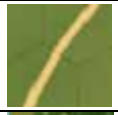
Napoleons War (The 100 day)

Территория	Тип	Атака	Движение	Линия видимости	Мораль
Чистая		Ничего	Ничего	Ничего	Ничего
Дорога		Ничего. Нельзя использовать бонус от дороги, если начинаешь атаку.	Убирает негативный эффект от основного типа местности. Удваивает движение.	Ничего	Ничего
Лес		- 1 d у атакующего. Кавалерия не может проводить шок атаку.	При вхождении юнит должен остановиться.	Заблокирована	+1 к морали обороняющегося.
Река		Нельзя проводить шок атаку, но можно стрелять.	Может быть пересечена только по мосту.	Ничего	Ничего
Ручей		- 1 d у атакующего шок атакой через ручей. Кавалерия не может проводить шок-атаку	При пересечении юнит должен остановиться.	Ничего	+1 к морали обороняющегося.
Мост		- 1 d у атакующего шок атакой через мост.	Убирает негативный эффект от реки/ручья для движения.	Ничего	+1 к морали обороняющегося.
Укрепления		- 1 d у атакующего. Кавалерия не может проводить шок-атаку	Ничего	Заблокирована	+2 к морали обороняющегося.
Город		- 1 d у атакующего. Кавалерия не может проводить шок-атаку	Ничего	Заблокирована	+1 к морали обороняющегося.
Холм		- 1 d у атакующего пока атакуемый не будет стоять на прилегающем гексе.	Ничего	Заблокирована	+1 к морали обороняющегося.
Озеро		Юниты не могут пройти.	Юниты не могут пройти.	Ничего	Юниты не могут пройти.

Игровой ход: Игрок 1 бросает d6 для получения доп.АР (d1,2=+1АР/d 3,4=+2АР/ d5,6=+3АР.). Тратит АР на движения/атаку/шок-атаку/каре/восстановление. **Проверка условий Победы.** Ход игрока 2.

Пехота – Французы - 3 фигуры, Англичане - 4, Пруссаки – 3, Датчане/бельгийцы – 2, Брунсвик – 3. Движение – 2 гекса в ход, за 1 АР – 1 гекс. Атака - 1 АР, шок атака - 2АР.

Кавалерия – все нации 2 фигуры. Движение – 3 гекса в ход. Движение/Атака - 1 АР, шок атака - 2АР.

Артиллерия - все нации 2 фигуры. Движение – 1 гекс в ход. Движение/Атака - 1 АР, шок атака - НЕТ.

Элитная пехота–маркер +1/+2 к Морали/Атаке. Движение - 2 гекса, каждый за 1 АР. Атака 1АР, шок- 2АР.

Тяжелая кавалерия – часть отмечается маркером +1/+2,это дает +1/+2 к Морали и Атаке.

Движение возможно на 3 гекса, Движение стоит 1 АР. Атака - 1АР, шок атака 2АР.

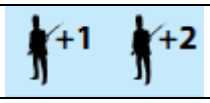
Часть/ кол-во при атаке d6	Кол-во фигур	Точность атаки на 1 гекс (1АР)	Точность атаки на 2 гекса (1АР)	Точность атаки на 3 гекса (1АР)	Шок атака (2АР)	Против пехоты в каре	Дальность движения (1АР)
Пехота/3d	Французы 3 Пруссаки 3 Англичане 4 Брунсвик 3 Дания 2 Бельгия 2	6	6	-	5-6	Не проводит шок-атаку/+1кубик при стрельбе	2 (1АР за каждый гекс)
Кавалерия/3d	Все - 3	6	-	-	4-6	Только при 6 попадание	3
Артиллерия/3d	Все - 2	5-6	5-6	6	-	Не проводит шок-атаку/+1кубик при стрельбе	1

Элитная пехота - маркер +1/+2 к Морали и Атаке.

Тяжелая кавалерия - маркер +1/+2 к Морали и Атаке.

Лидеры - +1/+3 к перегруппировке и Морали. Движение до 3 гексов за 1АР или вместе с частью бесплатно.

Лидеры - часть отмечается маркером. Движение до 3 гексов за 1 АР. Могут двигаться вместе с частью без дополнительных АР. Лидер обладает уникальным свойством восстановить поврежденную часть пехоты или кавалерии. Число на фишке лидера – командный модификатор и используется как дополнение к перегруппировке и морали.

Часть	Боевой рисунок	Обозначение на поле	Часть	Боевой рисунок	Обозначение на поле
Пехота		I	Элитная пехота		EI+1 EI+2
Кавалерия		C	Тяжелая кавалерия		HC+1 YC+2
Артиллерия		A	Конная артиллерия		HA
Датская пехота		DI			

Начальная расстановка указана на поле/карте сражение, как и кол-во АР, раундов, ПО, 1-го игрока и опциональные правила для битвы. Спецюниты и Лидеры - маркеры («Тяжелая кавалерия», «Датчане», «Веллингтон» и т.д.) накладываются на гекс с частями. Синие–Французы/Красные–Британцы/Серые–Пруссаки.

Игровой ход:

1. Игрок 1 бросает d6 для получения дополнительных АР. (d1,2=+1АР/d 3,4=+2АР/ d5,6=+3АР.).
2. Игрок 1 тратит АР на движения/атаку/шок/восстановление в любом порядке.
3. Проверить выполнение условий Победы.
4. Игрок 2 бросает d6 для получения дополнительных АР. (d1,2=+1АР/d 3,4=+2АР/ d5,6=+3АР.).
5. Игрок 2 тратит АР на движения/атаку/шок/восстановление в любом порядке.
6. Проверить выполнение условий Победы.
7. Подвинуть маркер на следующий ход.

Игровое поле - в 1 гексе не может быть более 1 пехотной, кавалерийской или артиллерийской части, НО вместе с артиллерией может быть или 1 пехотная часть или 1 кавалерийская. Лидеры могут быть с любой частью на поле, но в одном гексе не может быть 2 лидеров. Через части проходит нельзя, через лидеров можно, при прохождении через вражеского лидера он гибнет и движение не останавливается.

Дорога - часть получает бонус (удвоение движения) сразу как вступила на дорогу .

АР - могут быть потрачены на движения/атаку/шок/перегруппировку но только на что-то одно. Части не могут быть активированы 2 раза за ход. Движение/Атака стоит - 1 АР.

Шок-атака пехотой может быть проведена по прилегающим к гексу частями за 2АР, кавалерией ЕСЛИ часть не начинает свое движение с прилегающего гекса за 2АР.

Лидеры могут двигаться вместе с частями не тратя АР если начали свой ход в том же самом гексе, лидеры двигаются самостоятельно на 3 гекса за 1АР.

Пехота может строится в **каре** (но не в укреплениях, городе и лесе) для обозначения этого накладывается маркер. Построиться можно или в свой ход за 1АР или при шок-атаке кавалерии противника. Находясь в каре пехота не может двигаться, шок-атаковать и стреляет только 1 кубом. При объявлении противником атаки пехота может попытаться построиться в каре – стоимость 0 АР - бросок d6 при 1-4 построение в каре. При 5-6 построиться не удалось и вражеская кавалерия получает дополнительный кубик для атаки. Части в каре не проходят проверку на отступление. Для расформирования каре 1АР, при расформировании никаких действий в этот ход частью. Если артиллерия сгруппирована с пехотной частью, игрок должен решить артиллерия находится внутри каре пехоты (кладется маркер – артиллерия не может атаковать, но весь урон по гексу приходиться на пехоту) или вне. Артиллерия внутри каре не бросает кубик для проверки отступления от шок-атаки пока пехота вся не погибнет. Если артиллерия вне каре или пехота уничтожена – атака по артиллерии проводиться по обычным правилам. Пехота и артиллерия атакует пехоту в каре с бонусом +1 куб.

Стрелковая атака (1АР) – выбирает часть, объявляет цель, проверяя расстояние и модификаторы (местность/построение), бросают кол-во d6 согласно ситуации за каждое попадание убирают фигурку, если последняя фигура - часть уничтожена.Если часть с лидером, то в начале урон по фигурам, после по лидеру.

Урон – при броске d6 и выпадении результата=точности, наноситься урон. Если по частям в 1 гексе, то уберите в сначала фигуры с части с большим числом фигурок. Если в 1 гексе пехота в каре и артиллерия, то весь урон на пехоту до её уничтожения, только после этого по артиллерии.

Линия видимости – проводиться от центра до центра гексов. Некоторая местность блокирует видимость. Часть находящаяся в блокирующем гексе может атаковать/быть атакованный если линии видимости дальше ничего не препятствует (становиться видим). Части в прилегающих гексах всегда могут стрелять. Ели линия видимости проходит по краю гекса с блокирующей местностью то линия видимости есть, если проходит по 2 таким гексам, то линии видимости нет.

Шок-атака – может проводиться пехотой или кавалерией вместо стрельбы. Пехота может проводить шок-атаку начав её с прилегающего гекса против пехоты и артиллерии (точность 5,6), но не против кавалерии. Кавалерия (согласно пределу движения) для того чтобы провести шок атаку необходимо начинать ход не соприкасаясь с какой-либо частью противника, т.е. расстояние минимум 1 гекс. Кавалерия наносит хит пехоте и артиллерии на 4,5,6, пехоте в каре на 6 и не может проводить шок атаку по кавалерии. Артиллерия не может проводить шок-атаку по кому бы то ни было. При проведении шок-атаки учитываются модификаторы местности.

Тест на мораль – проводиться после успешной шок-атаки и до снятия фигур с поля. Бросок 6=отступление Сумма фигур в части + модификаторы местности + каунтеры + лидеры и бросается кубик.

Если результат броска > полученной суммы или **выпала «6»**, то часть отступает на 1 гекс. Если ≤ ничего. После похождения теста снимаются ранее уничтоженные фигуры. Лидер отступает вместе с частью. Если артиллерия в 1 гексе с пехотой/кавалерией, то пехота/кавалерия проходит тест первой, если в результате теста не отступает, то и артиллерия остается на месте, но если пехота/кавалерия отступает то и артиллерия проходит тест. После отступления при шок-атаке, атакующий может занять освободившийся гекс.

Отступление – в свою сторону карты, или к ближайшей группе дружественных частей которые не стоят рядом с/на смежном гексе с атакующей частью. Часть не может отступить в прилегающий к атакующему гекс, только если все другие варианты закрыты. Если часть не может отступить (край карты/вражеские части, местность) - часть уничтожена. Если часть вынуждена отступить через свои части, то порядок следующий – сначала отступает часть находящаяся сзади создавая «коридор», через который должна отступить атакованная часть затем на освободившийся гекс-коридор отступает часть провалившая тест. НО если части сзади некуда отступать, то она не отступает и часть провалившая тест на мораль уничтожается.

Лидеры - движение за 1АР до 3 гексов с учетом местности, может проходить через свои части. Если лидер начал свое движение вместе с любой частью то АР на это не тратятся, дальность хода = дальности части.

При уничтожении части, лидер который был вместе с ней может отойти до 3 гексов, НО если его путь заблокирован вражескими частями или непроходимой местностью то он уничтожен. Лидеры добавляют свой модификатор при броске на тест морали всем частям с которыми они в одном гексе. Если в гекс с лидером стреляют или атакуют есть **вероятность гибели лидера**. При стрельбе если у атакующего выпало сколь угодно «1», лидер проходит тест на гибель и кидает 1 кубик, если он выкинул 1 – уничтожен. При шок-атаке лидер кидает кубик на проверку за каждый выпавший куб с «1». За каждого уничтоженного лидера у игрока становиться на -1САР меньше до конца игры.

Лидер может восстанавливать части (кроме артиллерии). Порядок – лидер и часть в свой ход могут совершить только 1 совместное действие (восстановление) за 1АР вернув на поле 1 фигуру/перевернув маркер. Бросается d6, часть восстанавливается если бросок≤мораль части (кол-во фигурок) + мораль лидера. Если результат>суммы или «6» - АР потеряно и восстановления не произошло. Количество юнитов в части не может превысить начальное количество. Уничтожение части не могут быть восстановлены.

Победа - условия победы указаны в каждом сценарии. Но в целом победные очки могут начисляться за:

- 1 ПО за 1 уничтоженную часть (с учетом лидеров, но без учета скирмишей).
- ПО за контроль ключевых гексов (звезда с цветом страны и кол-вом ПО).

Гекс переходит под контроль игрока при проходе через него только пехоты и артиллерии, при проходе через точку сразу начислите ПО, если войска оппонента пройдут через точку то ПО снимаются.

Опциональные правила:

Skirmisher (застрельщик) – за 1 АР пехотная часть может создать застрельщика на любом прилегающем не соприкасающимся с противником гексе. Не более 3 застрельщиков с каждой стороны (с учетом легкой пехоты и британских стрелков). Застрельщики уничтожены 1 попаданием и не могут быть восстановлены. Движение/атака =1АР. Атака=1d6, точность как у пехоты и не могут начинать шок-атаку Если шок-атака по ним автоматически отступают. Блокируют линию видимости и не могут формировать каре.

Легкая пехотная часть – положите маркер рядом с пехотной частью. Данная часть может разыграть как обычные действия так и особое свойство легкой пехотной части - за 2АР двинуться на 1 гекс и стрелять по противнику – 2 куба. Только 1 часть у каждого игрока может быть легкой.

Британские стрелки – положите маркер рядом с одной британской (не союзники-датчане, бельгийцы) пехотной частью. Данная часть может разыграть как обычные действия так и особое свойство - стреляет 3 кубами НО один из этих кубов можно кидать на успешное попадание на 5,6. Только 1 часть у игрока может быть британскими стрелками.

Лидер кавалерии – игрок может добавить лидера в любую одну кавалерийскую часть в начале игры. Игрок может положить лидера на сторону +1 или +2 – на выбор игрока. Действуют обычные правила лидера.

Конная артиллерия - 1 маркер на игрока, накладывается на конную часть в начале игры. Могут получить 2 ранения, после первого маркер переворачивается, после второго маркер уничтожается и выходит из игры. Движение – 2 гекса в 1 ход. Часть может двигаться и стрелять в один ход за 2 АР, двигаться или стрелять в ход за 1АР. Стреляют 2 d6 и дальность 1 (d6=5,6) или 2 гекса (d6=6).

Дополнительные опциональные правила:

- Лидер участвует в шок-атаке пехоты. За 1АР можете добавить 1d6 к атаке, количество d6 которые можно добавить не более значения лидера. При атаке и выпадении «1» на каждом d6 делаете проверку лидера.
- Когда двигается часть с лидером, то за 1 дополнительный АР можно пройти 1 дополнительный гекс.
- Кавалерия может провести шок-атаку за 2АР и урон на 5-6.
- Кавалерия может осуществить шок-атаку кавалерии, для этого проведите тест на мораль против текущего значения морали атакуемой части, если успешно, то проведите шок-атаку - урон только при «6»
- Пехота может провести шок-атаку кавалерии и игрок владелец кавалерии имеет выбор или встретить пехотную шок-атаку при попадании на «5-6» или отойти на 1 гекс за каждый куб, который будет бросаться. Если кавалерия выбирает отступить то пехота может занять освободившийся гекс.
- Раз за игру, за 1АР можно осуществить выстрел (с учетом дальности и линии видимости) всеми частями артиллерии которые расположены друг с другом, даже если в гексе они состыкованы с другими частями.
- Артиллерия увеличивает дальность стрельбы на 1 гекс (точность «6») когда стреляет с холма.
- Артиллерия атакует каре пехоты в соседнем гексе с учетом + 2 кубика к атаке.
- Пехотная часть может провести шок-атаку по пехотной части стоящей в каре и кидает 1 дополнительный кубик при этом. При этом часть в каре не может отступить по результатам атаки.
- Пехота формирующая каре во время шок-атаки кавалерии бросеат кубик, если результат ≤ морали - каре успешно построилось. Лидеры в этом гексе дают + 1 к морали.

Дополнительные правила Кевина:

При создании застрельщика за 1 АР – уберите 1 фигуру из пехотной части и положите маркер на гекс рядом с частью, после создания застрельщиков действовать больше частями в этот ход нельзя. Часть из которой выделены застрельщики нельзя восстановить до полной. Застрельщик атакует 1 кубиком. Если они остаются на соседнем гексе от создавшей их части, то они могут :

1) Двигаться вместе с этой частью не тратя АР; 2)Стрелять вместе с этой частью за 1АР. В любой свой ход «родительская» часть может принять застрельщиков обратно в часть за 1АР. Застрельщики уничтожаются 1 хитом урона. Застрельщики являются препятствием на линии видимости закрывая собой части находящиеся сзади и атака по ним на 1 d6 меньше. Если застрельщики находятся между артиллерией и частью, артиллерия может атаковать и застрельщиков и часть за ними, но эту часть атакует на 1 d6 меньше. Шок-атака пехоты по застрельщикам, в этом случае игрок может принять застрельщиков в родную часть обратно и тогда шок-атака проводиться по «родительской» части вобравшей в себя застрельщиков. Если игрок не принял застрельщиков обратно в часть, то шок-атака - 3 d6 с точностью 3,4,5,6.

Принять застрельщиков обратно – если родная часть и застрельщики на смежных гексах, бросается 1 кубик – при 1,2,3 – застрельщики входят в часть; 4,5,6- они пойманы и уничтожены. В любом случае атакующая пехотная часть должна занять освободившийся гекс.

Кавалерийская щок-атака по застрельщикам. Если кавалерия проводит шок-атаку по застрельщикам, то они так же могут присоединиться к родительской части. Если пехота принимает в себя застрельщиков и пытается сформировать каре, добавьте +1 к броску увеличивая шанс на провал. Кавалерия может потратить 1 АР за движение в гекс с застрельщиками которые НЕ в смежном гексе с родной частью и уничтожить их. Игрок владелец не может запретить застрельщикам вернуться в родную часть при атаке кавалерии!

- Французские пехотные части, проводящие шок-атаку кидают 1 дополнительный d6.
- Британские пехотные части когда стреляют, кидают 1 дополнительный d6.