

# Облака дыма

## Цель игры

Довести боевой дух армии противника до 0

## Порядок хода

1. Бомбардировка
2. Действия
  - Бросок кубиков действий
  - Размещение кубиков действий на доске
  - Отыгрыш действий
  - Очистка доски действий
3. Начало сражения.
4. Сражение.

### 1. Бомбардировка

За каждую батарею, выберите целевую формацию и добавьте в бросок ее мощностность и :

- +1 если есть отряды в тыловом контакте
- +1 если > 5 отрядов
- +1 если > 10 отрядов
- +1 если > 15 отрядов
- +1 если находится в деревне
- -1 в укреплении
- -1 если формация целиком состоит из кавалерии или артиллерии

Сделайте один бросок. За каждые 10 противник теряет 1 боевой дух или отступает ближайшим отрядом.

### 2. Действия

- 1UW = ширина отряда. Можно ходить через своих. Отряды активируются формациями, но движутся независимо.
- Простое движение: поворот в любую сторону и движение по прямой, первая цифра.
- Сложное движение: поворот в любую сторону, движение по прямой, поворот в любую сторону, вторая цифра.
- Можно рисковать и добрасывать еди-

ницы.

- Можно ставить сколько угодно кубиков на действия, но они сгорят. Можно ставить только один кубик на тактики, но он остается.

### 3. Начало сражения

Ставьте один маркер сражения так, чтобы максимальное количество отрядов в огневом контакте было в его радиусе.

### 4. Сражение

- Огневой контакт = в зоне обстрела и есть линии огня с обоих углов отряда, либо в базовом контакте.
- Фланговая атака = +1 дб.
- Киньте все кубики и добавьте силу отрядов в сражении.
- Каждая 10 результата наносит противнику удар.
- Каждая 10 перевеса над результатом противника наносит ему еще один удар.
- Активный игрок первый отрабатывает удары.
- Можно отступить отрядом 1 раз и сбросить 1 удар.

Каждый отступивший отряд добавляет 1 к цене сражения. Когда в сражении остались только ваши отряды, противник теряет боевой дух, равный цене сражения.

Преимущество: добавь один кубик к броску, но сбрось наименьшее значение.

Затруднение: добавь один кубик к броску, но сбрось наибольшее значение.

### Ландшафт

**Трудный:** движение не более 2UW, затруднение для кавалерии

**Очень трудный:** движение не более 1UW, затруднение для кавалерии и любых не-легких отрядов, нельзя бомбардировать из элемента

**Возвышение:** LoF через отряды снизу,

+2UW дальности бомбардировки

**Блокирует обзор:** прерывает LoF

### Элементы

**Ручей, овраг, болото:** очень трудный

**Дорога:** +2 к скорости простого движения

**Деревня:** трудный, блокирует обзор, +1 к дисциплине пехоты, +1 к бомбардировке по отрядам внутри, нельзя бомбардировать изнутри

**Холм:** блокирует обзор, возвышение.

**Поросший холм:** очень трудный, укрытие, блокирует обзор, возвышение

**Дюна:** блокирует обзор, возвышение, трудный

**Скала:** блокирует обзор, возвышение, очень трудный

**Лес:** очень трудный, блокирует обзор

**Виноградник, бокаж:** трудный, блокирует обзор

**Пашня:** трудный.

**Укрепление:** вмещает 1 отряд, сбрасывает один удар в ход, -1 к бомбардировке по отряду, 45 градусов для бомбардировки изнутри

2-3	Скала, ручей, овраг или болото
4-5	Деревня или дорога
6	Холм
7	Ничего
8	Пашня
9-10	Лес, виноградник или бокаж
11-12	Поросший холм или дюна

### Подготовка к игре

1. Выбор сценария
2. Набор армии
3. Разделение армии на колонны

4. Определение условий игры
5. Определение первого игрока
6. Расстановка ландшафта
7. Расстановка армий
8. Начало игры