

# Облака дыма: сбалансированный сценарий

За каждое очко стратегического рейтинга армии игроки кидают кубик в открытую.

Далее игроки в тайне друг от друга ставят свои кубики на эти категории, после чего вскрывают и определяют условия сценария следующим образом:

- Если игрок поставил на категорию дубль, а его противник не поставил дубль, игрок получает бонус этой категории.
- Если игрок поставил больше на категорию, чем его оппонент, он становится первым игроком в этой категории и выбирает условие.
- Если игроки не поставили на категорию, или поставили поровну, условие определяется случайно. Первым игроком для такой категории является игрок, выигравший бросок d6.

Условия определяются в следующем порядке: ландшафт, погода, расстановка, длительность, условия.

Первый игрок категории «расстановка» выбирает сторону стола, а его противник получает противоположную. Первый игрок категории «длительность» начинает ставиться первым и ходит первым. При истечении игры без проигрыша по боевому духу или условиям сценария, если у одного из игроков боевой дух на 10 и более больше, чем у противника, он побеждает. Иначе, это ничья.

Правила целей: если это возможно, цель ставится в деревню. Если в деревню поставить нельзя, то на вершину холма. В элементе ландшафта может стоять только одна цель. Если холмов нет, то цель ставится куда угодно на открытой местности. Игрок контролирует цель, если в том же элементе ландшафта, что и она, или в 2UW от нее, если она на открытой местности, есть его отряды, но нет вражеских. При расстановке «Неразбериха» игнорируйте требования по зонам расстановки для целей.

## Ландшафт

**Бонус: Точные карты**

После расстановки ландшафта, можете убрать и/или добавить на поле один элемент.

1. Выбор места
2. Заполнение
3. Посторонний
4. Неточные карты
5. Базовый метод
6. Командная работа

## Расстановка

**Бонус: Инициатива**

Противник первым ставит всю свою армию.

1. Углы
2. Неразбериха
3. Диагональ
4. Долина
5. Генеральное сражение
6. Генеральное сражение

## Условия

**Бонус: Укрепления**

Вы получаете количество укреплений, равное количеству вашей не-легкой пехоты, деленному на 4. Вы можете выставить их до расстановки армий где угодно на своей половине стола, и сразу выставить в них один отряд.

1. Опоздание
2. Конечная цель
3. Фланговый маневр
4. Критичная цель
5. Побочные цели
6. Генеральное сражение

## Погода

**Бонус: Солнце Аустерлица**

В любой момент, когда вы кидаете 6 на кубике действий, вы можете отменить все эффекты погоды на остаток игры.

1. Проливной дождь
2. Легкий дождь
3. Туман
4. Мороз
5. Солнечный день
6. Жара

## Длительность

**Бонус: Оборона**

Если игра заканчивается вничью, вместо этого вы побеждаете.

1. Ранний закат
2. Поздний закат
3. Судьбоносный день
4. Долгие сумерки
5. Ограниченная война
6. До последнего