к СП из или в ячейку резерва. Русские корпуса не могут использовать морскую СП.

13.1.7 Морская СП: корпуса могут совершать СП по морю, из одного порта под дружественным контролем в другой порт под дружественным контролем. Соединения, использующие морскую СП, не могут комбинировать ее с наземной СП. Они должны начинать и заканчивать в регионе с портом под дружественным контролем. Армии не могут использовать морскую СП. За исключением русских корпусов, корпуса всех других наций могут использовать морскую СП.

13.1.7.1 Игрок за Центральные державы может использовать порт под дружественным контролем в Германии или России для морской СП. **Исключение:** осажденная Рига не может использоваться Центральными державами для морской СП или снабжения по морю.

13.1.7.2 Игрок за союзников может использовать любой порт под дружественным контролем, находящийся не в Германии и не в России для совершения морской СП. **Исключение:** соединения союзников не могут использовать морскую СП в или из Константинополя, если они не контролируют Галлиполи.

13.1.8 СП и ячейка резерва: корпуса могут совершать СП из ячейки резерва в любой регион, содержащий снабженное соединение той же нации. **Исключения:** кроме регионов, содержащих только британскую АСА или турецкий корпус САН. Корпуса также могут использовать СП из ячейки резерва в любую снабженную дружественную столицу или источник снабжения их нации. Правило 14.1.5 об особом снабжении не дает право Сербии совершать СП из резерва считая, что все сербские регионы имеют источники снабжения. Тем не менее сербские корпуса могут использовать СП из ячейки резерва в Салоники, так как они являются источником снабжения для сербов. Британский корпус, совершающий СП между ячейкой резерва и любым регионом Ближнего Востока, учитывается как один корпус, который может совершить морскую СП согласно правилу 13.2.1. Американские корпуса могут использовать СП из ячейки резерва в любой порт под дружественным контролем во Франции, даже если в регионе с этим портом нет соединений США.

13.1.9 Корпуса могут совершать СП с поля в ячейку резерва.

13.1.10 Игрок может совершать СП своих соединений в любом порядке. Например, соединение «А» может использовать СП из ячейки резерва к соединению «Б». Соединение «Б» может совершить СП в другой регион. Затем соединение «В» может использовать СП из ячейки резерва в новый регион соединения «Б».

13.1.11 Столицы и СП: пока враг контролирует либо осаждает столицу нации (Париж для Франции, Вена или Будапешт для Австро-Венгрии), ни один корпус такой нации не может совершать СП в или из ячейки резерва. **Исключение:** бельгийские и сербские соединения являются исключением. Черногорское соединение не может использовать наземное СП. Оно может совершать СП в или из ячейки резерва.

13.1.12 Соединения, которые не могут использовать СП в или из ячейки резерва, — германские и австро-венгерские соединения, снабжающиеся из Софии или Константинополя, турецкие соединения, снабжающиеся из Эссена, Бреслау или Софии, болгарские соединения, снабжающиеся из Эссена, Бреслау или Константинополя, русские и румынские соединения, снабжающиеся из Белграда.

13.2 Ограничения СП на Ближнем Востоке

13.2.1 Только один британский корпус в ход (включая АВС корпус, но исключая КАН, ПОР или БЭС корпуса) может использовать СП между ячейкой резерва и Ближним Востоком (в обе стороны) ИЛИ морскую СП на или из Ближнего Востока. Число таких соединений, которые могут совершить морскую или наземную СП между регионами Ближ-

него Востока, неограниченно. Запрещено использовать СП из ячейки резерва или по морю на или из Ближнего Востока для ФР корпусов, ИТ корпусов, ГР корпусов, РУМ корпусов, СЕР корпусов, корпусов США, БЕ, КАН, ПОР корпусов или БЭС. Морская СП РУС корпусов на или из Ближнего Востока запрещена, а СП между ячейкой резерва и Ближним Востоком (туда или обратно) разрешена. Число британских соединений, совершающих наземную СП из Ближнего Востока через Константинополь, неограничено. АСА не может использовать СП в ячейку резерва и морскую СП из Ближнего Востока.

13.2.2 Максимум один русский корпус в ход (и никогда армия) может совершить СП на или из Ближнего Востока.

13.2.3 Максимум один корпус ЦД в ход может использовать СП на или из Ближнего Востока. **Исключение:** *турецкие армии и корпуса являются исключением. Это ограничение не распространяется на соединения ЦД, которые совершают СП исключительно в пределах Ближнего Востока.*

13.2.4 Число соединений БР (включая АВС), РУС или ЦД (не турецких), которые совершают СП исключительно на Ближнем Востоке, неограничено. **Исключение:** *русские соединения не могут использовать СП за пределы России. Это означает, что РУС соединения могут осуществлять СП внутри Ближнего Востока только по своей территории.*

13.2.5 Корпуса союзников могут совершать СП на или из Ближнего Востока до вступления Турции в войну.

14.0 Снабжение

14.1 Общие правила

14.1.1 Соединения должны снабжаться, чтобы совершать большинство действий. Соединения без снабжения (БС) получают множество штрафов [см. 14.3].

14.1.1.1 Активация: чтобы быть активированным, соединение должно снабжаться. Это проверяется во время размещения жетона «Движ.»/«Атака». Если из-за передвижения какого-либо соединения соединению БС вновь «открылся» источник снабжения, это не дает ему права передвигаться или атаковать в этом раунде.

14.1.1.2 Битва: снабжение соединений также проверяется в начале каждой битвы. (Продвижение или отступление, вызванное предыдущими битвами в этом раунде, могут отрезать снабжение, которое необходимо для розыгрыша боевых карт).

14.1.2 Проверка снабжения: чтобы быть в снабжении, соединение должно провести путь через любое количество дружественных регионов к дружественному источнику снабжения.

14.1.3 Ограничения для снабжения: путь от соединения до источника, исключая регион с этим соединением, нельзя провести через:

- регион с вражеским соединением;

- регион под вражеским контролем. **Исключение:** *игрок может провести снабжение через регион с осажденной вражеской крепостью;*

- пунктирную линию, по которой это соединение не может передвигаться. **Исключение:** *РУС, РУМ и СЕР соединения могут проводить снабжение через пунктирные линии, соединенные с русскими источниками снабжения.*

14.1.4 Снабжение через порты: также соединения могут снабжаться через неосажденный порт под дружественным контролем, а затем до дружественного источника или до следующего неосажденного порта и затем по суше до дружественного источника.

Существуют ограничения при снабжении через порт:

- ЦД могут использовать для снабжения только порты под дружественным контролем в Германии или России. **Исключение:** *ЦД не могут использовать осажденную Ригу для морского снабжения.*

- СО могут использовать для снабжения любые порты под дружественным контролем только НЕ в Германии и НЕ в России. **Исключение:** *СО не могут использовать Константинополь для морского снабжения, если они не контролируют Галлиполи.*

14.1.5 Всегда снабженные: следующие соединения всегда получают снабжение. Им не нужно проводить путь до источника.

- ЧЕР, британская АСА и турецкое соединение САН. **Действуя за пределами Ближнего Востока, АСА и САН должны снабжаться по обычным правилам.**

- Сербь всегда снабжены, пока находятся в Сербии. Сербские соединения, используя особое снабжение из сербских регионов, могут покинуть Сербию, что, возможно, оставит их БС.

- Крепостям не требуется снабжение, и они не могут быть БС.

- Турки в Медине всегда получают снабжение, но только для прохождения проверки на истощение. Используя такое особое снабжение, они не могут быть активированы для передвижения или битвы, не могут совершать СП, получать пополнений или использовать боевые карты. Имейте в виду, вышесказанное относится к соединению, а не к региону. Так что, если Медина будет оставлена и получит статус БС, она перейдет под контроль СО.

14.2 Источники снабжения

14.2.1 Источники снабжения для соединений ЦД — Эссен, Бреслау, София и Константинополь.

14.2.2 Источники снабжения для соединений России, Сербии или Румынии — ячейки в России, отмеченные символом снабжения, либо Белград. Русские, сербские или румынские соединения не могут провести путь по морю для снабжения из этих ячеек или из Лондона.

14.2.3 Сербские соединения также могут использовать Салоники в качестве источника снабжения, но только если они под контролем союзников.

14.2.4 Источником снабжения для всех остальных соединений союзников является Лондон. Париж не является источником снабжения.

14.2.5 Регионы (не соединения) могут использовать любой дружественный источник снабжения при проверке на истощение.

14.3 Эффекты статуса «Без снабжения»

14.3.1 Соединения БС не могут передвигаться и атаковать.

14.3.2 Соединения БС не могут совершать СП.

14.3.3 Соединения БС не могут окапываться, но они получают бонус от траншей, уже существующих в регионе.

14.3.4 Обороняющиеся соединения БС не могут получать преимущества от боевых карт.

14.3.5 Соединения, которые остались БС во время фазы истощения, уничтожаются. Уничтоженные армии БС навсегда удаляются из игры и не могут быть восстановлены. Соединения БС обоих игроков удаляются одновременно. Таким образом, уничтожение вражеского соединения БС не может разблокировать снабжение для дружественного соединения.

14.3.6 Во время фазы истощения любой регион под дружественным контролем, который не содержит неуничтоженную дружественную крепость, и в котором дружественное соединение БС было бы уничтожено, переходит под вражеский контроль. Регионы проверяются на истощение одновременно. **Исключение:** согласно правилу 14.1.5, сербские регионы переходят под контроль противника, только если в них входят соединения ЦД.

Обратите внимание, возможно, что соединение в определенном регионе может быть БС, в то время как регион будет снабжаться, такое соединение будет уничтожено из-за статуса «БС», в то время как контроль над регионом не поменяется.

Примечание: регионы переходят под контроль противника во время фазы истощения из-за отсутствия дружественного, а не наличия вражеского снабжения. Регион не должен снабжаться из вражеского источника снабжения, чтобы перейти под контроль противника. Таким образом, он может каждый ход переходить из рук в руки.

15.0 Крепости

15.1 Общие правила



15.1.1 Соединения не могут входить в регион с неосажденной вражеской крепостью ни во время передвижения, ни во время продвижения, если только они не способны осадить ее (см. также 11.1.8). Соединения, входящие в регион с неосажденной крепостью, не могут больше ни передвигаться, ни продвигаться во время раунда действий.

15.1.2 Необязательно осаждать крепость, чтобы ее уничтожить. Она может быть атакована из соседнего региона, если еще не осаждена. [См. 15.2.3.]

15.1.3 Осажденная крепость может быть атакована только соединениями в том же регионе, что и она сама.

15.1.4 Крепость прибавляет свой ФБ к боевой силе дружественных соединений, обороняющихся в этом регионе.

15.1.5 Крепость может только обороняться, она *НЕ* прибавляет свой ФБ к боевой силе при атаках.

15.1.6 Крепость без дружественных соединений в том же регионе не может быть целью фланговой атаки или получать бонус от траншей. Тем не менее фланговая атака может быть проведена против региона, в котором есть вражеское соединение (и нет траншей) и вражеская крепость.

15.1.7 Значение потерь применяется к обороняющейся крепости, только если в одном регионе с ней нет обороняющихся соединений либо если после получения потерь соединениями все еще остается непотраченное значение потерь и оно равно или превышает ФП крепости (таким образом она будет уничтожена). Это возможно, только когда все обороняющиеся соединения и заменяющие их корпуса полностью уничтожены. Крепость имеет только один шаг потерь. Она уничтожается и отмечается жетоном уничтожения, если теряет его.

15.1.8 Обороняющаяся крепость не подвержена непотраченному значению потерь, если обороняющиеся соединения выжили в битве (даже если они отступили из крепости).

15.1.9 Уничтоженные крепости: крепость не может быть восстановлена. Будучи уничтоженной, она остается таковой до конца игры.

15.1.10 Регион не может находиться под контролем противника (и приносить ему ПО), пока в нем есть неуничтоженная крепость, даже если она осаждена.

15.1.11 Русские крепости: немецкие соединения не могут атаковать регионы с русскими крепостями, пока не будет разыграно событие **OVER OST** или пока состояние войны Центральных держав не достигнет 4 или более. Тем не менее немецкие соединения могут осаждать крепости в регионах без русских соединений. Это ограничение не распространяется на австро-венгерские соединения.

15.1.12 Русские соединения не могут ни атаковать, ни входить, ни осаждать регионы с немецкими крепостями в августе 1914.

15.2 Осады

15.2.1 Чтобы осадить вражескую крепость, нужно чтобы хотя бы одна армия либо столько корпусов, сколько ФП крепости, вошли и остановились в ее регионе во время одного раунда действий. *Например, чтобы осадить Верден, нужна одна армия ЦД (с полной силой или ослабленная) либо три корпуса ЦД (с полной силой или ослабленных).* Поместите жетон осажденной крепости, чтобы отметить, что она в осаде.

15.2.2 Если вражеская крепость была осаждена, другие дружественные соединения могут игнорировать ее, в том числе для получения снабжения. **Исключение:** соединения ЦД не могут получать снабжение по морю через порт в регионе с осажденной вражеской крепостью (к таковым относится только Рига).

15.2.3 Игрок может активировать соединение в регионе с осажденной вражеской крепостью для битвы. Тем не менее только соединения сверх необходимых для поддержания осады могут атаковать соседние регионы. Соединения в регионе с осажденной крепостью могут атаковать ее.

15.2.4 Игрок не может передвигать соединения из региона с осажденной крепостью, если в конце раунда в нем останутся соединения, недостаточные для поддержания осады. Если силы, осаждающие крепость, несут потери и это уменьшает их количество ниже того, которое необходимо для продолжения осады (либо если из-за события **Война в Африке** удаляется британский корпус), они не обязаны отступать, но крепость при этом перестает быть осажденной. В таком случае не нужно делать бросок на сдачу во время фазы осады, а снабжение не может быть получено через этот регион. Если новые дружественные соединения входят в регион, должны соблюдаться требования из 15.2.1 и 15.1.1, чтобы вновь осадить крепость.

15.2.5 Крепости в пустынных регионах: пустынные регионы не могут быть активированы для битвы летом. Пустынные регионы не могут быть атакованы летом. Тем не менее летом крепости в таких регионах все еще можно осаждать и проходить процедуру осады.

15.3 Процедура осады

15.3.1 Во время фазы осады каждого хода все осажденные крепости проходят проверку на то, сдаются они или нет.



15.3.2 Бросьте кубик за каждую осажденную крепость. Если число на кубике выше, чем ФП осажденной крепости, она уничтожена. Отметьте такую крепость жетоном уничтожения.

15.3.3 Все броски на сдачу имеют модификатор -2 в августе и сентябре 1914, что отражает кратковременность этих ходов (всего один месяц), в то время как все остальные ходы длятся по три месяца.

16.0 Война и мир

16.1 Состояние войны

16.1.1 В начале игры: оба игрока начинают все сценарии на уровне вовлеченности «Мобилизация».

16.1.2 Начиная с сентября 1914 (второй ход) в любом сценарии, кроме ознакомительного, оба игрока проверяют, изменился ли их уровень вовлеченности в войну во время фазы состояния войны.

16.1.3 Ограниченная война: если состояние войны игрока составляет 4 или более во время этой фазы, его уровень

вовлеченности в войну повышается до «Ограниченной войны». Игрок добавляет свои карты ограниченной войны себе в колоду. Теперь в ней есть карты ограниченной войны и карты мобилизации (кроме тех, что в руке или были удалены из игры). В начале этапа добора карт, после того как боевые карты будут сброшены, игрок замешивает свой сброс обратно в колоду.

16.1.3.1 Вступление Турции: когда уровень вовлеченности в войну ЦД повышается до «Ограниченной войны», Турция вступает в войну на стороне Центральных держав. Поместите турецкие соединения на поле, как указано в таблице размещения. Вступление Турции в войну не считается за вступление нейтральной нации по правилу 9.5.2.2 и не удерживает другие нейтральные нации от вступления в войну на этом же ходу.

16.1.4 Тотальная война: если состояние войны игрока составляет 11 или более во время этой фазы, его уровень вовлеченности в войну повышается до «Тотальной войны». Игрок добавляет свои карты тотальной войны себе в колоду. Теперь в ней есть карты тотальной войны, карты ограниченной войны и карты мобилизации (кроме тех, что в руке или были удалены из игры). В начале этапа добора карт, после того как боевые карты будут сброшены, игрок замешивает свой сброс обратно в колоду.

Примечание автора: скорее всего, вы столкнетесь с ситуациями, когда игроки имеют разный уровень вовлеченности в войну.

16.1.5 Жетон состояния войны игрока никогда не может передвигаться в сторону понижения. Таким образом, уровень вовлеченности в войну не может быть понижен.

Примечание: эффекты специальных правил 1914, размещенные на памятке игрока, основаны на состоянии войны, НЕ на уровне вовлеченности. Это означает, что требования для карт **БЕГ К МОРЮ** и **OVER OST** могут быть выполнены в течение хода. Необязательно ждать наступления фазы состояния войны.

16.1.6 Если уровень вовлеченности в войну игрока достиг тотальной войны, его жетон состояния войны может быть удален из игры. Любые события, изменяющие состояние войны, которые он в дальнейшем разыграет, будут влиять только на общее состояние войны.

16.2 Общее состояние войны



16.2.1 Если во время какого-либо хода жетон общего состояния войны достиг 40 или больше, то в фазу состояния войны этого хода объявляется перемирие. Игра заканчивается, и определяется победитель.

16.2.2 Общее состояние войны также является необходимым условием для вступления США и капитуляции России.

16.3 Вступление США



16.3.1 Полноценное вступление США в войну — процесс, состоящий из трех этапов, которые отмечаются на шкале вступления США.

В начале игры жетон вступления США находится в ячейке нейтралитета США.

16.3.2 Передвиньте жетон на шкале вступления США в ячейку «Событие “Депеша Циммермана” доступно», когда общее состояние войны достигнет 30. Событие **ДЕПЕША ЦИММЕРМАНА** не может быть разыграно до этого.

16.3.3 Когда **ДЕПЕША ЦИММЕРМАНА** разыграна, передвиньте жетон вступления США в соответствующую ячейку. После этого США становится активной нацией для игрока за союзников. Но он пока не может разыгрывать карты «Подкрепления США» как события.

16.3.4 Событие **OVER THERE** может быть разыграно в любой ход, после хода, в который была разыграна **ДЕПЕША ЦИММЕРМАНА**. Когда **OVER THERE** разыграно, передвиньте жетон вступления США в эту ячейку. Теперь игрок за союзников может разыгрывать карты «Подкрепления США» как события.

16.3.5 Событие **14 ПУНКТОВ** не оказывает влияние на вступление США, но оно также не может быть разыграно до **ДЕПЕШИ ЦИММЕРМАНА**. Поэтому индикатор этого события находится на обороте жетона вступления США.

16.4 Капитуляция России



16.4.1 Игрок за Центральные державы может заставить Россию выйти из войны с помощью Брест-Литовского договора, который и был исторически подписан. Этот процесс состоит из шести этапов. Жетон капитуляции России в начале игры находится в ячейке «Боже, Царя храни!».

16.4.2 Игрок за Центральные державы отмечает количество захваченных регионов в России, приносящих ПО (даже если регион в данный момент БС), используя жетон ПО ЦД в России на основной шкале. Если игрок за союзников возвращает обратно такие регионы, жетон смещается назад по основной шкале.

16.4.3 Когда Центральные державы контролируют три или более региона, приносящих ПО в России, жетон капитуляции России передвигается в ячейку «Событие “Царь принимает командование” доступно». Игрок за Центральные державы теперь может разыгрывать событие **ЦАРЬ ПРИНИМАЕТ КОМАНДОВАНИЕ**. Если жетон ПО ЦД в России возвращается на значение меньше 3 до того, как событие **ЦАРЬ ПРИНИМАЕТ КОМАНДОВАНИЕ** было разыграно, передвиньте жетон капитуляции России обратно в ячейку «Боже, Царя храни!».

16.4.4 Событие **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ** может быть разыграно, только если до него было разыграно событие **ЦАРЬ ПРИНИМАЕТ КОМАНДОВАНИЕ** и общее состояние войны плюс ПО ЦД в России равно 33 или более. Если это происходит, передвиньте жетон капитуляции России в ячейку «Событие

“Свержение царя” доступно» на шкале капитуляции России. Если же эта сумма возвращается на значение меньше 33 до того, как событие **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ** было разыграно, передвиньте жетон капитуляции России обратно в ячейку «Царь принимает командование», пока сумма вновь не станет 33 или более.

16.4.5 После того как **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ** было разыграно, поместите жетон «Свержение царя ПО ЦД» в ту же ячейку, что и жетон «ПО ЦД в России» на основной шкале. Также передвиньте жетон капитуляции России в ячейку «Свержение царя». Стоимость активации союзников для битвы, где есть русские соединения, теперь составляет 1 ОО за соединение (а не как обычная активация региона). Независимо от того, участвует активированное соединение в атаке или нет.

16.4.6 Событие **РЕВОЛЮЦИЯ В РОССИИ** может быть разыграно в любой ход, после того в котором было разыграно **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ**, если:

1. Жетон «ПО ЦД в России» дальше на общей шкале, чем жетон «Свержение царя ПО ЦД» (с учетом возможного захвата Баку), ИЛИ
2. Центральные державы контролируют все семь регионов, приносящих ПО в России (кроме Баку).

Если любое из этих условий выполнено, передвиньте жетон капитуляции России в ячейку «Событие “Революция в России” доступно». Если эти условия перестали выполняться, верните жетон обратно в ячейку «Свержение царя» до тех пор, пока они вновь не будут выполнены.

16.4.7 После того как **РЕВОЛЮЦИЯ В РОССИИ** разыграна, передвиньте жетон капитуляции России в соответствующую ячейку. Теперь за один ход можно тратить не более 1 РУС ОП.

16.4.8 **БРЕСТ-ЛИТОВСКИЙ ДОГОВОР** может быть разыгран в любое время, после того как была разыграна **РЕВОЛЮЦИЯ В РОССИИ**. После того как **БРЕСТ-ЛИТОВСКИЙ ДОГОВОР** был разыгран, передвиньте жетон капитуляции России в соответствующую ячейку.

16.4.9 **Эффекты:** после того как был разыгран **БРЕСТ-ЛИТОВСКИЙ ДОГОВОР**, на русские соединения накладываются следующие ограничения:

- РУС соединения не могут действовать за пределами России, Германии, Турции, Австро-Венгрии и Румынии. Любые РУС соединения за пределами этих стран должны быть уничтожены.
- РУС соединения не могут передвигаться через группировку соединений союзников или группироваться с ними (и наоборот). РУС соединения, уже сгруппированные с соединениями союзников, должны быть уничтожены (интернированы).

Примечание автора: это не позволяет игроку за союзников использовать русские соединения после подписания Брест-Литовского договора для того, чтобы защитить соединения союзников от атак.



• РУС соединения больше не могут атаковать. Соединения ЦД не могут атаковать РУС соединения. Исключением являются ТУР соединения, которые могут атаковать РУС на Ближнем Востоке. Обе стороны все еще могут передвигаться в незанятые регионы и могут страдать от истощения, осаждают крепости и проходить процедуру осады.

16.5 Мирное соглашение

16.5.1 Игрок может предложить мирное соглашение в качестве действия во время своего раунда действий. Для этого итоговое ПО должно быть в пределах необходимого для конкретного игрока.

16.5.1.1 Игрок за Центральные державы может предложить мир, если итоговое ПО 11 или больше.

16.5.1.2 Игрок за союзников может предложить мир, если итоговое ПО 9 или меньше.

16.5.2 Если противник принимает мирное соглашение, игра тут же заканчивается ничьей. Если мирное соглашение отклоняется, предложивший его игрок бросает кубик, чтобы определить последствия по таблице мирного соглашения. Результат может повысить, понизить или никак не повлиять на уровень ПО.

16.5.3 Количество предложений мира неограниченно. Игрок может предложить мирное соглашение только один раз за раунд действий. Мирное соглашение может быть принято только один раз за игру, поскольку это немедленно завершает ее.

17.0 Пополнения

17.1 Общие правила

17.1.1 Во время фазы пополнений каждая нация может потратить количество очков пополнений (ОП), отмеченное на основной шкале жетоном ОП этой нации.

17.1.1.1 ОП союзников (ОП СО) могут быть потрачены только для пополнений АСА, АВС, БЕ, КАН, ЧЕР, ПОР, РУМ, ГР и СЕР. Также все эти соединения могут пополняться, используя только ОП СО.

17.1.2 Все непотраченные ОП теряются. Они не могут быть сохранены для следующего хода.

17.1.3 Если противник контролирует или осаждают столицу нации (Париж для Франции, Вена или Будапешт для Австро-Венгрии), ОП не могут быть потрачены для пополнений такой нации. Тем не менее, если Париж БС, но не осажден, ФР ОП могут быть потрачены. **Исключение:** бельгийские и сербские соединения не подвержены этому ограничению. Тем не менее бельгийские и сербские армии могут быть восстановлены, только если они могут быть помещены на поле соблюдая все правила [см. 17.1.5]. Бельгийские и сербские корпуса могут быть восстановлены и помещены в ячейку резерва, даже если их страны полностью захвачены врагом.

17.1.4 Различные варианты применения пополнений и их стоимость приведены в таблице стоимости пополнений.

17.1.4.1 Германские и австро-венгерские соединения, снабжающиеся из Софии или Константинополя, турецкие соединения, снабжающиеся из Эссена, Бреслау или Софии, болгарские соединения, снабжающиеся из Эссена, Бреслау или Константинополя, и русские и румынские соединения, снабжающиеся из Белграда, не могут получать пополнений.

17.1.5 Восстановленные армии размещаются так, как если бы они были подкреплениями [см. 9.5.3.3]. Есть два исключения:

- Сербские армии могут быть восстановлены в Салониках, если было разыграно событие **Салоники** или **Вступление Греции** и Салоники под контролем союзников. Они также могут быть восстановлены в Белграде, следуя обычным ограничениям для подкреплений.

- Бельгийская армия может быть восстановлена в Брюсселе, Антверпене или Остенде. Бельгийская армия не может быть восстановлена в Антверпене, если не существует линии снабжения. Если ни один из этих регионов не контролируется союзниками и не снабжается, бельгийская армия может быть восстановлена в Кале. (Кале также отражает часть Бельгии, которую союзники удерживали после октября 1914.)

Исключение: сербские армии не могут быть восстановлены в Белграде, если Ниш под контролем ЦД.

17.1.6 Если британский корпус АСА был уничтожен, после восстановления он помещается в Аравию.

17.1.7 Некоторые соединения не могут получать пополнений. Они отмечены точкой справа от символа соединения. Например, БР армия БЭС.

17.1.8 ОП США: после розыгрыша события **OVER THERE** все карты СО, разыгранные как пополнения, приносят как одно ОП США, так и другие ОП, указанные на них.

Примечания к картам

Эта секция поможет игрокам получить краткую информацию о событиях, представленных на картах.

11-я армия. Эта армия под командованием Августа фон Макензена возглавила несколько немецких наступлений в России и на Балканах.

14 пунктов. Идеалистический документ о целях США в войне, составленный Вудро Вильсоном.

Августовские пушки. Использование позаимствованных австрийских 305-мм мортир позволило немцам уничтожить форты Льежа в августе 1914. Знаменитые 420-мм мортиры Круппа, которым часто приписывается эта победа, на самом деле прибыли только после того, как форты пали.

Алленби. Бывший командующий кавалерией на Западном фронте, он привел Британию к триумфальной победе над турками в 1917-18.

Альпийский корпус. Элитное формирование, обученное действовать в горах. Оно приняло участие в молниеносной кампании против Румынии в 1916.

Арабская Северная Армия. Арабские силы под командованием принца Фейсала и его британского советника Лоуренса Аравийского, которые взяли Дамаск в 1918.

Бег к морю. После Битвы на Марне в начале сентября 1914 и немцы, и союзники предприняли серию маневров, чтобы обойти друг друга с фланга. Их завершение в октябре на побережье Ла-Манша дало этому периоду войны такое причудливое название.

Блокада. Британская блокада Центральных держав усиливалась с развитием войны. Она привела к повсеместному голоду в Германии и Австрии в последние годы войны.

Брест-Литовский договор. Договор большевистского правительства России, который вывел ее из Первой мировой войны и привел к оккупации Украины Германией.

Брусиловский прорыв. Названная в честь главнокомандующего наступательная операция, которая стала величайшей победой России в этой войне и практически свергла австрийскую монархию. Тем не менее ее полный стратегический провал поспособствовал распространению пораженчества в русских войсках.

Ратенау. Блестящий промышленник немецко-еврейского происхождения. Он сыграл ключевую роль в подготовке экономики рейха для долгой войны. Несмотря на его важную деятельность во благо Германии во время войны, был убит ультра националистами после ее завершения.

Великое отступление. Летом 1915 года русская армия, оставив Польшу, начала массовое отступление. Оно закончилось лишь осенью на линии Рига-Румыния.

Война в Африке. Военные действия союзников против сил немецких колоний в Африке сковали огромное количество британских войск. Виной всему превосходное руководство блистательного генерала фон Леттова-Форбека, которого так и не удалось загнать в угол, пока война в Европе не закончилась.

«Все в бой». Лозунг Фоша, придуманный для большого наступления союзников в последние недели Первой мировой.

Вступление Болгарии. Взамен на обещания сербских территорий Болгария присоединилась к Центральным державам в 1915. Ее вступление в войну привело Сербию к поражению. Однако болгарские войска были наголову разбиты в результате наступления в Салониках в 1918.

Вступление Греции. Несмотря на то что Греция была частично оккупирована союзниками в Салониках в 1915, она не присоединялась к их альянсу вплоть до 1917 года.

Вступление Италии. Италия проигнорировала соглашение с Центральными державами в 1914, предпочитая сначала оставаться нейтральной, и в конечном счете прикнула к союзникам в 1915.

Вступление Румынии. Ошибочно переоценив победу русских над Центральными державами во время Брусиловского

прорыва в 1916, Румыния примкнула к союзникам и была захвачена всего за 4 месяца.

Г-Л принимают командование. Приняв командование от Фалькенхайна в августе 1916, дуэт Гинденбурга и Людендорфа фактически правил страной до поражения в 1918.

Господство в воздухе. Военное применение авиации нарастало по ходу войны, особенно на Западном фронте, где внедрялись новые модели самолетов, тактики ведения боя и организации авиационных частей. Что постоянно сдвигало баланс то в сторону Германии, то в сторону союзников. Только к лету 1918 численное превосходство окончательно закрепило господство в воздухе за союзниками.

Гранд-Флит. Британский Гранд-Флит эффективно сдерживал немецкий Флот открытого моря на протяжении всей войны.

Депеша Циммермана. Попытка заставить Мексику вступить в войну с США, наряду с возобновлением неограниченной подводной войны, привела к тому, что США вступили в войну против Германии.

Иприт. Также известный как «горчичный газ». Стойкое боевое отравляющее вещество кожно-нарывного действия, которое может оставаться опасным на протяжении нескольких дней и даже недель.

Кемаль. В будущем основатель современной Турции, Кемаль был также чрезвычайно талантливым командиром. В начале войны он командовал дивизией и в итоге возглавил армию.

Конвой. Британское адмиралтейство неохотно адаптировалось к применению немцами подлодок. Но потери торгового флота в итоге заставили их считаться с новой угрозой в начале 1917.

Королевский танковый корпус. Королевский танковый корпус принял боевое крещение в битве при Камбре в 1917, где его начальный успех продемонстрировал эффективность применения бронетехники. Что было подтверждено поколение спустя.

Ландвер. Немецкие территориальные войска, изначально не предназначенные для использования на передовой. Они довольно быстро стали сражаться бок о бок с регулярной армией.

Ливийское восстание. Мусульманские племена объявили священную войну против британцев в Ливии. Впоследствии восстание было подавлено войсками, отступавшими с турецкого фронта.

Лиман фон Сандерс. Немецкий генерал, который помогал в организации и командовании турецкой армией.

Ллойд Джордж. Он был уже вторым премьер-министром за время войны. Ллойд Джордж пытался сдержать наступательный порыв генерала Хейга, особенно после мясорубки при Пашендейле, ограничивая его людьми и снабжением.

Лузитания. Пассажирский лайнер, потопленный немецкой подлодкой в 1915. Среди погибших было 124 американца, что усилило антигерманские настроения в США.

Стоит заметить, что Лузитания с большой вероятностью везла боеприпасы для британцев.

Лэндшипы. Название, которое получили ранние британские танки, напоминавшие своим видом маленькие сухопутные дредноуты.

МАТА ХАРИ. Исполнительница экзотических танцев, куртизанка и довольно неэффективный немецкий шпион. Другим агентам немецкой разведки удалось достичь лучших результатов. Но что за игра про Первую мировую без самого знаменитого шпиона того времени?

«МЕСТО КАЗНИ». Кодовое название для немецкого наступления на Верден. Немцы предполагали обескровить французскую армию, однако сами понесли ощутимые потери.

«МИРНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ». Кодовое название последнего немецкого наступления в ходе Первой мировой. Его провал привел к падению морали в войсках.

МОЛЬТКЕ. Племянник Мольтке Старшего, который победил в Франко-прусской войне, он командовал германской армией в начале военных действий, когда его нерешительность привела к поражению в Битве на Марне.

НАСИЛИЕ НАД БЕЛЬГИЕЙ. Расстрел мирных жителей и сожжение целых городов во время вторжения в Бельгию заложили почву для антигерманской пропаганды до самого конца войны.

НАСТУПЛЕНИЕ КЕРЕНСКОГО. (Прим. переводчика: также известно как *Июньское наступление*.) Это последнее наступление России в Первой мировой войне. Вначале оно имело определенный успех против австрийцев, но в итоге привело к краху русского фронта на юге.

НЕЗАВИСИМЫЕ ВВС. Предшественники Бомбардировочного командования во Второй мировой войне, британские Независимые ВВС совершили серию стратегических бомбардировочных рейдов против немецкой промышленности в 1918.

OVER OST. Немецкое верховное командование на востоке изначально в составе команды Гинденбург-Людендорф-Хоффман. (Прим. переводчика: также название территории, находившейся в его подчинении.)

ОГНЕМЕТЫ. Первое крупномасштабное применение огнеметов произошло во время Битвы при Вердене в 1916.

«ОНИ НЕ ПРОЙДУТ». Лозунг французских защитников Вердена. Эта фраза символизировала французскую решимость.

ОПЕРАЦИЯ «БЛЮХЕР». Название наступательной операции против Франции в мае 1918, в результате которой немцы были отброшены назад к Марне, впервые с 1914.

ОПЕРАЦИЯ «МИХАЭЛЬ». Первое и самое крупное немецкое наступление в 1918 на западе. Оно имело большой тактический успех, так как немцам удалось захватить территорию больше, чем захватили все силы союзников за предыдущие три года. Однако недостаток стратегического руководства не позволил ему стать победоносным для Германии.

ОТХОД. Обе стороны использовали оперативный отход, чтобы затруднить запланированное вражеское наступление.

Наиболее примечательным является немецкое отступление к линии Гинденбурга в начале 1917.

ПЕРЕМИРИЕ В РЕЙХСТАГЕ. В самом начале войны немецкие социалисты (СДПГ), наибольшая политическая партия в Рейхстаге, поддержали военный курс правительства, заключив политическое «перемирие». Тем не менее, когда война затянулась, перемирие сошло на нет.

ПЛАЩ И КИНЖАЛ. Секретные операции союзников не имели особого успеха и не могли сравниться с «Ультрой» во время Второй мировой войны. Однако с их помощью, несомненно, добывалась полезная информация.

ПЛЕВЕ. Несмотря на возраст и болезнь (он умер во время войны), Плева был одним из самых способных командующих царской армии.

ПОДЛОДКИ В БОЮ. Решение немцев возобновить неограниченную подводную войну было принято, исходя из двух заблуждений. Первое — то, что в России не случится революции (царь будет свергнут спустя несколько недель). Второе — подводная кампания поможет выиграть войну до того, как американские войска придут в Европу. То, что США вступят в войну в ответ на эту кампанию, принималось как допустимый риск. Это было ошибкой.

ПОДРЫВ. Характерная часть подземной войны. Использование подрывов и контрподрывов было важной особенностью окопной войны во время Первой мировой. Самый яркий пример использования подрыва — Мессинская битва 1917 года. Взрывы были такой силы, что ощущались даже в Лондоне.

ПУТНИК. Сербский воевода, чье слабое здоровье заставляло его командовать из нагретой комнаты. Однако его знание местности и боевые инстинкты позволяли вновь и вновь отбрасывать австрийцев.

РАДИОПЕРЕХВАТ. Русская привычка использовать простую блочную кодировку во время радиообмена (а совсем не «открытым текстом», как иногда сообщается) приносила немцам важные оперативные разведанные на восточном фронте, особенно в 1914.

РЕВОЛЮЦИЯ В РОССИИ. Свержение Лениным правительства Керенского привело Россию к выходу из союза против Центральных держав.

РЕЙДЫ ЦЕППЕЛИНОВ. Немецкие воздушные рейды на Англию (с использованием цеппелинов и гигантских бомбардировщиков Гота) на самом деле нанесли небольшой ущерб. Зато отвлекли огромное количество британских военно-воздушных сил и артиллерии на защиту Британии.

САЛОНИКИ. Не сумев убедить Грецию примкнуть к ним в войне, союзники высадили франко-британские силы в Салониках осенью 1915 в запоздавшей попытке спасти Сербию. Эти силы будут увеличиваться по ходу войны, но смогут доказать свою эффективность лишь в конце 1918.

СУРОВАЯ ПОГОДА. Как и во всех войнах, плохая погода, особенно слякоть, оказала влияние на исход многих битв Первой мировой.

СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ. Хлебные бунты в Петрограде в начале 1917 быстро переросли в революцию, которая привела к концу 300-летнего правления династии Романовых в России.

СИНАЙСКИЙ ВОДОПРОВОД. Сооружение водопровода через Синай было необходимым условием для генерального британского вторжения в Палестину.

СЭС. Средиземноморские экспедиционные силы — армия союзников, высадившаяся в Галлиполи в попытке вывести Турцию из войны и открыть морской путь в Россию. Эта кровопролитная попытка длиной почти в год в итоге провалилась.

ТРАНШЕИ. Хотя французы и не любили окапываться (вплоть до отказа от производства лопат и кирок), необходимость избегать всего, что летает над землей, быстро заставила солдат с обеих сторон фронта буквально вкапываться в почву.

УКРЕПЛЕННЫЕ ОГНЕВЫЕ ТОЧКИ. Главным элементом немецкой оборонительной тактики на Западном фронте было размещение пулеметов на сильно укрепленных позициях.

УРАГАННЫЙ АРТОГОНЬ. Интенсивный, концентрированный и непродолжительный артиллерийский огонь, предназначенный для расчистки пути перед пехотным штурмом.

ФАЛЬКЕНХАЙН. Начальник генерального штаба Германии с сентября 1914 по август 1916. Его первой задачей при вступлении в должность стал пересмотр немецкой стратегии после провала Плана Шлиффена.

ФЛОТ ОТКРЫТОГО МОРЯ. Немецкий Флот открытого моря большую часть войны был скован более многочисленным британским Гранд-Флитом. Он принял участие только в Ютландском сражении в 1916. Хотя в тактическом смысле это и была победа, стратегически это было поражением, так как немцы не смогли прорвать морскую блокаду.

ФОН БЕЛОВ. Немецкий генерал, одержавший победу при Капоретто (над итальянцами) в 1917.

ФОН ГУТЬЕР. Немецкий генерал, ответственный за победу в Риге (против сил временного правительства Керенского) в 1917. Позднее командовал армиями во Франции.

ФОН ФРАНСУА. Командующий 1-м немецким корпусом в битве при Танненберге. Фон Франсуа был чрезвычайно агрессивным (вплоть до неподчинения), но умелым полководцем.

ФОСГЕН. Один из видов отравляющих боевых веществ, широко использовавшийся во время Первой мировой войны.

ФРАНЦУЗСКАЯ ВОСТОЧНАЯ АРМИЯ. Название французских сил в Салониках.

ФРАНЦУЗСКИЙ МЯТЕЖ. Несмотря на то что французский мятеж, произошедший весной 1917, какое-то время держался в секрете, он привел к невозможности крупных наступлений Франции в тот год.

ХЛОР. Ядовитый газ, впервые использованный немцами под Ипром весной 1915 и гарантировавший им тактическое превосходство, которое, однако, они не смогли развить из-за нехватки людских резервов.

ХОФФМАН. Возможно, лучший стратег оперативного уровня, которого породила война. Его гений стоял за множеством немецких побед на востоке.

ЦАРЬ ПРИНИМАЕТ КОМАНДОВАНИЕ. В то время как его армии отступали из Польши после серии крупных поражений, Николай II заменил своего дядю Великого князя на посту главнокомандующего русскими войсками. Это было катастрофическим решением для России. Пока Николай II изображал солдата в Ставке Верховного главнокомандующего, он терял власть над своей империей.

ЮДЕНИЧ. Русский командующий на Кавказе. Он выиграл в нескольких крупных, но тем не менее чрезвычайно бесполезных сражениях с турками.

ЮЖНАЯ АРМИЯ. Смешанные австро-германские силы демонстрировали свою эффективность на восточном фронте на протяжении большей части войны.

ЯНКИ И ТАНКИ. Применение союзниками танков и свежих американских войск произвело сильный деморализующий эффект на немцев в 1918.

OVER THERE. Хотя Америка вступила в войну уже в апреле 1917, прошел почти год, прежде чем основные американские силы приняли участие в бою. (*Прим. переводчика. Over There — название американской патриотической песни того времени, агитирующей вступить в армию.*)

Заметки автора

Игровое поле

Поле *Пути славы* прошло несколько итераций, включая гексогональную версию и версию с зонами, до того как превратилось в то, что вы (я надеюсь) разложили у себя на столе. Главное преимущество системы передвижения «от-точки-к-точке» — это то, что она позволяет автору сфокусироваться. Не требуется никакой тщательно проработанной системы правил для снабжения или местности, чтобы предотвратить нереалистичные действия или подчеркнуть важность ключевых локаций. Поле делает это за тебя.

Поле *Пути славы* разрабатывалось с прицелом на то, чтобы все реальные кампании Первой мировой развивались исторически, но при этом давали некоторый простор для альтернативных действий. Для этого я «играл» в исторические версии игры, добавлял и убирал регионы и связи между ними, до тех пор пока не остался доволен результатом.

Боевое расписание

Боевое расписание *Пути славы* включает не все армии, которые сражались на фронтах Первой мировой. Напри-

мер, сформированная французами в 1914 году 8-я армия не участвует в игре.

Вместо этого оно отражает большинство важных формирований, при этом сохраняя соотношение сил между разными нациями. Так что в реалиях игры 8-я армия будет представлена несколькими корпусами.

Армии — это соединения, поддерживаемые тяжелой артиллерией, авиацией и другими специализированными частями. Сербия — единственное исключение, им был присвоен статус армии только из-за того, что так их соединение именовалось в документах того времени. Корпуса — меньшие по размеру силы, с более слабыми командными и логистическими возможностями, а также остатки армий после понесенных тяжелых потерь. В более абстрактном смысле, с помощью механики ячейки резерва отражена способность нации поддерживать участие в современной промышленной войне. Вместе с системой пополнений это дает игрокам ограниченный контроль над своей военной экономикой.

Что если бы?

До Плана Шлиффена Германия придерживалась оборонительной стратегии на западе. Первоначальная версия Шлиффена предполагала вторжение не только в Бельгию, но и в Голландию. Предполагалось, что Италия вступит в союз с Германией в 1914 году. В 1914-1915 Румыния держала курс то на Центральные державы, то на союзников. Так почему бы Германии не начать войну с армиями, развернутыми на востоке, или вторгнуться в Голландию?

Почему бы Италии или Румынии не присоединиться к Центральным державам?

Пути славы предоставляют игрокам множество возможностей для некоторых «что если бы», и в то же время игра решительно исключает другие из них. Они были исключены, потому что были оценены как слишком маловероятные, для того чтобы их прорабатывать. Италия, несмотря на свое соглашение с Германией, почти наверняка присоединилась бы к Центральным державам только в том случае, если бы союзники были практически разбиты (как в 1940). Поскольку Италию больше всего интересовали территории под контролем Австрии, у союзников был дипломатический перевес. Всегда проще предложить вражеские земли в качестве вознаграждения.

Румыния, несмотря на свой неуверенный курс, также вряд ли присоединилась бы к Центральным державам, поскольку тоже была сильно заинтересована в австро-венгерских землях. В любом случае Центральные державы больше интересовали румынская нефть и пшеница, чем ее слабые войска. Если Румыния все еще нейтральна, после свержения русского царя она экономически становится вассалом Германии, что отражается получением двух победных очков.

Одни «что если бы» не рассматривались, поскольку уже выходили за рамки игры. Не только курс, но и повод для войны зависел от довоенных планов обеих сторон. Если бы Гер-

мания не приняла План Шлиффена, войны в 1914 году могло бы и не быть. Несомненно, если бы в таком случае война все же состоялась, она была бы настолько другой, что пришлось бы разработать для нее отдельную колоду карт.

Другие «что если бы» были исключены, потому что в рамках игры они не принесли бы серьезных изменений, так что игроку даже не было бы смысла разыгрывать их. Вторжение в Голландию как раз в числе таковых. Принесло ограниченное тактическое преимущество, в стратегическом плане оно доставило бы больше проблем для Германии и нанесло бы дипломатический ущерб. Поэтому Мольтке Младший первым делом отказался от прохода через Голландию.

Наконец, некоторые возможности были исключены, чтобы противостоять знанию исторических фактов и предотвратить серьезный ущерб игровому балансу. Возможно, (некоторые до сих пор спорят на этот счет) изначальный План Шлиффена мог бы привести Германию к победе в 1914. В игре, которая моделирует всю Первую мировую войну, было бы довольно бессмысленно дать Германии реальную возможность выиграть на первый или второй ход.

Состояние войны

(или «Как революция в России связана с потоплением Лузитании»).

Состояние войны — одна из важнейших механик в *Пути славы* и, скорее всего, одна из самых абстрактных. Однако значения состояния войны не просто так присвоены каким-то случайным событиям. За ними кроется большая проделанная работа (методом проб и ошибок).

Состояние войны в *Пути славы* имеет несколько составляющих. Во-первых, оно отражает динамику, с которой оба альянса приближались к современной промышленной тотальной войне. Например, состояние войны повышается, когда разыгрываются британские 1-я армия и 2-я армии. Поскольку это означает важность отхода Британии от традиции опираться на морские силы.

Во-вторых, с помощью концепции общего состояния войны отражены многие эффекты, такие как длительное воздействие войны на моральное состояние наций, политику и дипломатию. Интенсивность войны вызвала рост нестабильности в России (шкала капитуляции России), в то время как для США было невероятно сложным вмешаться в войну (шкала вступления США). Таким образом, Великое отступление приносит очки состояния войны, поскольку беженцы из западных регионов России подрывают мораль в стране, в то время как потопление Лузитании увеличивает состояние войны, поскольку это событие подталкивает США к тому, чтобы примкнуть к союзникам. Если игрок за ЦД намеренно увеличивает состояние войны, чтобы ослабить Россию, он также приближает и вступление США. Аналогичным образом, если союзники пытаются приблизить вступление США в войну, они также приближают и капитуляцию России. Этот балансирующий эффект не только представляет для обоих игроков интересную задачу, но и действительно показывает нарастающую интенсивность войны, которая

за считанные недели приведет как к вступлению США, так и к свержению царя.

Наконец, с помощью механики перемирия отражена усталость от войны за пределами России. Если война заканчивается перемирием (исторически на 19 ходу), проигравшей стороной признается та, которая его запросила. Если ни одна из сторон не выиграет по очкам, либо переговоры о перемирии, либо обоюдное истощение приведут к завершению войны.

Условия победы

Условия победы разрабатывались как для игрового баланса, так и в качестве меры повышения историчности, для того чтобы предоставить оперативные причины для проведения некоторых наземных кампаний. Например, на протяжении всей войны турки имели целый корпус в Медине. Если сделать ее регионом, приносящим ПО, у игрока появляется повод держать там войска.

Правило мирного соглашения в действительности отражает военную пропаганду, как внутреннюю, так и внешнюю между враждующими сторонами. Как и в настоящей войне, игрок сделает предложение мира, только когда он почувствует себя в позиции силы (то есть он ведет по ПО). Цель такого предложения — получить «очки пропаганды» (в игре ПО). Тем не менее, если предложение слишком неискреннее, это может обернуться против игрока (привести к потере ПО). Если мирное предложение принимается, настоящая дипломатия сменяет риторику. И сторона, которая его сделала, может надеяться получить лучшие результаты из этой сделки. В условностях игры это означает ничью, поскольку вы не смогли довести дело до решительной победы. Кстати, принятие мирного предложения, все еще имея шансы на победу, идет вразрез с духом игры.

Благодарности

Я хотел бы поблагодарить Марка Германа, которому эта игра обязана появлением на свет. Бена Найта — за помощь в продаже игры TANGC (даже несмотря на то что она в итоге не состоялась). Всех сотрудников GMT. Стива Ковальски, Джима Элиасона, Джона Волкера, Ананду Гупта, Боба Айрлана и всех, кто все эти годы помогал мне с игрой тем или иным образом. И, наконец, Джоанну Спера — за ее поддержку и понимание.

Тед С. Рэйсер, 6 апреля 1999

Расширенный пример игры

Этот расширенный пример игры продемонстрирует, как действуют многие игровые механики, и, возможно, даст вам несколько идей для начальной стратегии. Это пример настоящей партии по электронной почте между Джин Биллингсли (союзники) и разработчиком игры Энди Льюисом (Центральные державы). Как вы заметите из комментариев Теда Рейсера (автора игры), оба игрока не были гуру стратегии. Цель этого примера — дать вам почувствовать, как играют Пути славы, и познакомить вас с раз-

ными выборами и решениями, которые приходится принимать игрокам. Предполагается, что вы разложите игру и будете совершать на поле все, что описано. Расширенный пример проходит на историческом поле, согласно с регионами которого и начисляются ПО.

Примечание к условным символам: по умолчанию любое соединение в данном примере имеет полную силу, если только его название не взято в кавычки [например, «ФР 5-я армия» — соединение с полной силой, в то время как «(ФР 5-я армия)» — соединение с пониженной силой (или ослабленное)].

Игрок за Центральные державы решает начать игру с розыгрыша карты **Августовские пушки**. Поэтому он взял только шесть других карт в начале игры, чтобы их общее количество стало равно семи. Игрок за союзников берет семь карт в начале игры.

Август 1914 — фаза обязательного наступления

Игрок за Центральные державы бросает кубик. Выпадает 4, что значит, что немецкое соединение должно совершить атаку в Бельгии, Франции или Германии в этот ход либо уровень ПО понизится на один.

Игрок за союзников тоже бросает кубик. Выпадает 2. Это значит, что французское соединение должно совершить атаку в Бельгии, Франции или Германии в этот ход либо уровень ПО повысится на один.

Август 1914 — фаза действий

Центральные державы, первое действие

Разыграйте **Августовские пушки** (карта ЦД № 1) в качестве события.

Переместите жетон состояния войны ЦД и жетон общего состояния войны в ячейку «2». Поместите жетон уничтожения в Льеж. Продвиньте ГЕР 1-ю и 2-ю армии в Льеж.

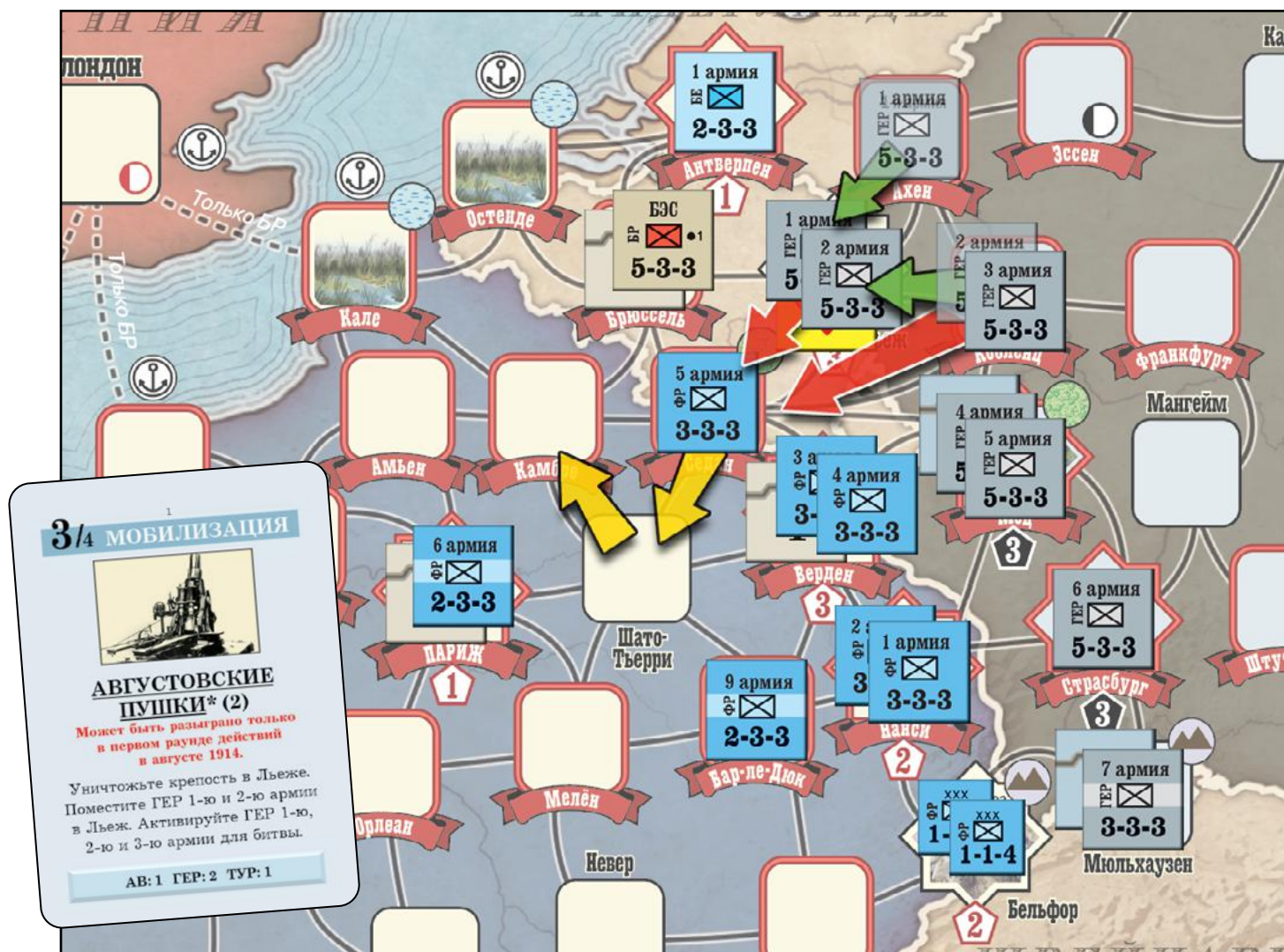
ГЕР 1-я, 2-я и 3-я армии атакуют ФР 5-ю армию в Седане (см. рисунок на следующей странице).

Центральные державы выбрасывают 2 и сверяются со столбцом «15» таблицы огня армий. Итог — значение потерь «5». Таким образом, ФР 5-я армия теряет один шаг за три очка значения потерь. Она не теряет второй шаг, потому что ее ФП на ослабленной стороне все еще равен 3. И только 2 очка из полученного значения потерь остались нераспределенными.

Союзники выбрасывают 3 по столбцу «3» на таблице огня армий. Итог — значение потерь 2, но так как у каждой из немецких армий ФП равен 3, это не имеет никакого эффекта.

Союзники проигрывают в битве и вынуждены отступить на 2 региона, так как разница в значении потерь 2 или больше (отступление на два региона — это максимум).

(ФР 5-я армия) отступает через Шато-Тьерри в Камбре (заметьте, что в отличие от многих других варгеймов, здесь



Начальная расстановка на западном фронте и первое действие (Августовские пушки №1)
Центральных держав

при отступлении вы не обязательно должны оказаться на расстоянии в два региона от места битвы).

2-я и 3-я ГЕР армии продвигаются в Седан (они не могут продвинуться дальше, из-за того что Седан — лесной регион. Жетон ПО перемещается в ячейку «11».

Эта атака засчитывается в качестве обязательного наступления для Германии.

Карта **АВГУСТОВСКИЕ ПУШКИ** удаляется из игры, потому что она отмечена знаком «*» и была разыграна как событие.

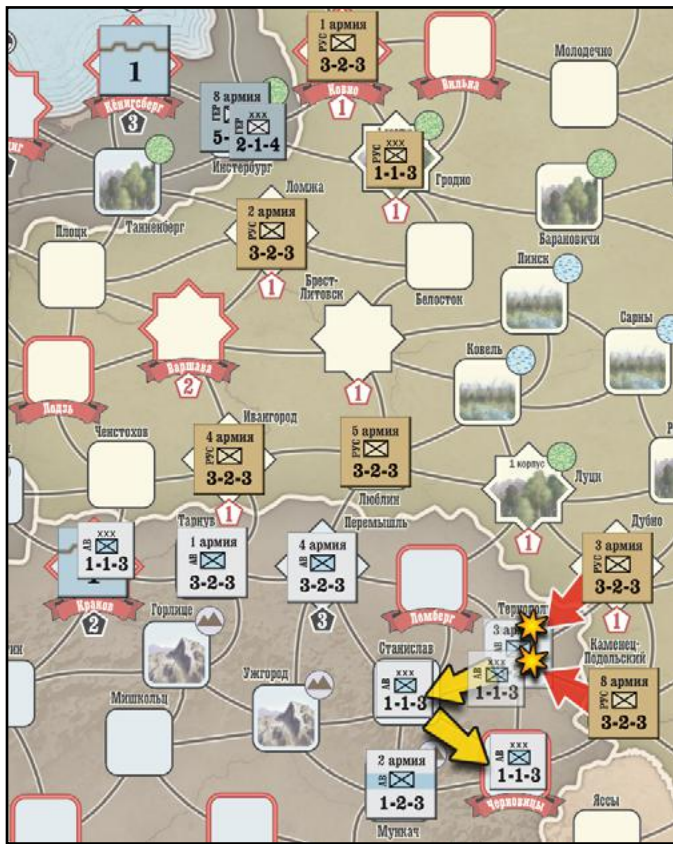
Комментарий: стандартный осторожный дебют Центральных держав. (Любое другое действие, кроме **АВГУСТОВСКИХ ПУШЕК**, в первый ход может иметь самые непредсказуемые последствия.) Имея 66% шансов на успех и незначительный эффект в случае провала (против одиночной ФР армии), Центральные державы обязаны попытаться совершить фланговую атаку. Решение союзников отступить в Камбре довольно сомнительно, учитывая то, что Германия имеет ограничения на передвижение. Лучше было бы отступить в Мелен.

Союзники, первое действие

Разыграйте карту **РУССКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** (СО карта № 3) как 3 ОО. Активируйте Бар-ле-Дюк для передвижения, а Дубно и Каменец-Подольский для атаки. (ФР 9-я армия) передвигается из Бар-ле-Дюка в Шато-Тьерри.

Комментарий: если бы ФР 5-я армия отступила в Мелен, можно было бы не использовать ОО, чтобы передвинуть ФР 9-ю армию, так как Шато-Тьерри стал бы фактически «смертельной зоной» против соединений Центральных держав.

РУС 3-я армия [ФБ 3] в Дубно и РУС 8-я армия [ФБ 3] в Каменец-Подольском атакуют АВ 3-ю армию в Тернополе. Русские объявляют фланговую атаку. Они выбрасывают 4 на кубики и получают +1, так как рядом с РУС 3-ей армией нет соединений противника, за исключением того, которое находится в обороняющемся регионе. Фланговая атака удастся, так что русские откроют огонь первыми, и АВ сначала должны будут понести потери, прежде чем ответить.



Начальная расстановка на восточном фронте и первая атака русских.

Союзники выбрасывают 3 по столбцу «б» таблицы огня армий. Итог — значение потерь 4. АВ 3-я армия теряет один шаг, чтобы поглотить 2 очка значения потерь, и теряет еще один шаг, чтобы поглотить оставшиеся 2 очка. Она помещается в ячейку уничтоженных/восстанавливаемых соединений и заменяется АВ корпусом. АВ корпус имеет ФБ 1 и воюет по таблице огня корпусов. Бросок кубика 4 дает значение потерь 1. Так как наименьший ФП среди соединений союзников — 2, они не несут потерь. Затем АВ корпус отступает на 2 региона через Станислав в Черновицы. РУС 3-я армия продвигается в Тернополь.

Центральные державы, второе действие

Разыграйте карту **Южная армия** (карта ЦД № 10) как 3 ОО. Активируйте Оппельн и Мукачево для передвижения и Седан — для атаки.

Передвиньте (ГЕР корпус) из Оппельна сначала в Ченстохово [поместите жетон контроля Центральных держав, как только соединение покинет регион], а затем в Лодзь. Так как Центральные державы теперь контролируют Лодзь, отметьте это, передвинув жетон ПО в ячейку «12».

Комментарий: более агрессивным действием было бы отправить ГЕР 8-ю армию в Лодзь (а корпус рядом с ней — в Кенигсберг). Так как очень важно переместить 8-ю армию до первого действия 2-го хода, чтобы не дать отрезать ее от снабжения — это убило бы сразу двух зайцев.

Передвиньте (АВ 2-ю армию) из Мукачево в Черновицы.

Комментарий: это действие может оказаться роковым. Передвинув РУС 4-ю армию в Лемберг, 3-я и 8-я могут оставить АВ силы в Черновицах без снабжения.

2-я и 3-я ГЕР армии из Седана атакуют (ФР 5-ю армию) в Камбре.

Фланговая атака невозможна, так как для атаки активирован только один соседний с Камбре регион.

Союзники разыгрывают БК **Отход** (СО карта № 6).

Центральные державы выбрасывают 4, что по столбцу «10» дает значение потерь 5. В обычной ситуации французы потеряли бы армию и корпус, которым она была бы заменена после уничтожения. Но отход спасает корпус.

Союзники выбрасывают 6, это дает значение потерь 3 по столбцу «2». ГЕР 2-я армия теряет один шаг.

(ФР корпус) отступает только на один регион в Амьен из-за эффекта БК **Отход**. Карта **Отход** удаляется из игры, потому что она отмечена знаком «*» и была разыграна как событие.

ГЕР 3-я армия продвигается в Камбре [ГЕР 2-я армия не может продвинуться, поскольку понесла потери]. Жетон ПО перемещается в ячейку «13».

Комментарий: еще одно рискованное действие Центральных держав, так как ГЕР 3-я теперь в опасном положении.

Союзники, второе действие

Разыграйте карту **Блокада** (СО карта № 2) как 4 ОО. Активируйте Шато-Тьерри, Верден, Тернополь и Каменец-Подольский для атаки. [Игрок за союзников хочет также активировать Брюссель, чтобы поддержать Шато-Тьерри и Верден в атаке на Седан, но не может, так как ни в одном из этих регионов нет сразу и ФР, и БР соединения, что необходимо для многонациональной атаки.]

(ФР 9-я армия) [ФБ 2] в Шато-Тьерри и ФР 3-я и 4-я армии [по 3 ФБ каждая] в Вердене атакуют (ГЕР 2-ю армию) в Седане.

Союзники выбрасывают 5, это дает значение потерь 5 по столбцу «5-8». (ГЕР 2-я армия) [ФБ 3] уничтожена и заменяется ГЕР корпусом [ФБ 1], который теряет один шаг [ФБ 1] и затем уничтожается, так как значение потерь должно быть распределено полностью, если это возможно.

Центральные державы выбрасывают 3, что по столбцу «3» дает значение потерь 2. Союзники не несут потерь, так как наименьший ФП среди всех их соединений выше, чем значение потерь. ФР 3-я армия продвигается в Седан. Таким образом, французское ОН выполнено. Жетон ПО перемещается в ячейку «12».

ГЕР 3-я армия теперь остается без снабжения и не может быть активирована. Если она останется БС во время фазы истощения, то будет навсегда уничтожена. Поместите жетон БС на ГЕР 3-ю армию.

РУС 3-я армия в Тернополе и РУС 8-я армия в Каменец-Подольском атакует (АВ 2-ю армию) и два АВ корпуса в Черновицах.

Союзники разыгрывают БК **ПЛЕВЕ** (СО карта № 4), чтобы получить +1 МБК.

Центральные державы выбрасывают 3, что дает значение потерь 2, и РУС 3-я армия несет шаг потерь.

Союзники выбрасывают 2, которое превращается в 3 и дает значение потерь 4. Центральные державы решают, что лучше потерять два корпуса. (АВ 2-я армия) отступает через Станиславов в Мукачево.

РУС 8-я армия продвигается. Жетон ПО перемещается в ячейку «11». Карта **ПЛЕВЕ** удаляется из игры, потому что она отмечена знаком «*» и была разыграна как событие.

Комментарий: эффективный раунд союзников, но, учитывая положение Центральных держав, это упущенная возможность. 3 ОО можно было потратить на то, чтобы отрезать правый фланг АВ от снабжения, вместо атаки на Седан. При небольшом везении Центральные державы могли бы остаться с войсками без снабжения на обоих фронтах.

Центральные державы, третье действие

Разыграйте **НЕМЕЦКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** (карта ЦД № 12) как 4 ОО. Активируйте Льеж, Мец, Тимишоару и Нови-Сад для атаки.

Комментарий: либо так, либо стоит сохранить ГЕР 9-ю армию в качестве подкрепления следующего хода.

ГЕР 1-я армия в Льеже и ГЕР 4-я и 5-я армии в Меце атакуют ФР 3-ю армию в Седане.

Центральные державы выбрасывают 4, что дает значение потерь 7. ФР 3-я армия уничтожена, а корпус, который ее заменил, несет потери.

Союзники выбрасывают 3, что дает значение потерь 2 и не имеет никакого эффекта.

(ФР корпус) отступает через Верден в Шато-Тьерри.

ГЕР 4-я армия продвигается в Седан. ГЕР 3-я армия в Камбре снова получает снабжение. Жетон ПО перемещается в ячейку «12».

Комментарий: ГЕР 3-я хоть и спасена, но все еще под угрозой.

АВ корпус в Тимишоаре и АВ 5-я армия в Нови-Саде атакуют СЕР 1-ю армию в Белграде.

Совершается попытка фланговой атаки, и результат броска 4, +1 за вспомогательное соединение приносят успех. Если бы СЕР 1-я армия не находилась в регионе, фланговая атака была бы невозможна, так как нельзя обойти с фланга незанятую крепость.

Центральные державы выбрасывают 3, что дает значение потерь 3. СЕР 1-я армия несет потери, поглощая 2 очка значения потерь. Третье очко игнорируется. Крепость не может

понести шаг потерь, если дружественное соединение все еще в регионе.

Затем (СЕР 1-я армия) и крепость открывают огонь. Бросок кубика 6 дает значение потерь 3. Оба АВ соединения несут потери. Это единственный способ распределить все три очка полученного значения потерь. Так как значения потерь одинаковые, отступления не происходит.

Комментарий: так как Центральные державы активно воюют на западе и востоке, у них нет времени возиться с сербами.

Союзники, третье действие

Разыграйте карту **РУССКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** (карта СО № 8) как 2 ОО.

Активируйте Амьен и Нанси для передвижения.

Передвиньте (ФР корпус) из Амьена в Брюссель. Передвиньте ФР 1-ю армию из Нанси в Верден.

Центральные державы, четвертое действие

Разыграйте карту **НЕМЕЦКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** (карта ЦД № 7) как 3 ОО. Активируйте Инстербург для передвижения, а Камбре и Седан — для атаки.

Комментарий: это значит, что на следующий ход у ГЕР не будет подкреплений.

ГЕР 8-я армия и ГЕР корпус передвигаются из Инстербурга в Кенигсберг.

ГЕР 3-я армия в Камбре и ГЕР 4-я армия в Седане атакуют (ФР 9-ю армию) и (ФР корпус) в Шато-Тьерри.

Центральные державы выбрасывают 6, что дает значение потерь 7, и уничтожают оба корпуса — один, находящийся в регионе с начала боя, и второй, который заменил 9-ю армию при распределении потерь.

Союзники выбрасывают 5, что дает значение потерь 3 и заставляет ГЕР 3-ю армию понести шаг потерь.

Комментарий: ГЕР 8-я теперь в безопасности, но, как было замечено ранее, отступить заранее в Лодзь было бы куда эффективнее. А вот 3-я в Камбре все еще под угрозой.

Союзники, четвертое действие

Разыграйте карту **МОЛЬТКЕ** (карта СО № 9) как 3 ОО.

Активируйте Брюссель и Верден для атаки.

Активация Брюсселя стоит 2 ОО, так как в нем сгруппированы ФР и БР соединения. (ФР корпуса) и БР армия БЭС в Брюсселе и ФР 1-я с ФР 3-ей армией в Вердене атакуют ГЕР 4-ю армию в Седане.

Бросок на фланговую атаку 6 — успех.

Союзники выбрасывают 2, что заставляет ГЕР 4-ю армию нести потери.

Центральные державы открывают огонь по столбцу «3». Бросок кубика равен 2, что дает значение потерь 2, так что (ФР корпус) должен быть уничтожен. Все другие соединения имеют ФП 3, так что 1 очко значения потерь остается нераспределенным.

ГЕР армия отступает через Кобленц в Льеж. Никто не продвигается.

Комментарий: так как после битвы не было продвижения, Седан остается под контролем Центральных держав и ГЕР 3-я армия все еще получает снабжение.

Центральные державы, пятое действие

Разыграйте карту **ФАЛЬКЕНХАЙН** (карта ЦД № 13) в качестве ОП.

Переместите жетон АВ ОП в ячейку «2» на основной шкале. Переместите жетон ГЕР ОП там же в ячейку «3».

Комментарий: это можно было бы сделать последним действием. Лучше было бы отступить 3-ей армией в Седан.

Союзники, пятое действие

Получите гарантированное «1 ОО». Не разыгрывайте карту. Активируйте Антверпен для передвижения.

БЕ 1-я армия передвигается в Брюссель.

Комментарий: в который раз игрок за союзников не смог воспользоваться преимуществом и окружить армию противника. БЕ следовало передвинуть в Седан. Объединение их с БЭС только увеличит стоимость активации в ОО, так как они могут группироваться без штрафа только в Антверпене, Остенде, Кале и Амьене.

Центральные державы, шестое действие

Разыграйте **ФОН ФРАНСУА** (карта ЦД № 3) как 2 ОО. Активируйте Камбре и Льеж для передвижения.

Передвиньте (ГЕР 3-ю армию) из Камбре в Седан и (ГЕР 4-ю армию) из Льежа в Седан.

Союзники, шестое действие

Разыграйте **2-Ю БРИТАНСКУЮ АРМИЮ** (карта СО № 1) как 4 ОО. Активируйте Гренобль и Тернополь для передвижения, а Верден и Черновицы — для атаки.

Передвиньте (РУС 3-ю армию) из Тернополя в Лемберг. Переместите жетон ПО в ячейку «11». Передвиньте ФР корпус из Гренобля в Париж.

ФР 1-я и 4-я армии в Вердене атакуют (ГЕР 3-ю армию) и (ГЕР 4-ю армию) в Седане.

Союзники выбрасывают 5, что дает значение потерь 5.

ГЕР 3-я армия и заменяющий ее корпус уничтожаются.

Центральные державы выбрасывают 4, что дает значение потерь 4. ФР 1-я армия несет потери.

(ГЕР 4-я армия) отступает на один регион в Кобленц.

РУС 8-я армия в Черновицах атакует (АВ 2-ю армию) в Мукачево.

Ни фланговая атака, ни боевая карта не используются.

РУС атака сдвигается со столбца «3» до столбца «2», так как Мукачево — горный регион.

Союзники выбрасывают 3, что дает значение потерь 2.

Центральные державы выбрасывают 1, что дает значение потерь 0.

АВ 2-я армия уничтожена и заменена АВ корпусом, который отступает через Клуз в Дебрецен.

Август 1914 — фаза истощения

Ничего не происходит — все соединения и все регионы (включая Камбре под контролем Центральных держав, так как они же контролируют Седан) получают снабжение.

Август 1914 — фаза осады

Ничего не происходит — ни одна крепость не осаждена.

Август 1914 — фаза состояния войны

Ничего не происходит.

Август 1914 — фаза пополнений

Центральные державы тратят по 1 АВ ОП, чтобы восстановить (АВ 2-ю армию) и (АВ 3-ю армию) в Будапеште. Затем они тратят по 1 ГЕР ОП, чтобы восстановить (ГЕР 2-ю армию) и (ГЕР 3-ю армию) в Эссене и перевернуть ГЕР 4-ю армию на сторону с полной силой.

Август 1914 — фаза добора карт

Союзники берут семь карт, так как у них на руке ничего нет.

Центральные державы берут шесть карт, так как у них на руке осталась одна карта. Если бы оставшаяся на руке карта была бы БК, они могли бы сбросить ее, чтобы добрать все семь новых карт.

Сентябрь 1914 — фаза обязательного наступления

Центральные державы выбрасывают 1, что означает, что Австро-Венгерское соединение обязано атаковать в этот ход либо ПО будут снижены на один.

Союзники выбрасывают 5, но так как Италия все еще нейтральна, игрок за союзников не обязан атаковать в этот ход.

Сентябрь 1914 — фаза действий

Центральные державы, первое действие

Разыграйте **ОВЕР ОСТ** (карта ЦД № 11) в качестве события.

Переместите жетон состояния войны ЦД и жетон общего состояния войны в ячейку «3». Теперь немцы могут атаковать регионы с РУС крепостями. Карта **ОВЕР ОСТ** удаляется из игры, потому что она отмечена знаком «*» и была разыграна как событие.

Комментарий: сейчас не время, чтобы разыгрывать эту карту, так как у ГЕР нет необходимых сил для эффективного наступления на востоке. Следовало бы либо разыграть ее как ОО, чтобы нарастить темп, либо, еще лучше, разыграть **ЛАНДВЕР** как событие, чтобы пополнить армии в Эссене.

Союзники, первое действие

Разыграйте **БРИТАНСКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** (карта СО № 14) как событие.

Поместите БР 1-ю армию в Лондон и БР корпус в ячейку резерва. Жетон состояния войны союзников передвигается в ячейку «1». Жетон общего состояния войны перемещается в ячейку «4». Карта **БРИТАНСКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** удаляется из игры, потому что она отмечена знаком «*» и была разыграна как событие.

Комментарий: розыгрыш этой карты поможет парировать текущее превосходство Германии по пополнениям, особенно учитывая, что Центральные державы не сохранили карту ГЕР подкреплений.

Центральные державы, второе действие

Разыграйте **ПЕРЕМИРИЕ В РЕЙХСТАГЕ** (карта ЦД № 9) в качестве события.

Переместите жетон ПО в ячейку «12». Переместите жетон состояния войны ЦД в ячейку «4». Центральные державы теперь могут передвигаться по прибрежным регионам Франции и Бельгии. Во время фазы состояния войны Центральные державы перейдут к новому уровню вовлеченности в войну — к ограниченной войне. Переместите жетон общего состояния войны в ячейку «5». Карта **ПЕРЕМИРИЕ В РЕЙХСТАГЕ** удаляется из игры, потому что она отмечена знаком «*» и была разыграна как событие.

Комментарий: опять выбрано сомнительное время для розыгрыша карты. Отмена ограничений передвижения не так важна, если только вы не способны начать наступление до самого Ла-Манша.

Союзники, второе действие

Разыграйте карту **ТРАНШЕИ** (карта СО № 12) как 3 ОО. Активируйте Лондон и Брюссель для передвижения.

Передвиньте БР 1-ю армию из Лондона в Брюссель. Передвиньте БЕ 1-ю армию из Брюсселя в Камбре. Жетон ПО перемещается обратно в ячейку «10».

Комментарий: союзники верно оценили то, что нужно как можно скорее ввести в игру БР 1-ю армию, однако напрасно потратили лишние ОО из-за бессмысленного передвижения БЕ в Брюссель на прошлом ходу.

Центральные державы, третье действие

Разыграйте **ЛАНДВЕР** (карта ЦД #5) в качестве события.

(ГЕР 2-я армия) и (ГЕР 3-я армия) переворачиваются на сторону с полной силой. Карта **ЛАНДВЕР** удаляется из игры, потому что она отмечена знаком «*» и была разыграна как событие.

Комментарий: лучше поздно, чем никогда, однако это уже третий раунд подряд без передвижений и атак.

Союзники, третье действие

Разыграйте **ФРАНЦУЗСКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** (карта СО № 10) как событие.

Поместите ФР 10-ю армию в Париж. Карта **ФРАНЦУЗСКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** удаляется из игры, потому что она отмечена знаком «*» и была разыграна как событие.

Центральные державы, четвертое действие

Разыграйте **БЕГ К МОРЮ** (карта ЦД № 8) как 3 ОО.

Активируйте Эссен, Кобленц и Будапешт для передвижения.

Передвиньте ГЕР 2-ю и 3-ю армии из Эссена в Седан. Передвиньте ГЕР 3-ю армию из Кобленца в Седан. Передвиньте (АВ 2-ю армию) и (АВ 3-ю армию) из Будапешта в Мукачево.

Комментарий: наконец-то!

Союзники, четвертое действие

Разыграйте карту **Путник** (карта СО № 5) как 2 ОО. Активируйте Париж и Бельфор для передвижения.

Передвиньте ФР корпус из Парижа в Брюссель. Передвиньте один ФР корпус из Бельфора в Шато-Тьерри.

Центральные державы, пятое действие

Разыграйте **РАДИОПЕРЕХВАТ** (карта ЦД № 2) как 2

ОО. Активируйте Седан и Перемышль для атаки.

АВ 4-я армия в Перемышле атакует (РУС 3-ю армию) в Лемберге.

Центральные державы выбрасывают 3, что дает значение потерь 2.

РУС 3-я армия уничтожена и заменяется корпусом.

Союзники выбрасывают 5, что дает значение потерь 3.

АВ 4-я армия несет потери.

Эта атака выполняет требование ОН Центральных держав в этот ход.

Комментарий: пока 8-я армия отсиживается в Кенигсберге, АВ армии должны взвалить все на свои плечи. С этой атакой все хорошо, но зачем наносить удар АВ армией, когда у вас есть более мощная ГЕР?

ГЕР 2-я армия в Седане атакует ФР корпус в Шато-Тьерри. Из-за неравенства таблиц ЦД полностью уничтожает ФР корпус и не получает никакого урона в ответ. Центральные державы не продвигаются.

ГЕР 3-я и 4-я армии в Седане атакуют БЕ 1-ю армию в Камбре.

Центральные державы выбрасывают 5, что дает значение потерь 5. БЕ 1-я армия несет потери.

Союзники выбрасывают 3, что дает значение потерь 2 и не имеет никакого эффекта.

(БЕ 1-я армия) отступает через Амьен в Кале.

Центральные державы не продвигаются.

Комментарий: ГЕР правильно делают, что не продвигаются. Эффективное использование 1 ОО сразу для 2 атак.

Союзники, пятое действие

Разыграйте карту **РУССКИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЯ** (карта СО № 11) как 3 ОО.

Активируйте Верден и Брюссель для атаки.

Комментарий: потратить две не особо нужные РУС армии для атаки это правильно.

(ФР 1-я армия) и ФР 4-я армия в Вердене, а также БР армия БЭС, БР 1-я армия и ФР корпус в Брюсселе атакуют ГЕР 2-ю, 3-ю и 4-ю армии в Седане.

Союзники успешно пытаются атаковать с флангов (выбросив 5).

Союзники выбрасывают 6, что дает значение потерь 7.

ГЕР 2-я армия уничтожена и заменяется корпусом, который тут же несет потери.

Теперь у Центральные держав только 11 ФБ для ответного удара.

Центральные державы выбрасывают 1, что дает значение потерь 3.

БР армия БЭС должна первой понести потери [см. 12.4.5] и таким образом переворачивается на ослабленную сторону.

ГЕР 4-я армия отступает в Кобленц, ГЕР 3-я армия — в Мец, а (ГЕР корпус) — в Страсбург. Ни одно из соединений союзников не продвигается.

Центральные державы, шестое действие

Разыграйте карту **ТРАНШЕИ** (карта ЦД № 6) как 3 ОО. Активируйте Мец, Страсбург и Мюльхаузен для атаки.

(ГЕР 7-я армия) в Мюльхаузене атакует ФР корпус и ФР крепость в Бельфоре. ФБ 3 сдвигается на один столбец влево из-за траншей и на еще один столбец влево из-за горной местности. Центральные державы выбрасывают 5 и уничтожают корпус.

ФР имеют ФБ 3, который сдвигается на один столбец вправо по таблице корпусов, так что они не могут нанести никакого ущерба.

(ГЕР 7-я армия) не может продвинуться, поскольку ослаблена.

ГЕР 3-я армия и ГЕР 5-я армия в Меце, а также ГЕР 6-я армия и (ГЕР корпус) в Страсбурге атакуют ФР 2-ю армию и ФР крепость в Нанси.

ГЕР ФБ равен 16, но сдвигается до столбца «15». ФР ФБ равен 5 и сдвигается до столбца «6-8».

Обе стороны выбрасывают 6.

ФР 2-я армия заменяется на корпус, который тут же несет потери, а затем отступает через Верден в Бар-ле-Дюк.

ГЕР 5-я армия несет потери, а (ГЕР корпус уничтожен). 3-я и 6-я армии продвигаются. Жетон траншей удаляется, и кладется жетон осады.

Союзники, шестое действие

Разыграйте **НАСИЛИЕ НАД БЕЛЬГИЕЙ** (карта СО № 13) как ОП.

Переместите жетон СО ОП в ячейку «1» на основной шкале, жетоны ФР ОП и БР ОП — в ячейку «2», а жетон РУС ОП — в ячейку «3». Жетон ИТ ОП не перемещается, так как

Италия нейтральна. Ни одна нация не может получать пополнений, пока не вступит в войну.

Комментарий: оправдано, правда, из-за состояния войны было бы лучше разыграть ее как событие, особенно если РУС 9-я и 10-я армии были бы в игре.

Сентябрь 1914 — фаза истощения

Никто не страдает от истощения.

Сентябрь 1914 — фаза осады

Осада Нанси. Центральным державам нужно выбросить 5 или 6 (из-за -2 МБК во время 1 и 2 хода). Результат бро-ска — 4, и Нанси еще держится.

Сентябрь 1914 — фаза состояния войны

Центральные державы начинают ограниченную войну, что втягивает Турцию в конфликт. Турецкие соединения помещаются на поле. ЦД добавляют карты ограниченной войны в свою колоду.

Сентябрь 1914 — фаза пополнений

Союзники используют 2 из 3 РУС ОП, чтобы восстановить 3-ю армию и поместить ее в регион «Кавказ».

1 СО ОП используется, чтобы перевернуть БЕ 1-ю армию на сторону с полной силой.

БЭС не может быть восстановлена, так что БР ОП тратятся на то, чтобы пополнить 3 БР корпуса до полной силы на Ближнем Востоке.

За 2 ФР ОП восстанавливаются ФР 2-я и 3-я армии, правда, на стороне с пониженной силой. (ФР 2-я армия) помещается в Париж, в котором теперь достигнут предел группирования, так что (ФР 3-я армия) помещается в Орлеан. [Правило 9.5.3.3.]

Сентябрь 1914 — фаза добора карт

Союзники сбрасывают БК, перемешивают свои карты мобилизации (кроме тех, что были удалены из игры) и берут 7 карт. Центральные державы сбрасывают БК **СУРОВАЯ ПОГОДА** (карта ЦД № 4) со своей руки. Затем они замешивают карты мобилизации (кроме **АВГУСТОВСКИХ ПУШЕК**, **ОВЕР ОСТ**, **ПЕРЕМИРИЯ В РЕЙХСТАГЕ** и **ЛАНДВЕРА**) вместе с картами ограниченной войны и формируют из них новую колоду. Центральные державы берут 7 карт.

Комментарий: два хода, полные ошибок и упущенных возможностей, которые периодически сменялись успешной игрой обоих игроков. Короче говоря, типичные первые два хода неопытных игроков в ПС. Тем не менее все вышло довольно сбалансированно, и результат абсолютно непредсказуем.

Игра теперь полностью в ваших руках. Можете продолжить эту партию или начать новую и попробовать допустить меньше стратегических ошибок, чем было допущено здесь. В любом случае, надеемся, что вы насладитесь непростыми решениями.

Энди, Джин и Тед

Расстановка соединений

Примечание: соединения в скобках [как например, «(1 корпус)»] — ослабленные. Поместите их стороной с пониженной силой вверх.

Расстановка Центральных держав

Австро-Венгрия

Ячейка резерва ЦД: 4 корпуса

Восточный фронт

Краков: 1 корпус, траншеи 1-го уровня

Тарнув: 1-я армия

Перемышль: 4-я армия

Тернополь: 3-я армия

Черновицы: 1 корпус

Станиславов: 1 корпус

Мукачево: (2-я армия)

Сербский фронт

Тимишоара: 1 корпус

Нови-Сад: 5-я армия

Сараево: 6-я армия

Итальянский фронт

Тренто: траншеи 1-го уровня

Филлах: 1 корпус, траншеи 1-го уровня

Триест: траншеи 1-го уровня

Германия

Ячейка резерва ЦД: 8 корпусов

Западный фронт

Бремен: (1 корпус)

Ахен: 1-я армия

Кобленц: 2-я и 3-я армии

Мец: 4-я и 5-я армии, траншеи 1-го уровня

Страсбург: 6-я армия

Мюльхаузен: (7-я армия), траншеи 1-го уровня

Восточный фронт

Кенигсберг: траншеи 1-го уровня

Инстербург: 8-я армия, 1 корпус

Оппельн: (1 корпус)

Расстановка союзников

Бельгия

Антверпен: 1-я армия

Ячейка резерва союзников: 1 корпус

Британия

Ячейка резерва союзников: 1 корпус, 1 корпус БЭС

Брюссель: армия БЭС, траншеи 1-го уровня

Ближневосточный фронт

Порт-Саид: (1 корпус), траншеи 1-го уровня

Каир: (1 корпус), траншеи 1-го уровня

Басра: (1 корпус), траншеи 1-го уровня

Франция

Ячейка резерва союзников: 7 корпусов

Седан: 5-я армия

Верден: 3-я и 4-я армии, траншеи 1-го уровня

Нанси: 1-я и 2-я армии, траншеи 1-го уровня

Бельфор: 2 корпус, траншеи 1-го уровня

Бар-ле-Дюк: (9-я армия)

Париж: (6-я армия), траншеи 1-го уровня

Гренобль: 1 корпус

Черногория

Цетине: 1 корпус

Россия

Ячейка резерва союзников: 5 корпусов

Рига: 1 корпус, траншеи 1-го уровня

Шавли: 1 корпус

Ковно: 1-я армия

Гродно: 1 корпус

Ломжа: 2-я армия

Ивангород: 4-я армия

Люблин: 5-я армия

Дубно: 3-я армия

Каменец-Подольский: 8-я армия

Луцк: 1 корпус

Одесса: 1 корпус, траншеи 1-го уровня

Ближневосточный фронт

Батум: 1 корпус

Карс: 1 корпус

Ереван: 1 корпус

Сербия

Ячейка резерва союзников: 2 корпуса

Белград: 1-я армия

Валево: 2-я армия

Расстановка нейтральных наций

Эти соединения размещаются в указанных регионах только после того, как нация вступает в войну.

Албания

У Албании нет соединений, и на ее территорию может ступить любая сторона в любой момент игры.

Болгария

София: 2 корпуса

Любые другие 4 региона Болгарии: по 1 корпусу
в каждом регионе

Греция

Флорина: 1 корпус

Лариса: 1 корпус

Афины: 1 корпус

Италия

Ячейка резерва союзников: 4 корпуса

Турин: 1 корпус

Верона: (1-я армия)

Азиаго: (4-я армия)

Маджоре: (3-я армия)

Удине: (2-я армия)

Рим: 1 корпус

Таранто: 1 корпус

Персия

У Персии нет соединений. На том ходу, когда Турция вступает в войну, Керманшах переходит под контроль ЦД, а все другие регионы Персии переходят под контроль СО.

Румыния

Бухарест: 2 корпуса

Любые другие 4 региона Румынии: по 1 корпусу
в каждом регионе

Турция

Адрианополь: 1 корпус

Галлиполи: 1 корпус

Константинополь: 1 корпус

Балыкесир: 1 корпус

Анкара: 1 корпус

Адана: 1 корпус

Ризе: 1 корпус

Эрзурум: 1 корпус

Гиресун: траншеи 1-го уровня

Ван: 1 корпус

Мосул: 1 корпус

Багдад: 1 корпус, траншеи 1-го уровня

Дамаск: 1 корпус

Газа: 1 корпус, траншеи 1-го уровня

Медина: 1 корпус

США

США вступают в войну без соединений. Все американские соединения появляются при розыгрыше карт подкреплений.



Использование дополнительных карт

Тед Рейсер

Примечание: карты с № 56 по № 65 являются дополнительными. Их использование необязательно. Они созданы для использования одним из двух способов:

1) Игроки могут согласиться использовать дополнительные карты. В таком случае такие карты добавляются в соответствующие колоды (мобилизации/ограниченной войны/тотальной войны), и используется дополнительное правило руки из восьми карт (см. 9.1.4).

2) Игроки могут согласиться использовать только некоторые из дополнительных карт. В этом случае каждый игрок втайне выбирает, какие из десяти карт он желает использовать. Для каждой такой карты он выбирает такую же (должна быть из той же колоды и иметь такое же значение ОО/СП) и тайно убирает ее из игры. Может использоваться как обычное правило руки из семи карт, так и дополнительное правило руки из восьми карт (оба игрока должны согласиться на то, какое из правил они используют).



Исторические примечания

Союзники

Альпийские стрелки. Представляют собой самые сильные итальянские соединения.

Американские подкрепления. Эти корпуса представляют дополнительные американские силы, прибывшие во Францию в конце войны.

«Дело Сикста». Попытка Австрии заключить сепаратный мир с союзниками с помощью Принца Сикста

из династии Бурбонов. Она провалилась, как только стала известна Германии.

«Испанка». Несмотря на то что пандемия 1918 года причинила вред обеим сторонам, больше всего пострадали взятые в блокаду и истощенные Центральные державы.

Мод. Британский командующий, захвативший Багдад и умерший от холеры.

Парижское такси. Французы использовали такси, чтобы быстро доставлять подкрепления на фронт во время Битвы на Марне в 1914.

Русская гвардия. Элитные русские гвардейские части были рассеяны в плохо спланированном наступлении в 1916 году.

РУССКАЯ КАВАЛЕРИЯ. Русские планировали, однако так и не реализовали, массированный кавалерийский рейд на территорию Германии в 1914. Это событие предполагает более эффективное использование огромного количества русских лошадей.

«Спиной к стене». Приказ, отданный Дугласом Хэйгом БЭС 12 апреля 1918 года: «Стоя спиной к стене и веря в праведность нашего дела, каждый из нас должен сражаться до самого конца».

ЧЕХОСЛОВАЦКИЙ КОРПУС. Чешские военнопленные, которые согласились сражаться на стороне России против Австрии. Позже они были вовлечены в Гражданскую войну в России.

Центральные державы

ASHTUNG PANZER. Немцы весьма ограниченно применяли танки (по большей части захваченные у союзников) во время Первой мировой.

ОПЕРАЦИЯ «АЛЬБЕРИХ». Кодовое название для разрушительного немецкого отступления к линии Гинденбурга в начале 1917. Оно выбило почву из-под ног союзников, планировавших наступление.

Хейг. Дуглас Хейг командовал БЭС во Франции во время двух долгих и кровавых сражений: Битве на Сомме и Битве при Пашендейле, в результате которых союзникам удалось захватить небольшую территорию.

KAISERTREU. Подразделения из этнических немцев, верных австрийскому императору. Они понесли тяжелейшие потери при провале Хетцендорфа в 1914.

Возрождение Польши. Центральные державы без особого энтузиазма пытались заручиться поддержкой польского населения. Это событие допускает, что они могли бы предпринять более серьезные усилия для рекрутирования поляков.

Принц Макс. Назначенный вести переговоры с союзниками в конце 1918-го, он не смог избежать принятия суровых условий. Это событие допускает, что Германия отказывается от стратегии Людендорфа «все или ничего» и пытается достигнуть приемлемых условий мира с союзниками.

РУССКОЕ ДЕЗЕРТИРСТВО. Будучи большой проблемой на любой войне, дезертирство в русской армии росло огромными темпами после отречения Николая II от престола.

НЕРЕШИТЕЛЬНОСТЬ Ставки. Русские генералы зачастую с неохотой атаковали немецкие траншеи, а у царя не хватало силы воли, чтобы противостоять их нерешительности.

ТУРЕЦКАЯ РЕШИМОСТЬ. Самонадеянность союзников привела к катастрофе под Кутом в 1915-16, когда презираемые ими турки проявили себя в качестве решительного врага.

Отход. Запланированное отступление в Польше в 1914 часто приводят в подтверждение той мысли о том, что без осторожности нет доблести.

Исключения и особые правила

АЛБАНИЯ

- Регионы находятся под контролем союзников в начале игры. Любая сторона может войти в них в любой момент игры.
- Регионы могут получать снабжение во время фазы истощения из Таранто, даже если ИТ нейтральна.

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

- Стоимость активации — 1 ОО, если сгруппированы с ФР во ФР/ГЕР.
- Подкрепления размещаются в регионах с ФР портами. Корпуса США могут использовать СП, чтобы переместиться во ФР порт из ячейки резерва.
- 1 ОП за каждую карту, разыгранную для получения ОП союзниками (после события **OVER THERE**).

БЕЛЬГИЯ

- Стоимость активации — 1 ОО, если сгруппированы с БР в Антверпене, Остенде, Кале или Амьене (11.1.9).
- СП и ОП не ограничиваются, если противник контролирует Брюссель.
- БЕ 1-я армия может быть восстановлена в Брюсселе, Антверпене или Остенде. Если все эти регионы захвачены противником или БС, тогда БЕ 1-я армия может быть восстановлена в Кале.

БРИТАНИЯ

- Стоимость активации — 1 ОО, если сгруппированы с БЕ в Антверпене, Остенде, Кале или Амьене (11.1.9).
- БЭС могут перемещаться только в границах БЕ/ГЕР/ФР/Англии.
- Корпус БЭС не может заменять БР армии. БР корпуса не могут заменять БЭС.
- Нельзя совершать атаку ТОЛЬКО из Лондона. Пунктирная линия не дает бонуса для фланговой атаки.
- Приоритет потерь: 1. БЭС; 2. Корпус БЭС; 3. СЭС/КАВК; 4. АВС/КАН корпуса.

СОЮЗНИКИ БРИТАНИИ (АВС, КАН, ПОР, АСА)

- Активируются в качестве БР, пополняются за ОП СО.
- Не могут заменить ослабленную БР армию.
- Не могут использовать БК, предназначенные для БР.
- Не могут быть использованы для событий **Салоники** и **Война в Африке**.
- Не считаются БР для выполнения обязательного наступления. Считаются БР при многонациональной атаке.

ФРАНЦИЯ

- Стоимость активации — 1 ОО, если сгруппированы с соединениями США во ФР/ГЕР.
- Подкрепления могут размещаться в Орлеане, если в Париже достигнут предел группирования, НО не в том случае, если Париж захвачен противником или осажден.

ГЕРМАНИЯ

Ограничения до достижения значения состояния войны 4 (либо розыгрыша события):

- Может осаждать, но не может атаковать РУС крепости (**ОBER OST**).
- Может продвигаться после битвы, но не может заканчивать передвижение или СП в Остенде, Кале или Амьене (**БЕГ К МОРЮ**).

ГРЕЦИЯ

- **Ограниченное вступление (событие Салоники)**: ГР соединения размещаются, но не могут быть активированы или атакованы. Салоники и Кавала в игре.
- **ВСТУПЛЕНИЕ ГРЕЦИИ В ВОЙНУ** позволяет ГР соединениям активироваться, но не запрещает разыгрывать **САЛОНИКИ** или **СЭС**.
- **Примечание**: карта **СЭС** может быть разыграна как обычное подкрепление после карты Салоники. 9.5.3.4.

ВСТУПЛЕНИЕ ИТАЛИИ/РУМЫНИИ

- Может быть разыграно только как событие или сброшено, если уровень вовлеченности в войну игрока за ЦД — ТВ, а игрока за СО — не ТВ.

ЧЕРНОГОРИЯ

- Соединение всегда в снабжении, но не может передвигаться. Может перемещаться только с помощью СП из ячейки резерва в Цетине и обратно.
- Считается СЕР для активации и многонациональной атаки.

ПЕРСИЯ

- Как только Турция вступает в войну, соединения могут входить в Персию.

РОССИЯ

- Может совершать СП только в пределах территории России. Не может совершать морское СП.
- **Ближний Восток**: предел перемещения в или из региона «Кавказ» — 1 корпус с помощью СП и 1 корпус с помощью передвижения за ход.
- Приоритет потерь: КАВК.
- Ограничение 1-го хода: не может атаковать/передвигаться в регионы с ГЕР крепостями.

СЕРБИЯ

- СП и ОП не ограничиваются, если противник контролирует Белград.
- Может восстанавливать СЕР армии в Белграде (если Ниш не под контролем ЦД) или в Салониках.
- Всегда получает снабжение в Сербии. Может получать снабжение из Салоник и русских источников снабжения.

Особые правила Ближнего Востока

Активация и передвижение

- Только БВ армии могут передвигаться и атаковать на Ближнем Востоке: СЭС, БВ, ВОСТ, КАВК, ЙЫЛ, АИ. Если любая не ТУР БВ армия разыгрывается в качестве подкрепления на территории своей нации, она теряет свой статус БВ (9.5.3.4).
- **Россия:** только 1 корпус за ход может пересекать границы БВ. После розыгрыша события **СВЕРЖЕНИЕ ЦАРЯ** — только с помощью СП.
- СО могут активировать только 1 регион для битвы за рунд. Кроме плацдармов СЭС и региона с БВ армией.
- **Соединения, снабжаемые через плацдарм:** активация СЭС стоит 3 ОО. Активация каждого корпуса стоит дополнительно 1 ОО.
- САН считаются ТУР для активации и многонациональной атаки. САН не считаются ТУР для выполнения обязательного наступления.

Снабжение и контроль

- Только БР и АВС соединения получают снабжение через плацдарм СЭС. И ни одна армия, кроме СЭС, не может через него снабжаться.
- САН и корпуса АСА всегда получают снабжение на БВ.
- АСА не захватывает контроль над регионами, через которые проходит.

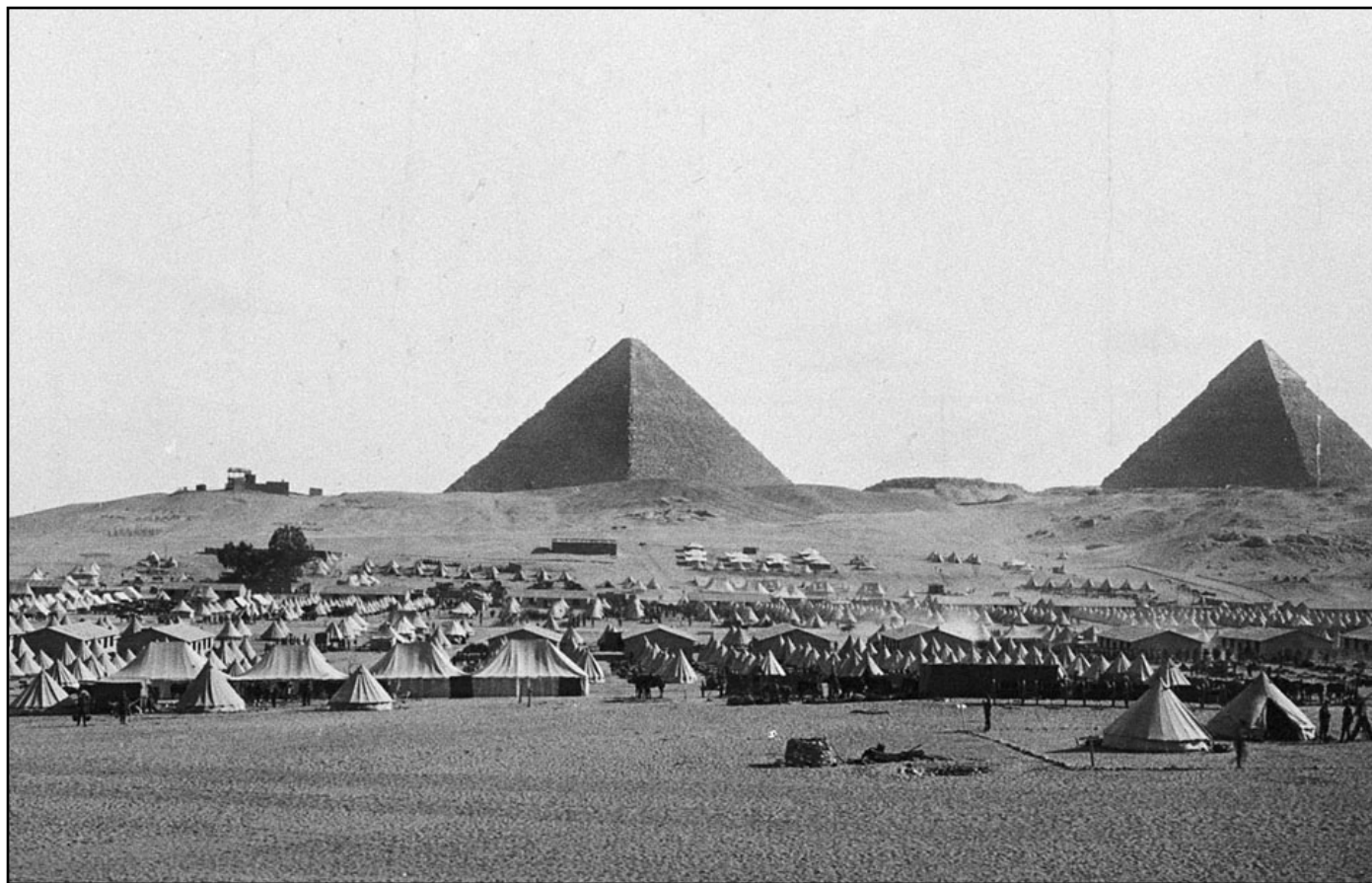
- ТУР соединения в Медине **не страдают от истощения**.
- Снабжение союзников по морю через Константинополь возможно, только если они контролируют Галлиполи.

СП и ОП

- **ЦД (кроме Турции):** могут совершать СП на\из БВ только одним корпусом за ход.
- **Россия:** только один корпус за ход может передвигаться на\из БВ. Только один корпус за ход может совершать СП на\из БВ и только в\через Россию. Армии не могут совершать СП на\из БВ.
- **Британия:** морское СП только одним БР или АВС корпусом за ход (кроме КАН, ПОР или БЭС).
- Запрещена СП из ячейки резерва в регионы с САН или АСА.
- Корпус АСА восстанавливается сразу на поле (за ОП союзников). Он не может совершать СП с поля в ячейку резерва.
- СП союзников по морю через Константинополь возможно, только если они контролируют Галлиполи.

Битвы

- **Любые атаки только из Синая (как СО, так и ЦД, пока не разыграно событие Синайский водопровод):** -3 МБК
- **Пустыня:** ограничения летом (см. Таблицу влияния местности).



Указатель

Активный игрок.....	3.0	Уничтоженные.....	15.1.9
Битва.....	12.0	Фаза осады.....	6.0 Г
Боевые карты (БК).....	3.0, 9.5.4, 12.2.6	Нации	
Значение потерь.....	3.0	Албания.....	11.1.12
Лондон и Таранто.....	12.1.10	Капитуляция России.....	16.4
Многонациональная атака.....	12.1.11	Персия.....	11.1.13
Модификатор броска кубика (МБК).....	3.0, 12.2.7	Столицы.....	3.0
Навсегда уничтоженная армия.....	12.4.7	Начальная расстановка.....	4.0
Определить результаты.....	12.2.9	Жетоны.....	4.1
Отход.....	12.6	Начальные карты.....	4.3
Отмена эффекта траншей.....	12.2.4	Соединения.....	4.2
Отступление.....	12.2.12, 12.5	Нейтральные нации.....	4.2.2, 9.5.2
Победитель.....	12.2.11	Болгария.....	9.4.1, 9.5.2.1, 9.5.2.2
Потери.....	12.2.10, 12.4	Греция.....	9.5.2.1, 9.5.2.4.1
Приоритет потерь.....	3.0, 12.4.5	Италия.....	9.4.1, 9.5.2.5
Продвижение.....	12.2.13, 12.7	Ограниченное вступление Греции.....	9.5.2.4
Процедура битвы.....	12.2	Регионы нейтральных наций.....	11.1.11
Столбец огня.....	12.2.8	Румыния.....	9.5.2.5
Фактор боя (ФБ).....	3.0	США.....	9.5.2.3, 16.3, 17.1.8
Фактор потерь (ФП).....	3.0	Турция.....	9.4.1, 9.5.2.3, 16.1.3.1
Фланговая атака.....	12.2.5, 12.3	Обязательные наступления (ОН).....	7.0
Ближний Восток.....	9.2.7	Жетон невыполненного ОН.....	4.1.2
Ближневосточные армии союзников.....	9.5.3.4	Фаза.....	6.0 А
Ограничения передвижения.....	11.3	Французский мятеж.....	7.1.8
Ограничения СП.....	13.2	Операции (ОО).....	9.2
Поле и операции.....	9.2.7	Активация.....	3.0, 9.2
Турецкие соединения в Медине.....	14.1.5	Значение ОО.....	3.0
Вовлеченность в войну.....	3.0, 16.1	Передвижение и атака.....	9.2.5
Мирное соглашение.....	16.5	Передвижение.....	11.0
Общее состояние войны.....	16.2	Очки движения (ОД).....	3.0
Ограниченная война.....	16.1.3	Пунктирные линии.....	11.1.4
Состояния войны значения.....	3.0	Фактор движения (ФД).....	3.0
Состояния войны карты.....	9.5.1.3	Победа.....	5.0
Состояния войны фаза.....	6.0 Д	Автоматическая.....	5.2
Тотальная война.....	16.1.4	Очки (ПО).....	3.0
Вторжение СЭС.....	9.5.3.5	Регионы.....	3.0
Жетон плацдарма.....	9.5.3.5	Поле.....	2.1
Плацдарм.....	9.2.7.1	Амьен, Кале и Остенде.....	11.1.9
Регионы.....	11.1.10	Пополнения.....	17.0
Группирование.....	10.0	Восстановление армии.....	17.1.5
Истощение.....	14.3.5, 14.3.6	Очки (ОП).....	3.0, 9.4
Фаза.....	6.0 В	Фаза.....	6.0 Е
Карты.....	2.3, 9.0	Ячейка ОП.....	3.0
Дополнительная карта.....	9.1.4	Раунд действий.....	6.0 Б, 8.1.1
Фаза добора карт.....	6.0 Ж	Регион.....	3.0
Компоненты.....	2.0	Контроль над регионом.....	3.0, 4.1.2, 11.1.14
Жетоны.....	2.2.2	Местность.....	11.1.2, 12.2.8, 12.5.3
Крепости.....	14.1.5, 15.0	Снабжение.....	14.0
Осажденные.....	15.2	Активация.....	14.1.1.1
Передвижение.....	11.1.8	Без снабжения (БС).....	3.0, 9.2.4, 14.3
Процедура осады.....	15.3	Битва.....	14.1.1.2
Русские крепости.....	15.1.11	Всегда в снабжении.....	14.1.5

Источники.....	14.2	Очки СП.....	3.0
Ограничения для путей снабжения	14.1.3	Русское СП	13.1.6
Порты.....	14.1.4	Столицы под контролем противника.....	13.1.11
Проверка снабжения	14.1.2	Ячейка резерва	13.1.8
События.....	9.5	Сценарии.....	5.0
Астериск (*).....	3.0, 9.5.4.2	Исторический.....	5.7
Название	3.0	Кампания	5.5
Подкрепления.....	9.5.3	Ограниченная война	5.4
Удаленные карты.....	9.5.1.2	Ознакомительный	5.3
Соединения	2.2.1	Турниры	5.6
Аббревиатуры.....	2.4	Траншеи	11.2
Арабская Северная Армия (АСА).....	9.5.3.2, 11.1.15, 13.1.8, 14.1.5, 17.1.6	Жетон-напоминание.....	4.1.2, 11.2.10
АСА, АВС, КАН и ПОР корпуса	7.1.4, 9.2.3, 12.1.11.2, 12.4.4.3, 13.0, 17.1.1.1	Истощение	11.2.7
БЭС корпус и армия.....	11.1.17, 12.4.4.3, 12.4.5	Крепости.....	11.2.9
Сануситы (САН)	9.5.3.2, 11.1.16	Фаза действий.....	6.0 Б, 8.0
Черногорцы (ЧЕР).....	12.5.4	Ход игры.....	6.0
Стратегическое перемещение (СП)	9.3, 13.0	Конец хода	6.0.3
Морское СП.....	13.1.7	Сегмент	6.0
		Фаза.....	6.0



Примечание разработчиков Делюкс-издания

Было более чем волнительно поучаствовать в работе над шестым изданием классической игры Теда Рейсера *Пути славы*. Тираж игры к тому времени закончился, и возникли коммерческие причины для запуска нового. Но как далеко мы можем зайти, внося небольшие улучшения (не говоря уже о существенных)? Нам не хотелось, чтобы ветераны игры почувствовали себя некомфортно. Но в то же время мы были полностью уверены, что у команды разработчиков есть некоторые годные идеи и предложения, способные сделать игру дружелюбнее, сохранив оригинальное видение автора.

Вот несколько принципов, которыми мы руководствовались:

- Мы не пытались наложить свои личные взгляды ни на историю, ни на то, как проходят игровые партии. Вы не найдете ни изменений в игровой системе или механиках, ни новых интерпретаций того, как (или почему) война развивалась именно так, а не иначе. Зато вы найдете ту же самую игру, которая играется точно так же, как раньше.
- Там, где это возможно, мы улучшили правила, сделали их более ясными на основании вопросов, которые нам задавали на протяжении многих лет. Тем не менее мы не пытались ответить на общие вопросы, добавив больше текста, так как считаем, что при внимательном чтении правил вы найдете ответы на большинство из них.
- Функциональные и утилитарные изменения связаны с физической игрой и основаны на сотнях соревновательных дуэльных партий. Мы не вносили многие изменения только потому, что считали, что мы можем так сделать. Наше намерение было в том, чтобы сделать правила более гармоничными и удостовериться, что они соответствуют тому, как игра должна протекать в действительности.

Учитывая все вышесказанное, мы хотим представить вам некоторые улучшения данного издания, которые делают его ценным пополнением игровой коллекции как для ветеранов *Путей славы*, так и для новичков:

- Добавление исторического сценария, который используется на многих турнирах и мероприятиях по *Путям славы*.

Это не только поможет унифицировать то, как игроки в *ПС* играют этот сценарий, но и обеспечит готовое решение для многих, если не для всех, турнирных игр и для большинства дружеских игр.

- Новое исполнение игрового поля за авторством Терри Лидса. (Не бойтесь, поле нового Делюкс-издания *двустороннее*. На обратной стороне вы найдете классическое поле Марка Симонича.) Кроме эстетических изменений на поле также отмечены ключевые особенности исторического сценария, расстановка и регионы, приносящие ПО. Новое поле также отражает вклад мирового сообщества *Путей славы*, такой, как например, правильные названия регионов и корректные границы государств того исторического периода.
- Для удобства игроков была проведена небольшая ревизия карт и фишек. Были добавлены дополнительные карты, созданы новые жетоны, обновлен связанный с ними текст, чтобы лучше отражать последние изменения правил и эррату. Отдавая должное фанатам, которые создали свои собственные памятки для игры, мы включили новую памятку подкреплений и особых правил.
- Наконец, сама книга правил была обновлена, чтобы удостовериться, что она соответствует правилам и духу оригинальной игры. Несмотря на то что опытным игрокам не нужно перечитывать эту книгу правил, чтобы начать играть, мы надеемся, что они все же это сделают. В ней они смогут найти множество идей и предложений, которые поступили от игроков.

Шестое издание *Путей славы* не должно рассматриваться как финальная версия игры, а скорее как издание, которое впитало в себя отзывы игроков за последние несколько десятилетий. Искренне надеемся, что это Делюкс-издание придется по духу всем, кто интересуется Великой войной!

Том Грегорио



Создатели игры:

Автор игры: Тед Рейсер.

Разработчик: Энди Льюис.

Арт-директор и дизайнер коробки: Роджер Б. Макгован.

Дизайнер поля, карт и фишек: Марк Симонич.

6-е издание правил и памятки игрока: Чарльз Киблер.

Руководитель проекта 6-го издания: Том Грегорио.

Команда 6-го издания: Майкл Дауер, Тейлор Голдинг, Пол Хаббард, Терри Лидс, Марк Симонич.

Список исключений и особых правил: Марк Леотард.

Памятка подкреплений: Грег Смит (GS2).

Тестировщики: Джин Биллингсли, Шон Козинз, Бен Найт, Стив Косаковски, Энди Мэли, Деннис Мэсон.

Корректоры: Пол Бин, Ларри Берман, Кевин Дюк, Стив Ликевич.

Руководитель производства: Тони Кертис.

Продюсеры: Джин Биллингсли, Тони Кертис, Роджер Б. Макгован, Энди Льюис и Марк Симонич.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games:

Переводчик: Антон Сквородин.

Дизайнер-верстальщик: Антон Сквородин.

Редактор: Максим Книшевицкий.

Общее руководство: Антон Сквородин.

Корректор: ООО «Корректор».

Дополнительная вычитка: Алексей Безнин, Виктор Важенин.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



© 2018 GMT Games LLC • а/я 1308,
Хэнфорд, Калифорния 93232-1308 •
GMTGames.com



© ООО «ГаГа Трейд», 2020
gaga-games.com