



ACES & ARMOR



У Aces & Armor ви очолюєте свою армію у великій наступальній операції часів Другої світової війни, щоб забезпечити перемогу Німеччині або союзникам (США та Радянському Союзу). Командуйте військами в бою та захоплюйте виробничі потужності, щоб домінувати на полі бою.

Гравці двох німецьких фракцій грають разом проти гравців США та Радянського Союзу. Якщо у грі беруть участь лише 2 гравці, один гравець грає за одну з двох німецьких фракцій, а інший - за Сполучені Штати або Радянський Союз, і ви використовуєте лише половину ігрового поля (або половину карти зі стартовими номерами 1-6, або половину зі стартовими номерами 7-12). Ваша команда перемагає, якщо 6 з 10 фабрик зайняті вашою командою (або 4 з 5 у грі для двох гравців).

Юніти: Кожен гравець починає з 6 різними типами юнітів. Фракції асиметричні, тому кожна з них має різні юніти. Коли ви граєте вперше, ми рекомендуємо вам почати з розміщення мініатюр на килимки юнітів, щоб дізнатися, яка мініатюра відповідає якій коробці юнітів на килимку.

Підрозділи поділяються на 4 роди військ: Піхота, танкові війська, артилерія та авіація.



Кількість гравців

4 гравці: Кожен гравець використовує 1 набір юнітів своєї фракції (6 юнітів на гравця), або 2 набори для більш тривалої гри.

3 гравці: Як вище, але один гравець грає за дві союзні фракції.

Змагаються 2 гравці: Кожен гравець обирає ворожу фракцію. Використовуйте лише половину карти (ігрового поля): розподіліть стартові жетони з номерами 1-6 (або 7-12), і тільки фабрики на цій стороні ігрового поля можуть бути завоювані. Кожен гравець починає з 1 набором юнітів своєї фракції (6 юнітів на гравця), або 2 наборами для більш тривалої гри.

Кооператив для 2 гравців: Два гравці обирають союзна фракцію і починають з 1 набором юнітів своєї фракції (6 юнітів на гравця). Виберіть випадкову ворожу фракцію для автомата і попросіть його почати з 2 наборами юнітів цієї фракції. Ви можете використовувати або половину карти, як зазначено вище, або всю карту.

Соло (1 гравець): Виберіть фракцію і почніть з 1 набором юнітів (або 2 для довшої гри). Виберіть випадкову ворожу фракцію для автомата з 1 набором юнітів (або 2 для довшої гри). Використовуйте лише половину карти, як зазначено вище.

Примітка: Якщо ви досвідчений гравець, спробуйте різні стартові налаштування, наприклад, нехай кожен гравець починає з 1 повного набору юнітів плюс 4 юніти (обрані таємно) з другого набору.

На звороті цього збірника правил також є корисний огляд правил ("Короткий довідник"), а також "як грати" на сайтіaces-and-armor.com (пряме посилання на відео в QR-коді праворуч).



Обслуговування клієнтів: Щось пропало або пошкоджено? Будь ласка, напишіть на info@pkb-games.com Ви можете знайти список компонентів гри, поширені запитання та відповіді на них на сайтіaces-and-armor.com

Підготовка до гри

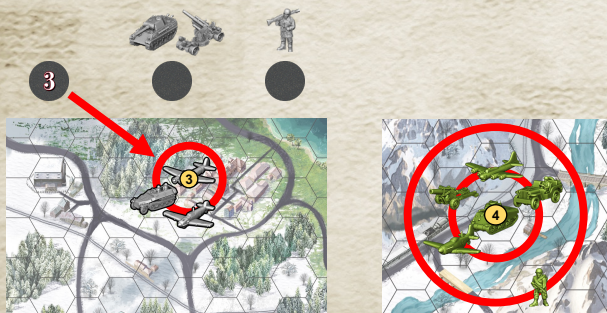
Гравці повинні бути розподілені за столом таким чином, щоб два гравці-союзники не сиділи поруч один з одним (порядок розсадки, наприклад, Німеччина фракція 1 - Сполучені Штати - Німеччина фракція 2 - Радянський Союз). Кожен гравець бере свій килимок підрозділу і кладе його перед собою. Кожен гравець кладе перед собою 1 набір юнітів своєї фракції (6 юнітів на гравця) - або 2 набори для більш тривалої гри (12 юнітів на гравця).

Перетасуйте 12 сірих пронумерованих жетонів (6, якщо ви граєте тільки з половиною карти) і роздайте їх гравцям лицьовою стороною донизу (по 3 на гравця). Гравці не повинні поки що дивитися на свої жетони. Потім кожен гравець розподіляє свої юніти між 3-ма жетонами сорочкою догори. Гравець може розподіляти свої підрозділи на свій розсуд, наприклад, розподілити їх рівномірно або покласти всі підрозділи на один жетон, а всі інші залишити порожніми.



Сполучені Штати та Німеччина розподілили свої підрозділи. Юніти на кожному жетоні представляють армію.

Тепер кожен гравець кидає по одному кубіку. Гравець, у якого випало найбільше число, починає розміщувати свої підрозділи на карті. Для цього він перевертає один зі своїх сірих жетонів і розміщує підрозділи, призначені цьому жетону (одну армію), в області на ігровому полі, яка відповідає номеру на жетоні. Для цього вони спочатку розміщують один підрозділ безпосередньо на номер на дошці, а інші підрозділи - по колу навколо нього. Якщо будь-який з гексів навколо числа є водним, вони можуть розмістити на ньому свої підрозділи, але не зобов'язані.



Якщо всі сусідні гекси навколо числа заповнені (або водяні гекси, де ви не хочете розміщувати підрозділ), починайте заповнювати гекси навколо них (по другому "колу").

Тепер хід наступного гравця (за годинниковою стрілкою). Він також перевертає 1 з своїх 3 жетонів і розміщує юнітів на ігровому полі. Так продовжується до тих пір, поки кожен гравець не переверне свої 3 жетони і не розмістить свої юніти на ігровому полі. Тепер починається власне гра.

Послідовність гри

Тепер знову кидаємо кубики, щоб дізнатися, хто ходить першим. Гравець з найбільшим числом починає свій хід. Кожен хід поділяється на 4 фази. Перший гравець робить свій хід з усіма 4 фазами, потім наступні гравці роблять свій хід один за одним (за годинниковою стрілкою).

Фази повороту:

1. Перемістити війська
2. Оголошувати атаки
3. Боротьба
4. Грошові операції: збирайте гроші, ремонтуйте юніти, купуйте юніти

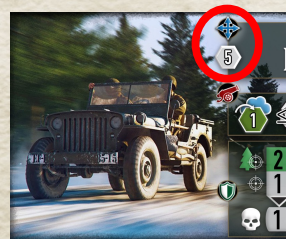
Особливість першого раунду:

- **4 гравці:** Щоб гравець, який починає, не мав надто великої переваги, він робить свій перший хід лише з 1 (на вибір) з 3 армій. Другий гравець також робить свій перший хід лише з 1 армією, третій - з 2, а четвертий - з усіма 3 арміями. Починаючи з другого раунду, кожен гравець може використовувати всі свої підрозділи в кожен хід.
[1 - 1 - 2 - 3]
- **2 гравці:** Якщо ви граєте з 2 гравцями, перший гравець робить свій перший хід тільки з 1 (на вибір) з 3 своїх армій, а потім другий гравець робить свій перший хід тільки з 2 своїми арміями. У другому раунді перший гравець ходить з рештою 2 своїх армій, а потім другий гравець з усіма 3 арміями. Починаючи з третього раунду, кожен гравець може ходити всіма своїми частинами.
[1 - 2, 2 - 3]

Фаза повороту 1: Рух

У фазі руху активний гравець може переміщати свої підрозділи (один за одним). Він може вирішити не переміщати певні підрозділи, якщо захоче.

Кожен тип агрегату має індивідуальну швидкість. Вона вказана на килимку юніта. Наприклад, мобільна піхота (швидкість 5) швидша за звичайну піхоту (швидкість 3).



Відстань, на яку може переміститися юніт, залежить не тільки від його швидкості, але й від типу місцевості, на яку він переміщується. Наприклад, переміщення на стандартну місцевість витрачає 1 очко руху, а на дорогу – лише 0.5 очка руху. Рухома піхота зі швидкістю 5 може переміститися на 5 гексів по звичайній місцевості, але на 10 гексів по дорозі. Враховується тільки цільовий гекс, тобто те, куди ви хочете піти, а не те, де ви стоїте/звідки прийшли.



1

Переміщення в гекс стандартної місцевості вимагає 1 очко руху. Кратери, поодинокі дерева, каміння, будинки, окопи і т. д. на карті служать лише для прикраси, і місцевість все одно вважається стандартною.



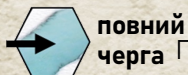
1.5

Переміщення до лісового гекса вимагає 1.5 очка руху. Тільки густий хвойний ліс вважається лісовою місцевістю, а не гекс з, наприклад, одним декоративним деревом.



0.5

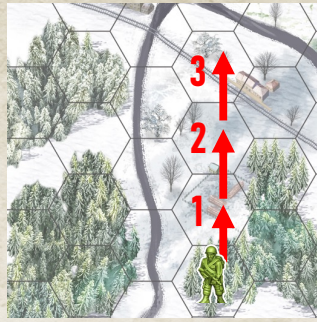
Переміщення в гекс з дорогою або мостом вимагає 0.5 очка швидкості. Вам не обов'язково йти вздовж дороги, але ви можете рухатися через дорогу. Якщо на гексі, куди ви переміщуєтесь, показана дорога, то переміщення на цей гекс коштує лише 0.5 очка (незалежно від того, звідки ви прийшли).



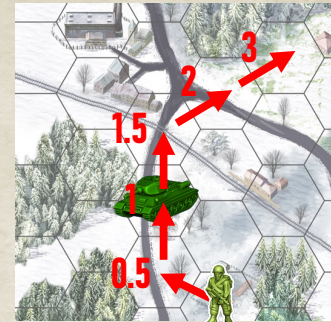
повний черга

Піхотні частини (піхота, мобільна піхота, механізована піхота) можуть переправлятися через річки та озера. Переміщення до водного гекса коштує повний хід руху, незалежно від швидкості підрозділу. Поки підрозділ знаходиться на воді, він не може ні атакувати, ні захищатися (відстрілюватися).

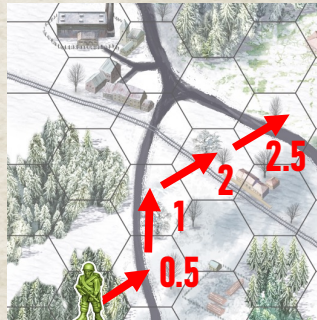
Приклади руху піхоти (очки руху: 3), підрахунок витрачених очок руху за кожен хід



На стандартній місцевості



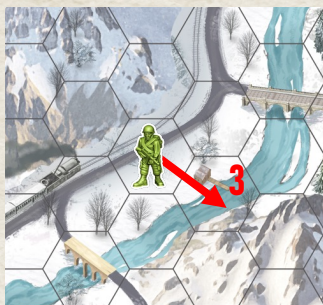
По дорозі через союзний підрозділ



По дорозі та стандартній місцевості. Підрозділ вирішує зупинитися тут.



Над дорогою та лісом



У річку (тільки піхота)

Коментарі

- Повітряні підрозділи, звичайно, не впливають на місцевість під час польоту. Кожен гекс коштує 1 очко руху.
- Кожен юніт повинен зробити свій хід одночасно. Ви не можете перемістити інший юніт між ними, а потім продовжити свій хід.
- Підрозділи не зобов'язані вичерпувати свої очки руху (тобто, якщо підрозділ може переміститися на 3 гексагони, він може переміститися лише на 2 гексагони за вашим бажанням).
- Ви можете рухатися через/над дружніми або союзницькими частинами, але не через/над ворожими частинами або ворожими/нейтральними фабриками (це також стосується повітряних частин).
- Кожен гекс має лише один тип місцевості, і це найбільш очевидний тип на ілюстрації. Наприклад, якщо на гексі є дорога, а також кілька дерев, то гекс вважається дорогою, а не лісом.

Заводи

Фабрики важливі в грі як умова перемоги, а також тому, що вони можуть виробляти нові юніти та ремонтувати існуючі. На початку гри всі фабрики нейтральні. Якщо вам важко знайти фабрики на карті, покладіть жетони фабрик на ігрове поле, щоб виділити їх більш помітно.



Зайняття фабрики

Тільки піхота (піхота, мобільна піхота, мех. піхота) може рухатися на нейтральний або ворожий фабричний гекс. Вони можуть це зробити, навіть якщо на гексі фабрики знаходиться ворожий підрозділ. Якщо піхотний підрозділ рухається на нейтральну або ворожу фабрику, він займає фабрику (і встановлює виробничі потужності). Переміщення на нейтральну/ворожу фабрику, щоб зайняти її, забирає повний хід руху піхоти. Це означає, що піхота повинна почати свій хід руху вже на прилеглому до фабрики гексагоні, щоб мати змогу її зайняти. Коли піхота займає фабрику, вона не може атакувати в цей хід.

Коли ви окупуєте фабрику, якщо на ній знаходиться ворожий підрозділ, видаліть його з гри. Якщо на фабриці є жетон ворожого прапора, видаліть його. Покладіть на фабрику свій жетон прапора. Фабрика залишається вашою до тих пір, поки ворожий піхотний підрозділ не займе її і не замінить ваш жетон прапора на свій.



- Тільки піхота.
- Поворот на повний хід
- Розмістіть жетон свого прапора на фабриці
- Видалити ворожу одиницю з фабрики

Переміщення в зайнятий вами гекс фабрики

Після того, як ви зайняли фабрику, всі ваші підрозділи (не тільки піхота) можуть переміщатися на фабрику, наприклад, для ремонту. Переміщення на одну з ваших зайнятих фабрик коштує 1 очко руху, як і на звичайну місцевість.



Твоя фабрика

Підрозділи всередині заводів

Підрозділи на фабриці діють так само, як і підрозділи на будь-якому іншому гексі. Вони можуть атакувати, підтримувати атаку і бути атакованими. У кожний момент часу на фабриці може бути тільки 1 юніт.

Майте на увазі

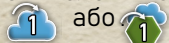
Фабрики не можна захищати від ворожої піхоти зсередини фабрики. Ворожа піхота може переміститися у фабричний гекс і зайняти фабрику, навіть якщо там знаходиться один з ваших підрозділів. Ваш підрозділ буде негайно знищено. Щоб захистити фабрику, ви повинні зупинити ворожу піхоту, щоб вона не змогла дістатися до фабрики.

Перехоплювальні підрозділи

Коли підрозділ рухається у вільний гекс, що прилягає до ворожого підрозділу, який може легально атакувати його, гравець, який контролює цей ворожий підрозділ, може перехопити підрозділ, що рухається. Гравець, що перехоплює, кладе маркер зі стрілкою між частинами, і перехоплена частина повинна припинити рух. У наступний хід гравця, що перехоплює, його підрозділ не може рухатися і повинен атакувати перехоплений підрозділ. Потім зніміть маркер.

Кожен підрозділ може перехопити лише один ворожий підрозділ за раунд.

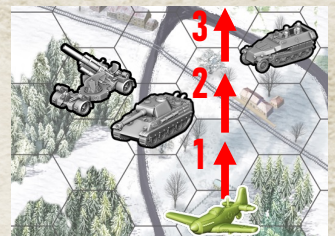
Щоб перехопити юніта, перехоплюючий юніт повинен бути здатний атакувати юніта на дальності 1. Щоб перехопити літак, підрозділ, що перехоплює, повинен бути здатним атакувати літак, як показано символом хмари на таблиці підрозділів:



Коли підрозділ рухається через союзний підрозділ, він не може бути перехоплений на гексі, де вже є інший підрозділ. Він може бути перехоплений тільки на вільному гексі, де він може зупинитися.



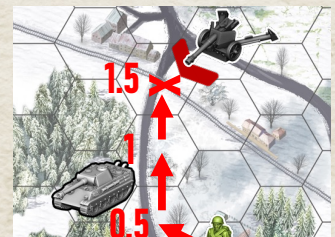
Літак одразу перехоплює піхоту.



Жоден з підрозділів не може перехопити літак.



Піхота перехоплює літак. Вона могла б перехопити його на один гекс раніше.



Німецький танк вирішив не перехоплювати американську піхоту, але інший німецький гравець вирішив перехопити її за допомогою артилерії.

Хід фази 2: оголошуйте атаки

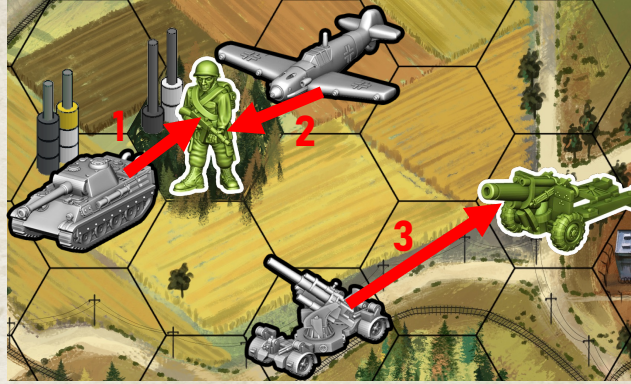
Після завершення руху (захоплення заводів також зараховується у фазу руху) оголошуються всі атаки. Всі підрозділи, які хочуть атакувати, називаються в порядку атаки і оголошують, на яку ворожу частину вони повинні нападати. У наступній фазі ("Бій") всі названі підрозділи повинні атакувати вказані цілі саме в такому порядку. (Не хвилюйтеся з цього приводу. Зазвичай, порядок має значення лише в тому випадку, якщо кілька юнітів атакують одну й ту ж саму ворожу одиницю. Ідеться лише про те, що ви не зможете спонтанно змінити своє рішення, якщо бій буде проходити не так, як ви очікували).

Приклад: Якщо юніт, що атакує, вже знищено, наступна атака буде марною. Ціль не може бути змінена.

Хто на кого може нападати, визначається дальністю. Дальність 1 означає, що юніт може атакувати тільки ворогів у сусідньому гексі (ближній бій). Наприклад, гаубичний підрозділ має діапазон 2-5. Це означає, що вона може атакувати ворожі підрозділи, які знаходяться на відстані від 2 до 5 гексів. Вона не може атакувати в ближньому бою, оскільки не може атакувати на дальності 1.



Тільки підрозділи з символом хмари на полігоні можуть атакувати повітряні частини (або відстрілюватися від них у ближньому бою), наприклад, 8.8 Зенітні підрозділи, піхота та інші повітряні частини.



Приклад: Спочатку німецький танк атакує американську піхоту, потім німецька авіація атакує американську піхоту і, нарешті, німецька артилерія атакує американську артилерію.

До мініатюр прикріплені дві прозорі палички для відстеження пошкоджень (сірі маркери) і бойового досвіду (білий, жовтий і червоний маркери). Вони знадобляться нам у наступній фазі («Бій»). Всі юніти починають гру без жодних маркерів.



Етап 3: Боротьба

Після того, як всі атаки будуть оголошені, бій може розпочатися. Бій завжди відбувається 1 на 1 в оголошеному порядку. Якщо кілька ваших юнітів атакують ворожий юніт, вони роблять це один за одним, а не одночасно.

1. Оголошіть атаку.

Почніть у порядку атак, оголошених у попередній фазі.

2. Визначте, чи може захисник відстрілюватися.

Відстріл у відповідь можливий тільки в ближньому бою (тобто на дистанції 1) і тільки якщо юніт, що обороняється, може боротися з юнітом, що атакує, в ближньому бою. Наприклад, танк не може відстрілюватися від літака, тому що він не може атакувати повітряні частини. Гаубиця не може відстрілюватися, оскільки вона має діапазон 2-5 і, отже, не може атакувати на діапазоні 1.

Примітка: Якщо атакують кілька юнітів, захисник буде відстрілюватися від кожного окремого юніта (він може законно атакувати).

У прикладі на попередній сторінці перша битва буде такою: "Цей німецький танк атакує цю американську піхоту".

У прикладі: У першій битві американська піхота відстрілюється від німецького танка. У другому бою американська піхота відстрілюється від німецького винищувача. У третій битві американська гаубиця не може стріляти у відповідь проти німецької зенітки 8.8, тому що стрільба у відповідь можлива тільки в ближньому бою (дальність 1), а зенітка 8.8 атакує на більшій дальності.

3. Визначте кількість кубиків.

Нападник і захисник (якщо вони можуть відстрілюватися) визначають кількість бойових кубиків. Кількість кубиків залежить від поточних пошкоджень бойових одиниць.



← Маркери пошкоджень

← Відповідна кількість кубиків

4. Бонусні кубики для підрозділів підтримки

Якщо ви атакуєте підрозділ у сусідньому гексі, то додатково отримуєте наступні бонусні кубики:

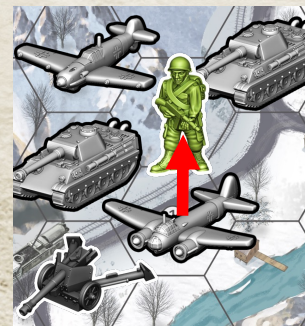
Атака наземного підрозділу: Ви отримуєте 2 червоних кубики, якщо 2 роди військ вашого підрозділу (піхота, танк, артилерія, авіація) мають атакований підрозділ в межах свого діапазону атаки. Ви отримуєте 3 червоних кубики, якщо 3 роди військ вашого підрозділу мають атакований підрозділ в межах свого діапазону атаки

Примітка: Оскільки піхота, танки і літаки мають дальність атаки лише 1, це означає, що ці юніти повинні знаходитися поруч з атакваним юнітом, щоб отримати бонус. Для артилерії достатньо, щоб ціль знаходилася в зоні досяжності артилерії.

Приклади: Атака на американську піхоту



Танк отримує підтримку від піхоти і артилерії, тому +3 червоні кубики. Артилерія (8.8 Flak) має діапазон 2-3, тому піхота США знаходиться в її діапазоні.



Літак атакує наземний підрозділ. Він отримує підтримку від танкової зброї, тому +2 червоних кубики. Не має значення, скільки танків надають підтримку. Враховуються тільки ваші власні підрозділи, тому артилерія (Pak 40) союзного німецького гравця не може надавати підтримку.

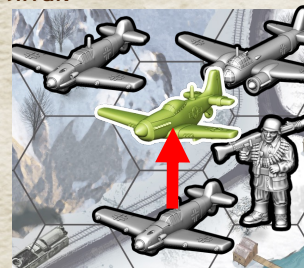
Історична довідка

"Комбіновані збройні сили" – це підхід до ведення війни, який прагне інтегрувати різні види збройних сил для досягнення взаємодоповнюючих ефектів. Наприклад, танки можуть повністю розкрити свій потенціал лише за підтримки піхоти, артилерії та авіації.

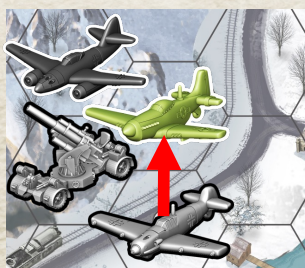
Атака на літак: Якщо ваш літак атакує ворожий літак, ви отримуєте 2 додаткові червоні кубики, якщо поруч з атакованою ціллю знаходиться ще один ваш літак. Якщо два або більше ваших літаків знаходяться поруч, ви отримуєте 3 червоних кубики.

Примітка: Підрозділи підтримки наземних і повітряних атак не зобов'язані атакувати ворожий підрозділ. Вони просто повинні бути там, щоб загрожувати їм. Вони можуть не атакувати або атакувати інший підрозділ.

Приклади: Німецький літак атакує американський літак



+3 червоні кубики за рахунок 2 літаків підтримки.



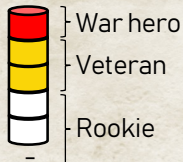
Ніяких червоних кубиків. Літаки союзників не рахуються.

5. Кидаємо кубики і визначаємо влучання

Тепер нападник і захисник (якщо вони можуть відстрілюватися) одночасно кидають визначену кількість кубиків.

Кількість влучень, які здійснили підрозділи, визначається на основі таблиці підрозділів. Влучання залежать від бойового досвіду, який має підрозділ. На початку гри всі підрозділи починають без досвіду. Під час гри вони можуть заробляти очки бойового досвіду. З 0, 1 або 2 очками досвіду юніт стає "Новачком" (білий колір), з 3 або 4 очками досвіду - "Ветераном" (жовтий колір), а з 5 очками досвіду - "Героєм війни" (червоний колір). На основі бойового досвіду, килимок підрозділу показує, який кубик приземлився влучно.

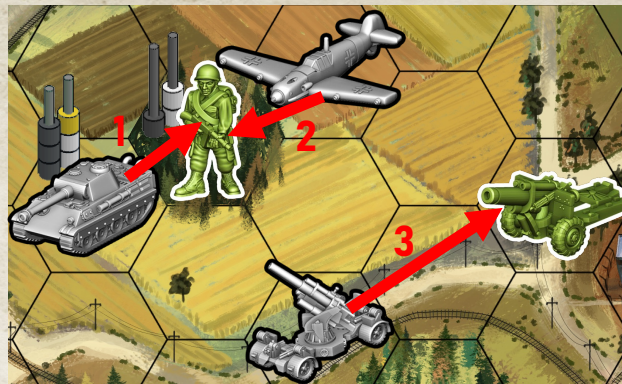
Experience:



Німецький танк (ветеран) б'є, коли на кожному кубуку випадає 8 або менше (≤ 8).

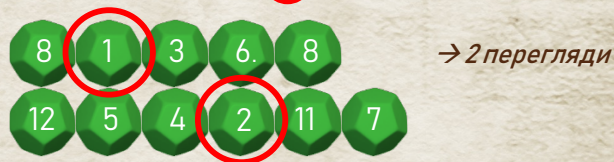


Зверніть увагу, що в нашому прикладі німецький танк отримав 3 додаткові червоні кубики завдяки підтримці артилерії та авіації.



У нашому прикладі танк є ветераном (жовтий маркер) і атакує піхотинця-новачка (білий маркер).

Піхота США (новачок) б'є, коли на кожному кубуку випадає 2 або менше (≤ 2).



5. Визначити пошкодження

Тепер визначте, скільки очок пошкоджень зазнає інший юніт від потрапляння в нього снарядів. Оскільки різні юніти мають різний рівень броні, їм потрібно більше або менше влучень, щоб отримати пошкодження. Прочитайте в таблиці на таблиці юнітів, скільки влучень (♣) потрібно, щоб завдати певної кількості пошкоджень (☹).

Оскільки захисник може використовувати місцевість, щоб укріпитися, якщо його атакують, він отримує бонус місцевості, коли стоїть у лісі. У цьому випадку читайте з зеленого рядка в таблиці (♣). Цей бонус не поширюється на нападника, незалежно від того, на якій місцевості він стоїть.



Танк отримує 2 удари від піхоти. В результаті він отримує 1 пошкодження (для отримання 2 пошкоджень потрібно було б 4 хіти).



Піхота отримує 5 пошкоджень від танка. Оскільки вона стоїть в обороні в лісі, вона отримує 2 пошкодження (на іншій місцевості вона отримала б 3 пошкодження). Для того, щоб завдати 3 пошкодження піхоті, яка обороняється в лісі, знадобилося б щонайменше 6 хітів.

7. Додайте маркери пошкоджень

Тепер очки пошкоджень розподілені. За кожне отримане очко пошкоджень уражений юніт отримує сірий маркер. Юніт знищується, як тільки отримує 6 очок пошкоджень.

8. Додайте маркери бойового досвіду

Потім нараховуються очки досвіду. Якщо підрозділ пошкодив ворожий підрозділ у цьому бою, він отримує 1 очко досвіду. Якщо підрозділ знищив ворожий підрозділ, він отримує 2 очки досвіду (загалом).

- Ворога пошкоджено: +1 досвід
- Ворога знищено: +2 досвіду

Цей бій закінчився, і на черзі наступний.

У нашому прикладі, в наступному бою німецька авіація атакує американську піхоту. Піхота вже має 3 маркери пошкоджень. Винищувачі атакують за підтримки танкової та артилерійської зброї (+3 червоні кубики). Піхота матиме кращу броню для захисту, тому що вона знаходиться в лісі, як і в минулому бою.



Танк отримав пошкодження і отримує 1 додатковий сірий маркер пошкоджень. У цьому бою він пошкодив ворожий підрозділ і тому отримує 1 додатковий бойовий досвід (ще один жовтий маркер; п'ятий маркер буде червоним).

Піхота отримує 2 сірі маркери пошкоджень і 1 бойовий досвід. Після двох білих маркерів це перший жовтий маркер для піхоти.

Зверніть увагу, що атака і відстріл відбуваються одночасно, тому обидва підрозділи отримують свої маркери одночасно.



Рекомендації для прискорення гри:

- Нападник і захисник завжди повинні кидати кубики одночасно, а не один за одним.
- Відповідний гравець союзників повинен подбати про визначення очок пошкоджень/досвіду і покласти їх на юніта гравця партнера. Таким чином, гравець-партнер може одразу перейти до наступного бою. Для цього гравець, що бореться, повинен просто сказати партнеру свого опонента, скільки очок ураження він отримав, наприклад: "Танк отримав 5 очок ураження". Після цього партнер може потурбуватися про читання таблиці, щоб визначити пошкодження і розподілити маркери пошкоджень і досвіду.



Перейдіть до фази 4: Грошові транзакції

Збираємо гроші

Наприкінці свого ходу активний гравець отримує по 1 монету за кожну зайняту фабрику.

Гравець може передати всі або частину своїх грошей союзнику в будь-який час, але за кожну транзакцію 1 монета йде в банк. Наприклад, якщо ви хочете передати гравцеві-союзнику 4 монети, він отримає 3 монети, а 1 монета піде в банк (тобто, 1 монета вилучається з гри).

Відремонтуйте пошкоджені блоки

Ви можете відремонтувати пошкоджені підрозділи, якщо вони знаходяться на одній з ваших захоплених фабрик. Щоб розпочати ремонт, зіграйте фіксовану вартість ремонту 2 монети і покладіть відповідні монети під юнітом на гексі фабрики. На початку вашого наступного ходу зніміть 2 монети (вони йдуть у банк) і зніміть до 3 маркерів пошкоджень з підрозділу.



Приклад: Гравець США має 2 захоплені фабрики і, відповідно, отримує 2 в кінці свого ходу.

Придбання нових блоків

Нарешті, нові одиниці можна придбати за ціною, вказаною на килимку одиниць.



Після покупки розмістіть кожну вироблену одиницю на одній з ваших порожніх зайнятих фабрик.

Примітка: На кожному гексі фабрики може бути лише 1 юніт в будь-який момент часу. Отже, щоб виробити юніт, вам потрібна зайнята фабрика, на гексі якої немає юнітів, тож ви можете розмістити вироблений юніт там.

Ми рекомендуємо дозволити не більше 4 одиниць одного типу юнітів (наприклад, танк "Тигр") на одного гравця. Якщо у вас не вистачає мініатюр, використовуйте картонний жетон як проксі, поки мініатюра цього типу не стане доступною (тому що вона знищується).



Поради

- Плануючи свої ходи, переконайтеся, що у вас не тільки достатньо грошей, але й достатньо порожніх фабрик для розміщення ваших юнітів.
- Не розміщуйте новостворені підрозділи на фабриці, якщо ворожа піхота знаходиться на сусідньому з фабрикою гексагоні. Ворожа піхота може зайняти вашу фабрику і тим самим знищити ваше підрозділ на фабриці.



Кінець ходу: Тепер хід закінчився, і настає черга наступного гравця.

Перемога

Команда перемагає, якщо вона зайняла 6 фабрик (4, якщо грає тільки на половині карти) або коли у ворогів не залишилося жодного юніта.

Щоб скоротити час гри, ви також можете встановити умову перемоги – 5 зайнятих фабрик (3, якщо граєте тільки на половині карти).

Приємної гри! З питаннями щодо правил, порад та підказок тощо, будь ласка, звертайтеся на <http://aces-and-armor.com>.

Різні

Секундомір: Ми рекомендуємо використовувати пісочний годинник, щоб обмежити ходи до 5 хвилин для завершення "Фази 1 - Переміщення" та "Фази 2 - Атаки на імена". Це зробить гру швидшою та захопливішою.

Гра без кісток: Якщо ви віддаєте перевагу грі без кубиків, ви можете використовувати систему автоматизації, щоб юніти наносили фіксовану кількість ударів також і для гравців-людей (див. правила соло).

2-4 Катюша може атакувати будь-який гекс (в тому числі і порожній) в радіусі 2-4 гексів і вразить цей цільовий гекс і 6 сусідніх гексів навколо нього. Киньте кубик атаки лише один раз і нанесіть удари всім наземним підрозділам (не літакам) на цих 7 гексахонах. Зверніть увагу, що це також уразить ваші власні підрозділи і підрозділи вашого партнера по команді на цих гексах. Якщо "Катюша" знищила один або більше підрозділів, вона отримує 2 бойових очки. В іншому випадку, якщо вона пошкодила один або кілька юнітів, то отримує лише 1 бойовий досвід.

Одиночна гра: "Катюша" атакує з найвищим пріоритетом. При цьому вона буде націлена на гекс, де вона може додатково пошкодити найбільшу кількість ворожих юнітів.

B-17 Flying Fortress не може атакувати літаки, але може відстрілюватися, коли її атакують літаки. Оскільки він не може атакувати повітряні підрозділи, він також не буде надавати бойову підтримку повітряним атакам (але може надавати бойову підтримку атакам наземних підрозділів).



Історична довідка: Ця настільна гра є художнім твором, призначеним виключно для розважальних цілей. Зображені події, підрозділи та сценарії не мають на меті прославити або тривіалізувати реальні події Другої світової війни, особливо звірства, скоєні в той час. Ми визнаємо, що Друга світова війна була періодом величезних страждань і втрат, і ми глибоко поважаємо пам'ять усіх тих, хто постраждав. Як і у випадку з фільмами, книгами та іншими медіа, ми віримо, що гравці зможуть відрізнити вигадані елементи цієї гри від суворих реалій історії. Ми заохочуємо гравців підходити до цієї теми з розумінням та усвідомленням.

Поради

Різні фракції є асиметричними. Ось огляд їхніх конкретних переваг:

- **Сполучені Штати:** Бомбардувальник B-17 особливо ефективний проти наземних підрозділів, а гаубиця поєднує в собі широкий радіус дії і потужну вогневу міць.
- **Радянський Союз:** "Катюша" швидка і може вражати кілька юнітів одночасно. Особливо в перший же хід вона може знищити цілу армію противника. Радянські війська переважають у пізній грі завдяки нижчій вартості одиниці танків.
- **Німеччина 1:** "Тигр" - найкращий танк, але його заміна коштує дорого. Me 262, перший оперативний реактивний винищувач, домінує в повітряному бою.
- **Німеччина 2:** 8.8 Flak є універсальною з можливостями як наземної, так і повітряної атаки на великі відстані. Механізована піхота поєднує в собі броню танка зі здатністю піхоти захоплювати заводи, але не має протиповітряної оборони.

Необов'язково: Місії

Замість гри в перестрілку ви можете зіграти одну з наведених нижче місій, які пропонують різні завдання.

Ракетна атака V2

Німці розробили секретну зброю! Вони тероризують наші міста ракетами дальнього радіусу дії. Ви повинні знайти пускову установку і знищити її до того, як вона знищить наші заводи. У вашому розпорядженні вся наша військово-повітряна авіація.

Грайте з 2 наборами юнітів на гравця, але німецькі гравці починають без бомбардувальників (без Ju 87 або Ju 88), а гравці союзників тільки з 1 танком і 1 артилерією на гравця. Виберіть одного німецького гравця, який контролює ракетну установку V2. Під час налаштування, після того, як всі гравці розмістили свої підрозділи, німецький гравець, який контролює ракетну установку V2, заповнює всі порожні гекси, де він міг би законно розмістити інші підрозділи, 12 сірими стартовими жетонами і 1 сірим жетоном V2 (лицьовою стороною вниз), тобто завершує "кола" стартовими жетонами. Жетон з V2 – це секретна позиція ракетної установки V2, яку знають лише німецькі гравці. Поки ракетна установка V2 не буде виявлена, підрозділи не можуть закінчити свій хід на гексі з сірим жетоном (але німецькі підрозділи можуть пересуватися через ці гекси). Якщо підрозділ Союзників (США/Радянського Союзу) рухається на гекс, що прилягає до сірого жетона, переверніть маркер. Якщо він показує ракетну установку V2, зніміть усі інші сірі жетони. Ракетна установка V2 (виявлена чи все ще прихована) може атакувати одну фабрику один раз за раунд у свій хід. Киньте 1 кубик для атаки. Завод знищується, якщо на кубіку випадає число більше 3. Юніти всередині фабрики знищуються. Позначте знищені фабрики червоними намистинами. V2 не може рухатися. Після виявлення він може отримати пошкодження відповідно до наведеної нижче таблиці. Відстежуйте пошкодження, розміщуючи маркери пошкодження на жетоні V2.

Німецька місія: Знищити 5 заводів ракетами V2 до того, як буде знайдено і знищено пускову установку, або захопити 5 заводів.

Місія союзників: Знайдіть і знищити пускову установку V2 до того, як вона зможе знищити 5 заводів або захопити 5 заводів.



Непередбачувана погода

Хороший генерал може воювати за будь-якої погоди. Використовуйте непередбачуваність на свою користь.

Погода змінюватиметься кожні 3 ходи (не раунди!). Киньте кубик і встановіть погоду відповідно до списку нижче. Поставте маркер початку на цьому аркуші, щоб запам'ятати кидок кубика (наприклад, 1). Покладіть маркери пошкодження на цей аркуш, щоб рахувати ходи.



- 1-2: **Нормальна погода**
- 3-4: **Мороз:** Водні гекси вважаються стандартною місцевістю
- 5-6: **Багнюка:** Повільніше пересування (дорога: 1; стандарт: 1.5; ліс: 2)
- 7-8: **Сухість:** Швидше пересування на стандартній місцевості (0.5)
- 9-10: **Шторм:** Дальність дії артилерії зменшується на 1
- 11-12: **Туман:** юніти не можуть бути перехоплені



Битва за виступ

Битва за Арденни була сміливою німецькою атакою в напрямку узбережжя, спрямованою на те, щоб відрізати союзників від використання бельгійського порту Антверпен і розколоти лінії союзників. Цей крок мав потенціал оточити і знищити основні сили союзників.

Для цієї місії використовуйте зимову карту. Німецькі гравці починають з 3 фабрик в нижній частині карти, які діляться між двома німецькими гравцями за їхнім вибором. Гравці союзників починають з 4 фабрик у верхній частині карти в засніженій землі навколо узбережжя (не з тієї, що на острові вгорі). Союзники отримують стартові жетони з верхньої половини карти (жетони 1, 2, 3, 7, 8, 9), а німці – з нижньої половини (жетони 4, 5, 6, 10, 11, 12). Жетони роздаються лицьовою стороною донизу, як зазвичай.

Місія: Німеччина перемагає, якщо один з її танків досягне морського узбережжя. В іншому випадку перемагають союзники.



Гори

Використовуйте гори як додатковий тип місцевості. Гірські гекси коштують 1.5 очка руху і не можуть бути зайняті танками. Артилерія в горах додає +2 до дальності атаки.

ІНДИВІДУАЛЬНІ/КООПЕРАТИВНІ ПРАВИЛА

Налаштування

Одиночна гра налаштовується як гра для 2 гравців. Виберіть, якою фракцією буде керувати ви, а якою – автомати. Додайте війська Автомата залежно від обраного вами рівня складності:

- **Легко:** без добавок.
- **Стандарт:** 1 додаткова артилерія
- **Hard:** 1 додаткова артилерія + 1 додаткова регулярна піхота
- **Перебір:** 1 додатковий танк + 1 додаткова спеціальна піхота (мобільна/механізована піхота)

Розподіліть 6 жетонів стартових локацій, як у стандартній грі для двох гравців, і по черзі розміщуйте юніти між собою та Автоматом. Щоб визначити, скільки і якого типу підрозділів розподілити на 3 жетони локації Автомата лицьовою стороною донизу, спочатку покладіть всі жетони військових підрозділів цієї фракції в непрозору чашку або мішечок. Коли ви перевернете жетон першої стартової локації Автомата, витягніть 2 (або 4, якщо ви граєте з двома наборами мініатюр) жетони з чашки. Покладіть відповідну мініатюру для першого жетона на стартове число, а наступні – за годинниковою стрілкою, починаючи зверху. Зробіть те саме з другим жетоном стартового місця. Для третього жетона стартової локації витягніть з чашки всі інші жетони військових частин, що залишилися. Почніть гру за правилом [1 - 2, 2 - 3], як описано на сторінці 1.

Пріоритети дій (рух/атака)

Кожна з одиниць автомата рухається/атакує. Почніть з піхоти, потім артилерії, потім літаків і, нарешті, танків. Слідкуйте за таблицею "Пріоритет дій". Намагайтеся діяти відповідно до найвищого пріоритету: Спробуйте спочатку виконати пріоритет "1". Якщо це неможливо, переходьте до "2", потім до "3" і т.д., поки не зможете виконати наказ.

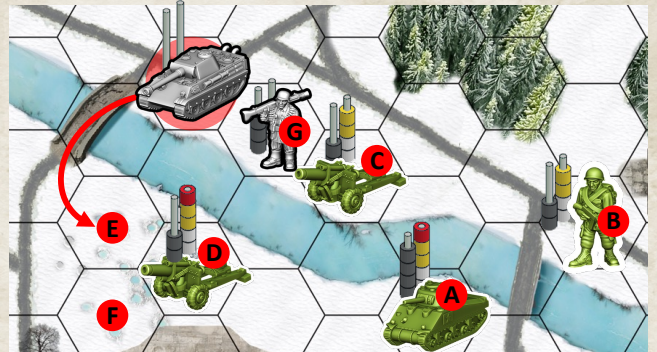
Зазвичай є кілька варіантів виконання цього наказу. Виберіть гекс, в який ви будете рухатися, виходячи з пріоритетів руху, і підрозділ, який буде атакувати, виходячи з пріоритетів атаки. Знову ж таки, спробуйте виконати найвищий пріоритет (а). Якщо це неможливо, додайте або перейдіть до (b), (c) і т.д., поки не зможете виконати пріоритет. Якщо наказ все ще неоднозначний або незрозумілий, зробіть випадковий вибір.

Придбання одиниць

Наприкінці ходу автомат отримує монети зі своїх фабрик і витратить їх на нових юнітів. Якщо у автомата менше 2 піхотинців, він купує **спеціальну піхоту**. В іншому випадку він купить **танк** (якщо у нього вже є 4, а ви вирішили обмежити кількість юнітів до 4 кожного типу, то він купить артилерію, а потім випадковий юніт).

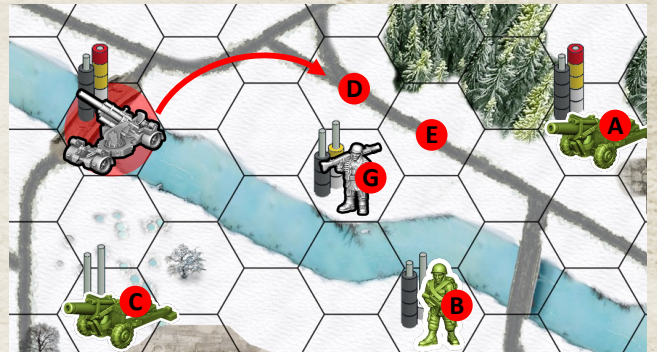
При розміщенні придбаного підрозділу, виберіть (а) фабрику, до якої ворожа піхота може дістатися в наступний хід, або (б) фабрику, до якої знаходиться найближчий підрозділ противника. Якщо кілька фабрик мають однакову відстань до ворожого підрозділу, то виберіть ту, на якій знаходяться найближчі підрозділи, а потім ту, на якій знаходиться найближчий другий, третій і т.д. підрозділ противника.

Приклади



Приклад: Пріоритет дій для німецького танка

- Пріоритет 1 може бути виконаний. Є достатньо ворогів, до яких танк може дістатися.
- Пріоритет атаки а не може бути виконаний: Юніт А не може бути досягнутий. Підрозділ Б не може бути знищений, оскільки для цього потрібно 7 хітів, а танк отримує лише 6 хітів.
- Пріоритет атаки b не може бути виконаний. У радіусі дії танка немає заводу з піхотою.
- Пріоритет атаки c може бути виконаний. І С, і D не можуть відстрілюватися (оскільки гаубиці не можуть воювати на дальності 1).
- Між цими двома варіантами виберіть D як ціль (за годину), тому що ця гаубиця має більше досвіду.
- Рух: Танк може атакувати цю ціль з гексів E і F. Жоден з них не є лісом (за пріоритетом руху c), але E найближчий до вашого наступного підрозділу C (за f), тому танк рухається туди.



Приклад: Пріоритет дій для німецької артилерії (8.8 Flak)

- Пріоритет 1 може бути виконаний. Є достатньо ворогів, до яких може дотягнутися артилерія.
- Пріоритет атаки а може бути виконаний. Артилерія завдасть 4 удари, що достатньо для знищення юнітів A або B. Щоб вибрати між A або B, ми перевіряємо h і вибираємо A як ціль, тому що він має більше досвіду.
- Рух: Ця ціль може бути досягнута з гексів D та E. Артилерія переміщується в гекс D з пріоритетом руху d, оскільки цей гекс є найвіддаленішим від найближчого ворожого підрозділу.

ПРІОРИТЕТИ ДІЙ АВТОМАТИКИ

Примітка: У наведених нижче діях "ви" відноситься до Автома. "ворог" – до гравця-людини. Якщо не вказано інше, відстані "найближча"/"найdaleша" вимірюються у витрачених очках руху, а не в гексах (наприклад, ліс вважається за 1.5). Якщо у вас є кілька юнітів одного типу (наприклад, 2 гаубиці), першим рухається той, який може виконати більш пріоритетну дію.

I. Піхота (спочатку звичайна піхота, потім спеціальна піхота)

1. Захопити фабрику (якщо до фабрики не прилягає ворожа піхота).
2. Переміститися на гекс, що прилягає до нейтральної/ворожої фабрики (якщо до цієї фабрики вже не прилягає жодна інша ваша піхота, за винятком випадків, коли до цієї фабрики прилягає ворожа піхота).
3. Рухайтесь до нейтральної/ворожої фабрики так, щоб досягти сусіднього з нею гекса у свій наступний хід.
4. Рухайтесь до ворога та атакуйте його за пріоритетом атаки а, потім b.
5. Рухайтесь до найближчої нейтральної/ворожої фабрики. Якщо можливо, виберіть гекс і атакуйте з пріоритетом атаки а, потім b. В іншому випадку не атакуйте.
6. Дотримуйтесь пріоритетів діяльності "Танку".

II. Артилерія, авіація і танки (у такому порядку)

1. Переміщайтеся в межах досяжності та атакуйте ворога (обирайте ворога відповідно до пріоритетів атаки).
2. Просувайтеся якомога ближче до найбільш пріоритетної цілі.

Пріоритети руху

Якщо є кілька гексів, з яких ви можете однаково виконати пріоритет наказу, перемістіться в той гекс, з якого ви можете виконати наказ...

- a. [тільки піхота] найвіддаленіша від наступного ворожого підрозділу
- b. [тільки артилерія] на дорозі або поруч з нею
- c. [Тільки піхота і танк] в лісі
- d. [тільки для артилерії] найdaleше (кількість гексів) від найближчого противника
- e. [тільки для артилерії] сховище (кількість гексів) до вашого наступного підрозділу
- f. найближчий (у балах руху) до вашого наступного юніта
- g. найближче до вашої початкової позиції (тобто звідки прийшов підрозділ) в точках руху, а потім в гексах

Пріоритети атаки

Виберіть ціль, яку ви можете пошкодити, наступним чином:

- a. Юніта противника, якого ви можете знищити за допомогою цієї атаки
- b. Ворожа піхота прилягає до нейтрального/вашого заводу
- c. Ворожий підрозділ, який не може відстрілюватися
- d. [Тільки для винищувачів] Ворожий бомбардувальник
- e. Ворожа піхота, яка може досягти нейтральної/вашої фабрики в наступний хід
- f. Ворожа піхота на ворожій фабриці, до якої ваша піхота може дістатися наступного ходу
- g. Підрозділ, який вже був атакований іншим підрозділом у цей хід (вогнева підтримка)
- h. [Якщо противник не може відстрілюватися] найдосвідченіший ворожий підрозділ
- i. Ворожий підрозділ з найнижчим значенням атаки
- j. Найдорожчий ворожий юніт
- k. Найменш досвідчений підрозділ противника

Бій На відміну від гравця-людини, Автомат не має фази "Оголошення атаки". Кожен юніт атакує одразу після переміщення. Підрозділи Автома ніколи не отримують червоні бонусні кубики. Замість того, щоб кидати кубики, юніти Автома наносять фіксовану кількість ударів, залежно від їхньої шкоди та досвіду:

- | | |
|--------------|--|
| 0-2 | • Влучає відповідно до значення атаки юніта (наприклад, 2 для звичайної піхоти) |
| пошкодження: | • +2 хіти за кожен рівень досвіду (ветеран/жовтий та герой війни/червоний) |
| 3-5 | • Влучає відповідно до половини (округлено в більшу сторону) значення атаки юніта (наприклад, 3 для гаубиці) |
| пошкоджень: | • +1 удар за кожен рівень досвіду |

Спільна гра

Кооперативна гра працює так само, як і соло. Розділіть своїх юнітів між двома гравцями. Використовуйте мініатюри союзної нації для одного гравця (наприклад, один гравець – США, інший – Радянський Союз), щоб ви могли їх відрізнити. Під час налаштування кожен гравець отримує по 1 стартовому жетону лицьовою стороною донизу тільки для своїх юнітів. Третій жетон старту лицьовою стороною донизу може бути спільним, і обидва гравці можуть розміщувати туди свої підрозділи. Фабрики і монети спільні.

Переміщення юнітів

- Закінчіть ремонт: Якщо під юнітом є монети, видаліть їх і до 3 маркерів пошкоджень з юніта.
- Перемістіть свої підрозділи (зверніть увагу, що ворог може перехопити).

Declare attacks

Combat

Грошові перекази

- За кожен захоплену фабрику збирайте по 1.
- Купуйте юнітів і ставте їх на одну з ваших порожніх фабрик.
- Почніть ремонт: Покладіть 2 під одиницю на вашому заводі, щоб розпочати ремонт.

ШВИДКО ДОВІДКА

Переміщення підрозділів

Враховується лише цільовий гекс

1  Стандартна місцевість

0.5  Дорога

1.5  Ліс

повний хід  Річка
Тільки піхота

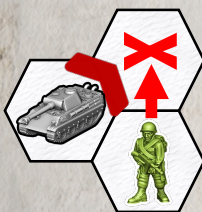
1  Твоя фабрика

Окупуй фабрику



- Тільки піхота.
- Поворот на повний хід
- Покладіть токен з вашим прапором на фабрику
- Видалити ворожу одиницю з фабрики

Загін перехоплення

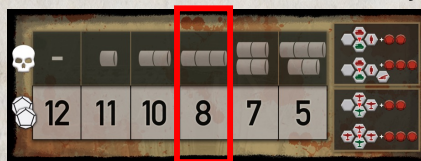


- Ворожий підрозділ може перехопити сусідній підрозділ, який він може легально атакувати під час свого руху
- Агрегат повинен зупинитися.
- Перехоплений ворожий підрозділ не може рухатися на наступний хід і повинен атакувати перехоплений підрозділ

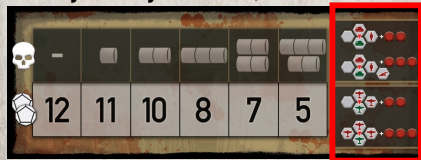
Бій

Нападник і захисник кидають кубики одночасно

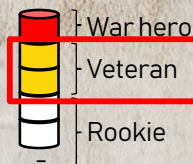
1. Пошкодження → Кількість кубиків



2. Бонусні кубики? (тільки для нападника)



3. Досвід → Імовірність потрапляння



4. Кидайте кубики → Кількість влучень



5. Влучає → Пошкодження (бонус місцевості тільки для захисника)



6. Додайте маркери



Бойовий досвід:

- Ворога пошкоджено: +1 досвід
- Ворога знищено: +2 досвіду