



Облака дыма

Эпичная игра о крупных сражениях в эру пороха
1600-1815



**ARMET
GAMES**

Все права защищены, 2023г

Автор: Алексей Усачев

Тестировали: Михаил Скроб, Сергей Денисов, Илья Семёнов, Михаил Белоцерковский, Станислав Чернобровкин, Иван Левцов

Дизайн: Дарья Ушкалова

Копирование и продажа этого документа строго запрещены.

В книге использованы фотографии с моделями Vassus, Warlord, AB, Totentanz, Wargamer

Версия 1.7

Актуальные правила, сценарии и удобный инструмент для составления армий ищите на сайте:

clouds-of-smoke.com



Сообщество: vk.com/epichistorical

Содержание

Облака дыма.....	2	Определение первого игрока.....	19
Что необходимо для игры.....	2	Расстановка ландшафта	20
Победа и поражение	4	Расстановка армий	20
Характеристики отряда.....	4	Начало игры	20
Армии.....	5	Фазы сценариев.....	20
Доска действий.....	6	Ландшафт	21
Огневой контакт и сектор обстрела.....	7	Элементы.....	21
Пример огневого контакта	7	Игра более чем двух игроков.....	22
Формации.....	8	Командующие	22
Игровой процесс	9	FAQ (ответы на вопросы).....	23
Бомбардировка.....	9	Указатель	24
Отыгрыш бомбардировки	9		
Действия.....	11		
Бросок кубиков действий	11		
Размещение кубиков действий на доске.....	11		
Отыгрыш действий.....	11		
Очистка доски действий	11		
Движение	11		
Простое и сложное движение	11		
Движение полководца.....	12		
Начало сражения	13		
Атака во фланг	14		
Сражение.....	15		
Тактики.....	15		
Результат	15		
Удары.....	16		
Отыгрыш ударов	16		
Неудачное отступление	17		
Конец сражения.....	17		
Риск для полководца.....	17		
Преимущества и затруднения	18		
Стратегический рейтинг	18		
Подготовка к игре и сценарии.....	19		
Выбор сценария	19		
Набор армии.....	19		
Разделение армии на колонны	19		
Определение условий игры.....	19		

Облака дыма

Облака дыма — это военно-тактическая настольная игра, позволяющая отыгрывать крупные сражения тактической эпохи нового времени.



Привет, я Вертумн

Я расскажу про концепции, лежащие в основе правил и расскажу их историческую подоплеку.



А я Карл

Я помогу разобраться в технических аспектах правил и науке побеждать.

Что необходимо для игры

Вам понадобится

- Стол, размером от 120x90см
- Около 20 кубиков d6
- Около 4 маркеров сражения и кубиков d20
- Рулетка или линейка для измерений
- Доска действий
- Ваша армия

Для игры подходят модели любого масштаба.

Отряд — это минимальная неделимая единица на игровом столе. Отряды должны быть прямоугольниками любого размера. Количество моделей и баз в отряде остается на ваше усмотрение, но наиболее удобный вариант — когда один отряд состоит из одной базы. Глубина отрядов не играет роли, но рекомендуется не делать ее больше ширины, хотя это и допустимо для артиллерии.



Вы можете использовать любые масштабы моделей и размеры подставок.

Вполне допускается играть отрядами из нескольких баз. Просто убедитесь, что вы заранее обговорили, что является отрядом, и помните, что базы в отряде не двигаются относительно друг друга.

Для дистанций в игре используется ширина отряда или UW (unit width), равная ширине ваших отрядов.

Возможна, но не рекомендуется, игра базами разного размера. Для измерений в таком случае используйте UW равный среднему значению.

В игре используются шестигранные кубики, которые обозначаются d6 или dб. D3 — это значение шестигранного кубика, деленное пополам и округленное вверх.

Если после деления какого-либо значения у вас получается дробное число, округляйте вниз.

Ни один кубик нельзя перебросить более одного раза.

При модификации значений порядок операций следующий: вначале умножение и деление, потом сложение и вычитание.



Имперская кавалерия отступает от атаки французов, 1709



Французская артиллерия отражает колонны пруссаков, 1813



Шведы отражают яростную атаку русской конницы, 1657



Русская батарея ведет огонь с возвышенности, 1812



Французские карабинеры атакуют прусских егерей, 1814



Русская поместная конница прорывает шведский фланг, 1658

Победа и поражение

Если в ходе игры *боевой дух* армии игрока падает до нуля, его оппонент тут же одерживает **решительную победу**. Если игра оканчивается по любой другой причине, один из игроков одерживает **неуверенную победу**, или игра заканчивается **ничьей**, в зависимости от сценария.

У каждого отряда есть показатель *боевого духа*. Стартовый боевой дух армии равен сумме этого показателя всех ваших отрядов.



Замечание о масштабе

В «Облаках Дыма» игрок — главнокомандующий крупной армии своего времени. Для 17-го века крупной может считаться ар-

мия 5-15 тыс. человек, а в эпоху Империй не редкость сражения по 100 тысяч участников. Поэтому в игре используется гибкий масштаб численности. Один отряд в 17в представляет 200-600 бойцов, а в Наполеоновские войны — около 600-1200. Таким образом получается, что для 17-го века армия на 400 очков примерно равна 10-15 тыс. солдат, а для 19-го армия на 500 очков примерно равна крупному армейскому корпусу (20-40 тыс.)

Побеждает тот, кто меньше себя жалеет.

Александр Суворов

Характеристики отряда

1x **ЛИНЕЙНАЯ ПЕХОТА** (основной) 15 pts

Скорость 2-1 Отступление d3

Сила 1 Боевой дух 2 (-4)

Дисциплина 4+ Ближний бой 2d6

Огонь Мушкет: 2UW 2d6

Особенности: Пехота

- **Скорость:** Первое число показывает, на какое расстояние отряд может совершать простое движение, а второе — сложное. Если простая скорость отряда равна нулю, значит он может совершать только сложное движение.
- **Отступление:** показывает, на какое расстояние отряд перемещается при отступлении
- **Дисциплина:** показывает значение кубика, которое нужно выкинуть, чтобы отряд не был разбит в бою
- **Сила:** прибавляется к результату боя стороны, если отряд находится в сражении.
- **Ближний бой:** показывает, сколько кубиков отряд кидает в бою, находясь в контакте с противником.
- **Огонь:** показывает, на каком расстоянии и сколько кубиков отряд кидает в огневом бою
- **Боевой дух:** на столько этот отряд увеличивает боевой дух армии. Боевой дух армии уменьшается на удвоенное значение, когда отряд разгромлен (указано в скобках).
- **Особенности:** описывают особые свойства отряда в разных ситуациях

Армии

Армии состоят из отрядов. Отряды делятся на основные, редкие и вспомогательные. Основных и вспомогательных отрядов вы можете брать сколько угодно. Редких отрядов может быть не больше, чем основных.



Пояснение про эпохи

Армии в «Облаках Дыма» поделены на три эпохи: военную революцию (1600-1683), век разума (1684-1788) и эпоху империй (1789-1815). Эти эпохи

достаточно широки и условны, однако неплохо отражают тактику средней армии этого периода.

При этом, листы достаточно гибки, чтобы позволить игроку самому решить, какую армию он хочет собрать: например, если вы справедливо не хотите брать в армию Русского царства времен Смуты конницу нового строя, вы легко можете составить именно такую армию, которая вам подойдет.

Кроме этого, в вашей армии должен присутствовать полководец.

Так же, вы можете брать в армию приготовления, не более 1 на каждые неполные 200 очков. Например, в армии на 400 очков может быть 2 приготовления, а на 450 уже 3. Некоторые приготовления можно брать в нескольких экземплярах: в таком случае, все экземпляры считаются как 1 в лимит приготовлений.

На сайте в разделе [армий](#) есть удобная программа для составления армий.



Игровые форматы

Облака дыма позволяют играть на любой формат от 150 до 1000 очков на игрока.

Для комфортного знакомства с игрой я советую использовать формат около 200 очков.

Для клубной игры на пару часов советую использовать 400 очков для военной революции и 500 очков для других эпох.



Доска действий

У каждой армии есть свой набор доступных отрядов и доска действий. Рассмотрим пример доски действий. На доске есть два раздела: действия и тактики. Разницу между ними мы рассмотрим далее, в разделе «Игровой процесс».



ФРАНЦИЯ

ДЕЙСТВИЯ

Движение

Активируйте D формаций в командном радиусе полководца

Марш

1 формация в командном радиусе полководца делает простое движение со скоростью D. Ни в какой точке движения она не может подходить к противнику на 3UW и ближе

Перемещение командующих

Переместите всех командующих до D+2 UW

ТАКТИКИ

D

Воодушевление

D отрядов в огневом контакте удваивают силу и получают +1 к тестам на дисциплину

D

Упорство

Один любой отряд может перебросить один тест на дисциплину

D

Лес пик

Пассивный игрок

D отрядов пехоты в строю с пикинерами и получают +дб к ближнему бою и +1 к тестам на дисциплину

D

Караколь

D ваших отрядов кавалерии с пистолетами получают +1дб к огню. После отыгрывания ударов, если они все еще на линии огня противника, они должны отступить на 1UW, не увеличивая цену сражения

D

Vive le Roi

Активный игрок

D отрядов пехоты прибавляют 1дб к ближнему бою против пехоты и преимущество против отрядов в укреплении или деревне

D

Атака галопом

Активный игрок

D отрядов кавалерии получают +1дб к ближнему бою против кавалерии

Командный радиус: 3UW

D — число, выпавшее на кубике



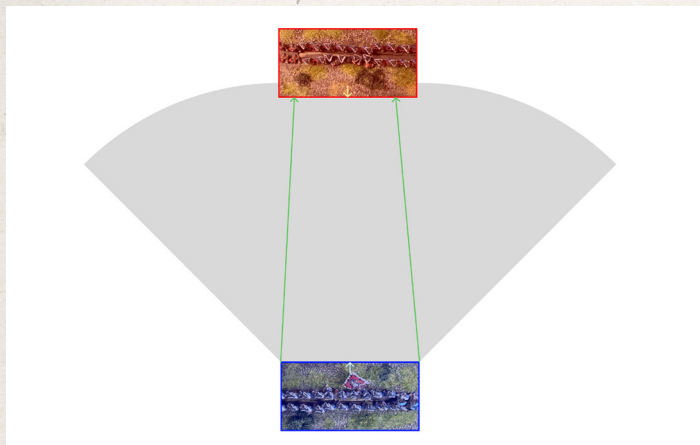
О различиях фракций

Вы можете заметить, что многие войска разных фракций имеют одни и те же характеристики, хотя могли использоваться по-разному. В «Облаках Дыма» разница тактик разных армий отражается доской действий: именно благодаря ней шведские рейтары будут атаковать галопом с мечом в руке, а имперские будут лучше бронированны и стойки. Именно благодаря доске английская линейная пехота будет лучше стрелять, а французская — лучше атаковать штыком.

Огневой контакт и сектор обстрела

При наличии способности к огню, отряд имеет сектор обстрела.

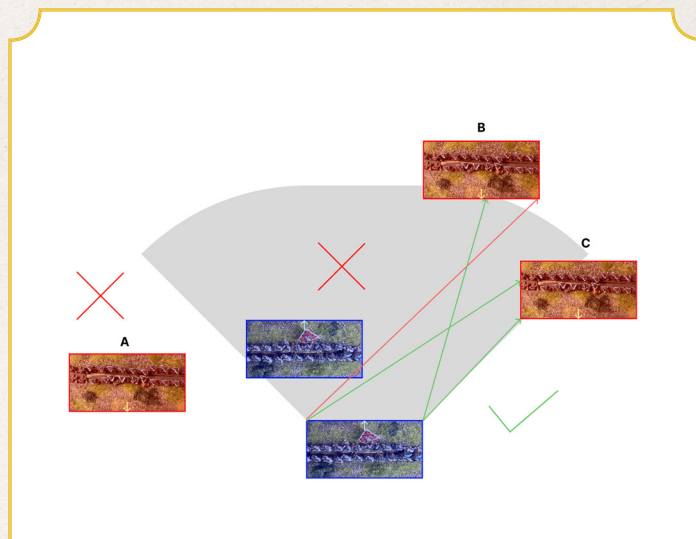
Он идет на 45 градусов от переднего края отряда.



Отряд противника находится у вашего отряда на линии огня, если он находится с ним в ближнем бою (контакте базами) ИЛИ выполняются следующие условия

- У отряда есть способность к огню
- Отряд противника хотя бы частично находится в секторе обстрела
- Расстояние до него меньше дальности стрельбы вашего огня
- Вы можете провести линии от обоих передних углов своего отряда до отряда противника. Эти линии не должны проходить через отряды или блокирующий ландшафт.

Отряды находятся в *огневом контакте*, если хотя бы один из них находится у второго на линии огня.



В этом примере синий отряд находится в *огневом контакте* с красным отрядом **С**, так как тот у него в секторе обстрела, дистанция до него меньше радиуса стрельбы и можно свободно провести до него линии от обоих углов стреляющего отряда.

С красным отрядом **В** синий отряд не находится в *огневом контакте*, так как не может провести до него линию от обоих углов.

С красным отрядом **А** синий отряд не находится в *огневом контакте*, так как тот не находится в секторе обстрела.



Вы ставите не более одного маркера сражения в ход, и может возникнуть такая ситуация, когда отряды находятся друг с другом в *огневом контакте*, но при этом не находятся в сражении. В таком случае, они не сражаются

в этом ходу. Это может показаться странным, но в реальности большие массы войск редко вступали в бой одновременно. Еще реже о результатах этих боев тут же узнавали в ставке.

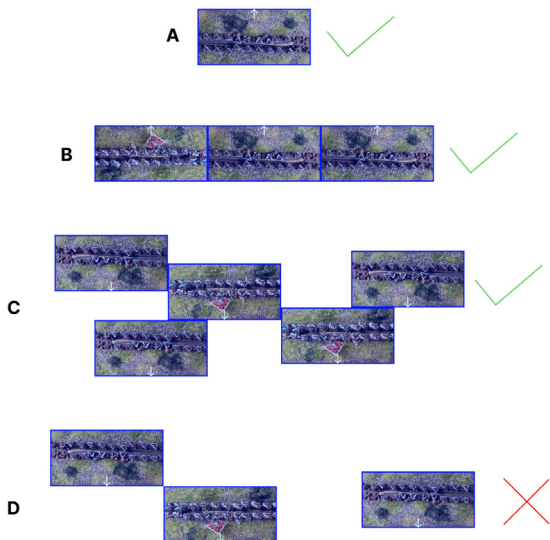
Если бы каждый делал свое дело, битва была бы выиграна.

Евгений Савойский

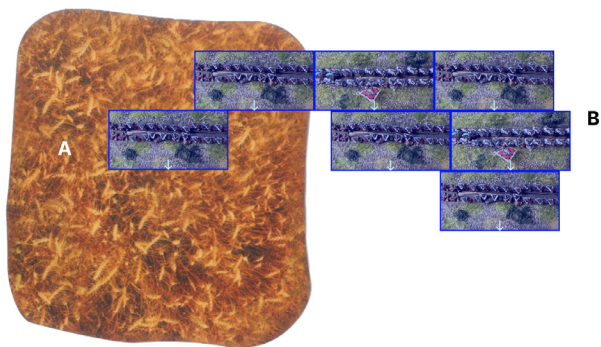
Формации

Формацией называется несколько отрядов, находящихся друг с другом в контакте гранями, и находящиеся в одном элементе ландшафта (или на открытой местности).

Углового контакта не достаточно, чтобы образовать формацию.



В примере **A** мы видим формацию из одного отряда. В примере **B** формация из трех отрядов. В примере **C** формация из 5 отрядов. В примере **D** мы видим три разные формации: эти отряды не находятся друг с другом в контакте сторонами.

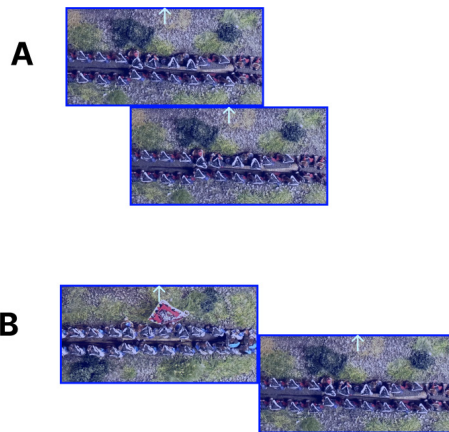


В данном примере есть две формации, **A** и **B**. Отряды, частично находящиеся в поле, не могут считаться одной формацией с отрядами, стоящими снаружи, но могут считаться формацией друг с другом.

Отряд находится с другим отрядом в *тыловом контакте*, если он касается своей задней гранью его передней грани.

Отряд находится с другим отрядом во *фланговом контакте*, если он касается своей боковой гранью его боковой грани.

Отряд находится с другим отрядом в *строю*, если он касается своей гранью его грани.



В примере **A** отряды находятся в *тыловом контакте*. В примере **B** отряды находятся в *фланговом контакте*. В обоих примерах отряды находятся в *строю*.



Большие формации

Вы быстро заметите, что можно поставить чуть ли не всю армию в одну формацию и легко ее активировать. Так и есть! Однако, проблемы начнутся позже, когда вы захотите сменить направление движения, или попадете под обстрел артиллерии.

Игровой процесс

Игра разбита на ходы. Игроки делают ходы поочередно. Ход игрока проходит следующим образом

1. Бомбардировка

2. Действия.

- Бросок кубиков действий
- Размещение кубиков действий на доске
- Отыгрыш действий
- Очистка доски действий

3. Начало сражения. В эту фазу, если на поле есть отряды, находящиеся в *огневом контакте*, которые при этом не находятся в сражении, на поле выставляется один новый маркер сражения.

4. Сражение. В эту фазу отыгрываются сражения. Сражаются отряды обоих игроков.

Игрок, чей ход сейчас идет, называется *активным*, а другой игрок - *пассивным*.

Бомбардировка

Способность к бомбардировке указана в спецправилах отряда. Например, легкая артиллерия эпохи империй имеет особенность «Бомбардировка 6UW — 2d6». Это означает, что этот отряд может производить бомбардировку на дистанции 6 UW с силой 2d6.

Линии огня для бомбардировки определяются так же, как для обычного огня (с. 7).

Артиллерия не может делать бомбардировку, если имеет противника на линии огня своей картечи.

Отыгрыш бомбардировки

При отыгрыше бомбардировки делается один бросок, количество кубиков для которого определяется следующим образом.

Выберите целевую формацию для каждого своего отряда артиллерии. Целевая формация должна находиться в секторе обстрела и в эффективной дистанции орудий.

За каждый свой отряд, производящий бомбардировку, добавьте в свой бросок бомбардировки следующее количество кубиков:

- Мощность бомбардировки
- +1 если в целевой формации есть отряды в контакте, кроме флангового
- +1 если целевая формация хотя бы частично находится в деревне
- +1 если в целевой формации больше 5 отрядов
- +1 если в целевой формации больше 10 отрядов
- +1 если в целевой формации больше 15 отрядов
- -1 если целевая формация целиком находится в укреплении
- -1 если целевая формация целиком состоит из кавалерии или артиллерии

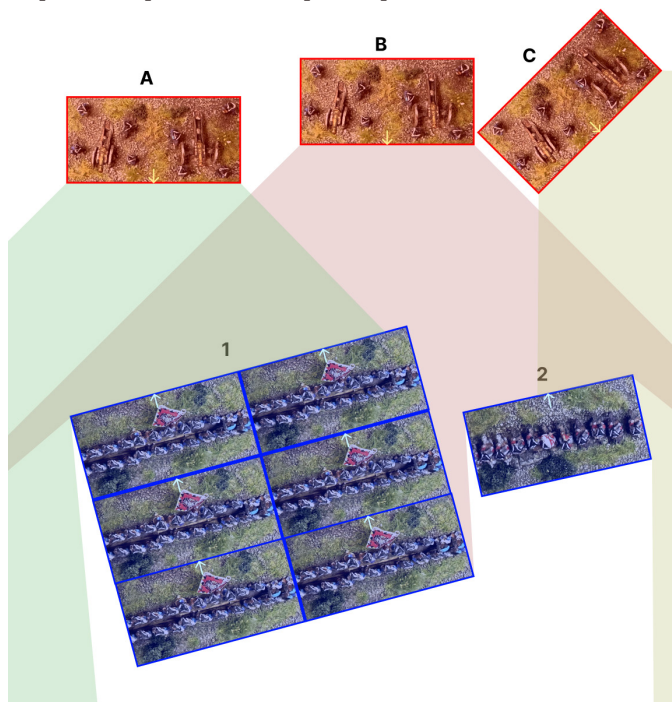
Вне зависимости от модификаторов, отряд артиллерии, производящий бомбардировку, добавит не менее 1 кубика.

Бросьте итоговое количество кубиков и сложите результат. За каждые 10 единиц итогового результата целевой игрок по своему выбору либо теряет 1 боевой дух армии, либо *отступает* (страница 16) одним отрядом из целевых формаций. Первыми должны отступить отряды, ближайšie к обстреливающей артиллерии. Из формации не может отступить больше отрядов, чем количество отрядов артиллерии, которые ее обстреляли. Один отряд может отступить после бомбардировки не более 1 раза. При отступлении, отряд не может приближаться к бомбардирующей артиллерии.

Военное дело просто и вполне доступно здравому уму человека. Но воевать сложно.

Карл фон Клаузевиц

Пример бомбардировки



В этом примере красные отряды полевой артиллерии **A**, **B** и **C** производят бомбардировку.

Батарея **A** выбирает целью формацию **1** и добавляет к броску 2д6 за свою мощь, +1 за то, что в формации есть отряды в тыловом контакте, +1 за то, что в формации больше 5 отрядов. Всего **4д6**.

Батарея **C** выбирает целью формацию **2** и добавляет к броску 2д6 за свою мощь, -1 за то, что это формация целиком из кавалерии. Всего она добавляет добавляет **1д6**. Помните, что отряд, производящий бомбардировку, не может дать менее 1 кубика.

Батарея **B** может выбрать целью как формацию **1**, так и формацию **2**, и выбирает **1**, чтобы добавить 4 кубика.

Всего красный игрок бросит 9д6. Он выбрасывает **32**. Синий игрок должен либо получить 3

урона боевому духу, либо отступить одним отрядом за каждую единицу урона. Он может отступить не более чем двумя отрядами из формации **1**, так как ее обстреляло две батареи, и должен выбрать ближайšie к ним отряды. 1 отряд из формации **2** так же может отступить.



Действия

Бросок кубиков действий

Вы кидаете несколько db, в зависимости от умения своего полководца.

Умение	Кубики	Стоимость
Посредственный	3	30
Компетентный	4	70
Прославленный	5	110

Размещение кубиков действий на доске

Вы можете размещать любое количество кубиков на действия и не более одного кубика на каждую из тактик. Если в тексте действия или тактики указано D, это значение размещенного кубика. Вы можете снять с тактики находящийся там кубик и заменить его новым.

Отыгрыш действий

Чтобы отыграть действие, снимите с него один кубик.

Вы должны полностью отыграть действие, прежде чем начинать следующее.

Когда вы активируете формацию, вы активируете все отряды в ней. Будучи активированным, отряд может совершить простое или сложное движение.

Один отряд может активироваться не более одного раза, будь то простое или сложное движение. Полководец может перемещаться любое количество раз и использовать любые действия любое количество раз.

Очистка доски действий

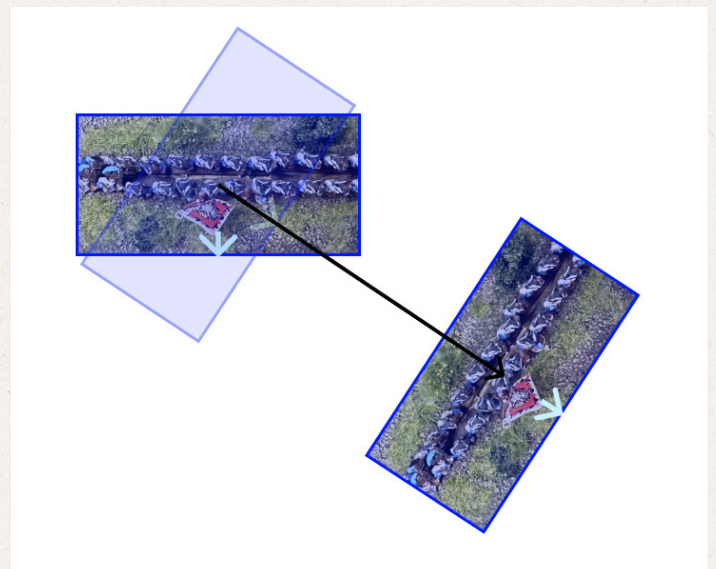
Перед фазой начала сражения вы должны снять все кубики с *действий*.

Движение

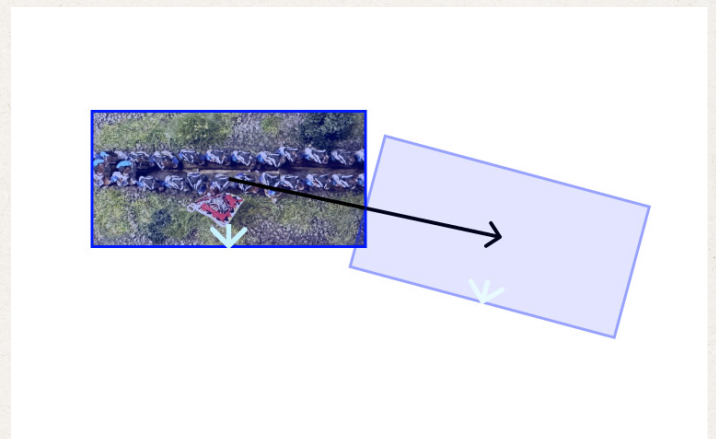
Простое и сложное движение

Отряды могут двигаться в любую сторону. Когда вы активируете формацию, отряды движутся независимо друг от друга, в том числе могут выходить из формации.

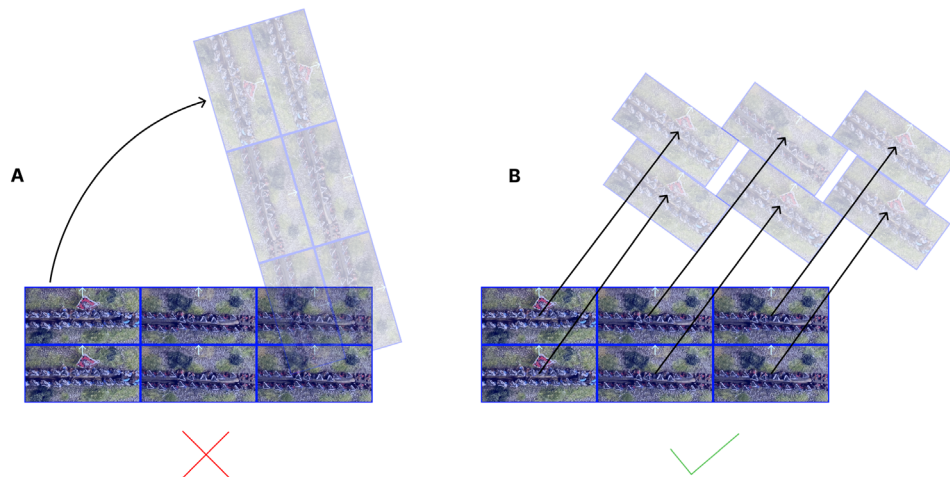
Когда отряд делает **простое** движение, в начале движения он поворачивается вокруг центра в любую сторону и далее идет по прямой.



Когда отряд делает **сложное** движение, он движется в любую сторону и в конце движения может повернуться вокруг центра.



Отряды могут свободно проходить через союзные отряды, но не могут на них останавливаться. Двигаться через противников нельзя. Нельзя сложным движением входить в контакт к противнику.



О движении формаций

Не забывайте о том, что хотя *формации* активируются вместе, *отряды* всегда двигаются по-отдельности.

Хотя часто и возникает желание лихо перестроить формацию одним движением, как в примере А, так делать по правилам нельзя. Берите каждый отряд в руки по-отдельности, поворачивайте вокруг центра и двигайте, как в примере В. Да, так вы столкнетесь с ситуацией, когда формация нарушается, и вы проходите чуть меньше. Это именно то, как следует делать. А чтобы сохранить ровные и красивые формации, используйте сложное движение.

Движение полководца

Все измерения командного радиуса производятся от головы полководца.

Полководец свободно проходит через любые отряды и любой ландшафт.

Полководец не может останавливаться на отрядах.

Если дружественный отряд останавливается на полководце, полководец смещается в сторону своего края стола.

Если вражеский отряд останавливается на полководце, полководец подвергается *риску* (страница 17) и смещается в сторону своего края стола.

“И мы государь, холопи твои, на немецких людех с теми неболшими людми напуск учинили.

Князь Щербатов

Начало сражения

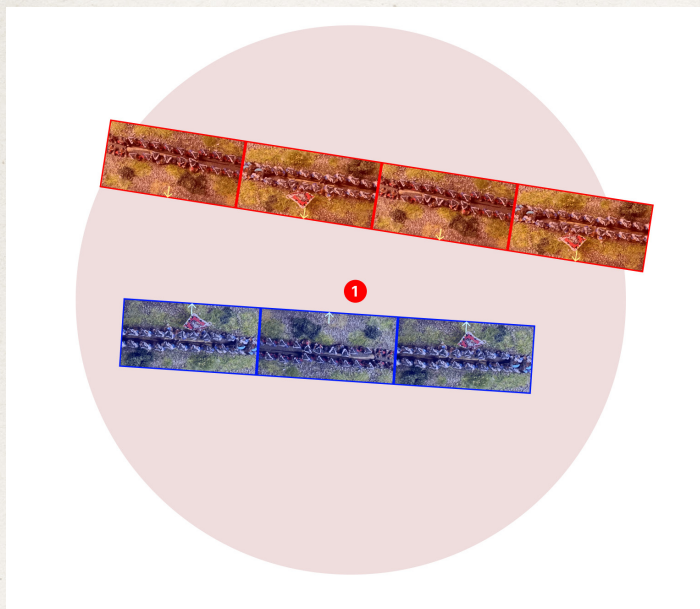
После фазы действий идет фаза *начала сражения*. Если на поле есть отряды, которые находятся в *огневом контакте* с противником, нужно выставить на поле *маркер сражения*.

Все измерения производятся от центра маркера сражения.

Отряд находится в *сражении*, если он находится в радиусе 2UW от маркера сражения.

Активный игрок должен выставить маркер так, чтобы в радиус сражения (2UW) вошло как можно больше отрядов с обеих сторон, находящихся в *огневом контакте*, но не *в сражении*.

У каждого маркера сражения есть *цена*. Когда маркер ставится на поле, его цена равна **1**.



Пример сражения



Маркеры сражения

Часто будет возникать ситуация, когда маркер появляется на том же месте, что и отряды, или отряды останавливаются на маркере.

Поэтому я рекомендую использовать как маркеры сражения плоские фишки, например монеты. А чтобы отмечать цену сражения, неподалеку от маркера можно ставить кубик d20.



Сражения

Концепция сражений как маркеров на столе не самая привычная и требует некоторого объяснения. Представляю вашему вниманию описание сражения под Лансом:

Армии выстроились, но так как войска Испании оказались на возвышенности, принц Конде решил не атаковать. Так как французы начали немного отступать, испанская кавалерия завязала бой с тыловыми войсками французской армии и со временем завязался широкомасштабный бой. Испанская пехота отбросила назад французскую, сломала построение 13-го батальона егерей, однако превосходная французская кавалерия сумела провести контрманёвр и прорвала центр испанской армии.

Из этого абзаца получается, что войска могли:

- Немного отступить
- Завязать небольшой бой
- Превратить его в широкомасштабный
- Отбросить пехоту назад
- Прорвать центр

Все эти вещи возможны в «Облаках Дыма» благодаря маркерам сражений. Относитесь к ним именно как к эпизодам из описания сражения, когда нам сообщают, что завязалось небольшое (но, вероятно, крайне жестокое) сражение.

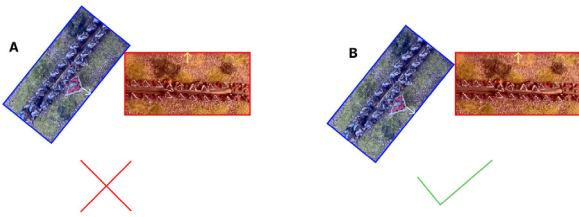
А если продолжить игру и поддержать свои силы, вы быстро увидите, как сражение разрастается до широкомасштабного.

Атака во фланг

Отряд находится у противника во фланге, если он находится с ним в контакте, но не касается передней грани или углов.

Если отряд находится во фланге или тылу у противника, он получает +дб к ближнему бою.

Пример атаки во фланг



В данном примере, синий отряд **А** не находится во фланге у красного, так как касается его переднего угла, а синий отряд **В** находится.



Замечание об обходах

Вы заметите, что бонус для отряда за фланговую атаку не так уж велик, зато и получить его не очень сложно.

Однако, вы učinите врагам настоящий

разгром, зайдя им во фланг не одним отрядом, а большими силами, и скоординировав атаку с фронтальным ударом. Эта задача под силу лишь достойным ученикам Цезаря и Ганнибала!



Сражение

Порядок розыгрыша сражений определяет активный игрок. Каждое сражение отыгрывается последовательно, следующими шагами.

Если есть хотя бы один такой отряд, который находится сразу в двух сражениях (в 2UW от обоих маркеров), то это — одно сражение, и отыгрывается все вместе.

1. Активный игрок разыгрывает тактики
2. Пассивный игрок разыгрывает тактики
3. Игроки определяют свой результат
4. Игроки распределяют удары по своим отрядам
5. Активный игрок отыгрывает удары по своим отрядам
6. Пассивный игрок отыгрывает удары по своим отрядам
7. Определяется, закончилось ли сражение.

Тактики

В шаг розыгрыша тактик, игрок может снять кубик с тактики и разыграть ее эффект на отряды в этом сражении. До окончания хода переместите кубик с поля с отметкой «D» на текст тактики, чтобы не забыть о разыгранном эффекте, а затем удалите его с доски. Если вы получаете эффект на какое-то своих отрядов, вы всегда можете выбрать меньшее число.

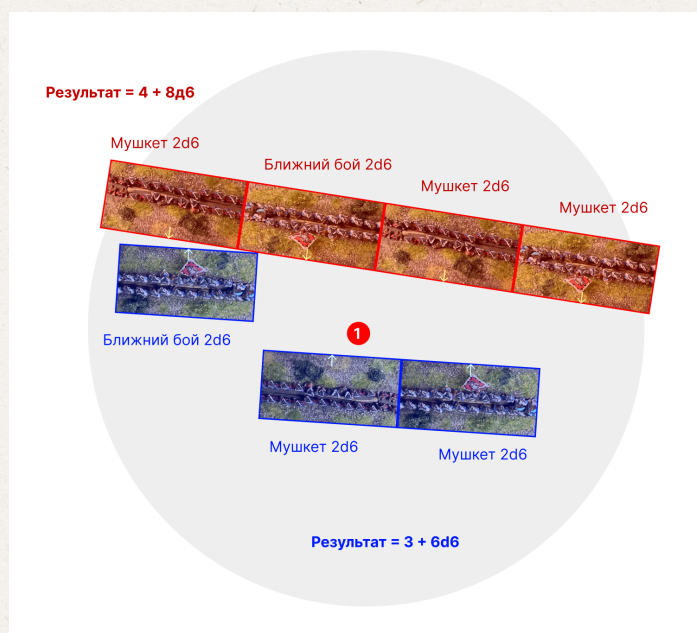
Если в описании тактики указано «активный игрок» или «пассивный игрок», вы можете использовать эту тактику только в свой активный или пассивный ход соответственно. Если такого указания нет, то в любой.

Эффекты тактик заканчиваются сразу, как отыграно сражение на том ходу, в котором их сыграли.

Результат

Киньте все кубики огня или ближнего для своих отрядов, которые находятся на линии огня с противником в сражении и сложите их. Прибавьте к этому числу силу всех ваших отрядов, находящихся в сражении. Получившееся число это ваш результат боя.

Отряд обязан использовать вооружение с минимальной дистанцией. Например, если отряд кавалерии находится в контакте с противником, он обязан использовать ближний бой и не может использовать пистолет.



Отряды, находящиеся в базовом контакте, используют ближний бой. Остальные отряды используют огонь.

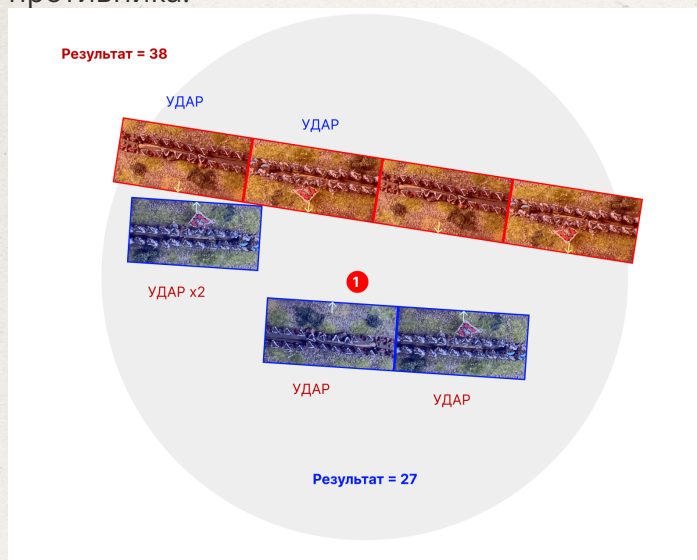


Удары

За каждые 10 очков результата, сторона наносит *удар* одному отряду противника в сражении. За каждые 10 очков, на которые результат стороны превосходит результат противника, она наносит еще один *удар* противнику.

Удары наносятся вначале ближайшим к противнику отрядам. Если несколько таких отрядов находятся одинаково далеко (например, в контакте), их хозяин выбирает, кому из них нанести удар.

Второй удар отряд может получить только после того, как все союзные отряды в этом сражении уже получили хотя бы один удар. Порядок ударов на втором круге определяется так же, как на первом: вначале те, кто ближе к отрядам противника.



Игроки кидают все кубики и прибавляют силу отрядов. Результат красного игрока — 38, синего — 27

Отыгрыш ударов

Первым удары по своим отрядам отыгрывает активный игрок.

Вы можете отыгрывать удары по своим отрядам в любом порядке.

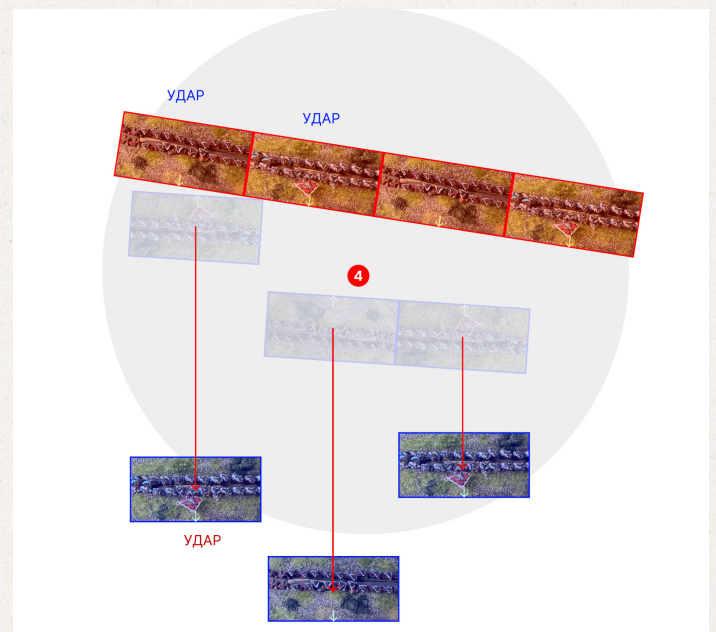
Вы можете отменить по одному удару на каждый ваш отряд, *отступив*. При отступлении, вы можете выбрать одно из двух направлений: либо по прямой к своему краю стола, либо прямо назад от текущего положения отряда. Вы двигаете отряд на расстояние, указанное характеристикой «отступление» отряда, и поворачиваете его в направлении движения.

За каждый отступивший отряд, цена ближайшего к нему маркера сражения вырастет на 1.

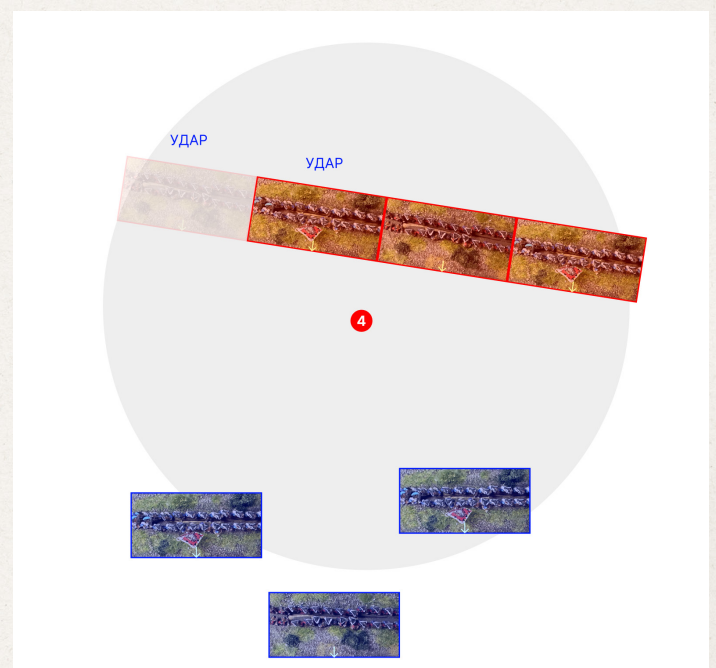
Отряды не могут отступать менее чем на 1UW по любой причине.

Все отряды, на которых остались удары (например, они решили не отступить, или получили более 1 удара) должны пройти тест на дисциплину за каждый удар. Чтобы пройти тест на дисциплину, киньте d6 и сравните с характеристикой дисциплины отряда. Если значение на кубике равно или больше характеристики, тест пройден. Иначе, тест провален. Отряды, не прошедшие этот тест, уничтожены. Они убираются со стола, а армия игрока теряет боевой дух, равный показателю боевого духа отряда, умноженному на 2. Бросок единицы при тесте на дисциплину это всегда провал.

Затем те же шаги проходит пассивный игрок.



Синий игрок отступает тремя отрядами и сбрасывает с них по одному удару. Один отряд получает еще один удар и проходит тест на дисциплину

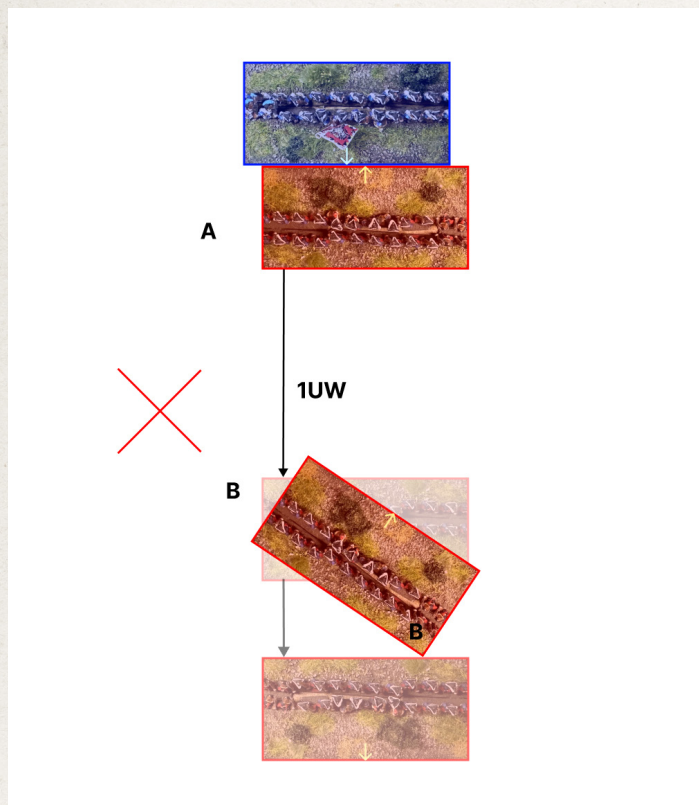


Два отряда красного игрока получают удар. Он решает не отступать, а кидает два теста на дисциплину. Один отряд не проходит тест и уничтожается.

Неудачное отступление

Если при отступлении ваш отряд касается вражеского отряда или края стола, он уничтожен.

Если при отступлении ваш строевой отряд должен встать на место, уже занятое союзным отрядом из другой формации, ваша армия теряет 1 боевой дух, и вы перемещаете отступающий отряд дальше по прямой, пока он не встанет на не занятое место.



В этом примере, отряд А отступает на 1 UW, но на этом расстоянии ему мешает остановиться союзный отряд В. А перемещается дальше, пока не минует В, а красная армия теряет 1 боевой дух.



Отступления и опасность

Я понимаю, что неприятно, когда ваши войска отступают. Однако, принимать удары без отступления — огромный риск, и я бы не рекомендовал делать это без веской причины.

Конец сражения

Если после разрешения ударов, в радиусе 2UW от маркера сражения остались только отряды одной стороны, она побеждает в сражении. Армия ее противников теряет столько боевого духа, какая была цена сражения на момент его окончания. После этого маркер (или несколько) удаляется с поля.

После того, как были отыграны все сражения, начинается новый ход.



О цене сражения

Да, цена сражения увеличивается из-за отступления отрядов с обеих сторон. Это вполне естественно: вам может казаться, что вы побеждаете и враг бежит, но если после этого вы все же оставляете позицию, это будет тяжелым ударом по боевому духу.

Риск для полководца

За каждую 1, выброшенную на кубиках действий, можно подвергнуть полководца риску и добросить еще один кубик. Если на доброшенном кубике выпадает 1, полководец выведен из строя.

Кроме этого, полководец подвергается риску, когда его фигурки касаются вражеские отряды. В такой ситуации, киньте d6. Если выпадает 1, или 1-2, когда он в контакте с вражеской кавалерией, полководец выведен из строя. После этого сместите полководца в сторону своего края стола до 2UW.

Когда полководец выведен из строя, ваша армия теряет столько боевого духа, какого уровня был полководец. Его место занимает заместитель, который всегда на 1 уровень хуже (но не менее 2), и более не может добрасывать 1.

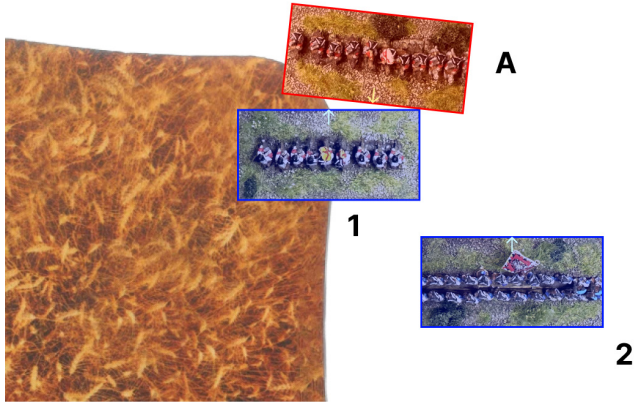
Преимущества и затруднения

Когда отряд имеет преимущество, его сторона в сражении кидает на один кубик больше, но после броска сбрасывает минимальное выпавшее значение.

Когда отряд имеет затруднение, его сторона в сражении кидает на один кубик больше, но после броска сбрасывает максимальное выпавшее значение.

Затруднения и преимущества отменяют друг друга 1 к 1.

Пример преимуществ и затруднений



Затруднение и преимущество отменяют друг друга и синяя сторона кидает начальное количество кубиков, **5**. Красная сторона получает одно затруднение за броню противников-кирасир, и второе затруднение за кавалерию, сражающуюся в трудном ландшафте. Она кинет **4** кубика и сбросит два максимальных.

В этом примере отряд синих кирасир **1** стоит в поле и сражается в ближнем бою с красной кавалерией **A**, а синяя пехота **2** стреляет из мушкетов и сыграла тактику «контролируемые залпы».

Синие кирасиры кидают **3дб** в ближнем бою, а синяя пехота кидает **2дб** при стрельбе. Синяя сторона должна кидать **5** кубиков. Красная кавалерия стоит в поле и кидает **2дб** в ближнем бою. Синяя сторона получает одно преимущество за контролируемые залпы, и одно затруднение за кавалерию, сражающуюся в плохом ландшафте.

Стратегический рейтинг

Для определения преимущества в сценариях используется стратегический рейтинг, который для каждой армии определяется следующим образом:

- Уровень полководца
- +1, если в армии треть или более отрядов ветераны
- +1, если в армии есть не менее одного легкого отряда на каждые 100 очков
- +1, если в армии отрядов конницы треть или больше
- -1, если в армии необученных отрядов треть или больше
- -1 за каждый отряд артиллерии, взятый сверх 1 на каждые 100 очков



Рейтинг рассчитывается автоматически

Стратегический рейтинг можно увидеть при составлении армии [на сайте](#), а в специальной вкладке объясняется

его расчет.

Russian Empire Sat Jul 29 2023

Commander level: 3

Morale: 35;

Strategic rating: 5;

Army Assets Stats Board Strategic rating

+3: Commander level

+1: At least 1 light unit for every 100 points

+1: More than one third of the units are cavalry

+2: Strategy asset

-2: Excess artillery

Подготовка к игре и сценарии

Если вы только знакомитесь с игрой, на этом этапе у вас уже есть вся необходимая информация для вашей первой партии. Распечатайте [памятку](#) и можете смело начинать игру в демо-сценарий «[Битва при Гроссбахе](#)».

Если вы хотите сыграть любой другой сценарий, вам нужно будет сделать следующие шаги.

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

Выбор сценария

Определитесь со своим оппонентом, какой сценарий вы собираетесь играть. Выберите один из [предложенных](#) или любой другой.

Набор армии

Если вы выбрали исторический сценарий, в котором армии определены заранее, пропустите этот шаг. Иначе, определитесь с оппонентом на сколько очков и в какую эпоху вы будете играть, перейдите в раздел сайта [армии](#), выберите фракцию и нажмите «новая армия». Когда наберете все желаемое, обратите внимание на кнопку «печатать», чтобы распечатать доску и характеристики ваших отрядов в удобном формате, и кнопку «скопировать ссылку», чтобы отправить армию вашему оппоненту.

Разделение армии на колонны

Количество колонн равно уровню полководца.

Распределите все отряды в своей армии между этими колоннами. Колонна может включать любое количество отрядов, в том числе 0.

Определение условий игры

Если вы выбрали сценарий, в котором могут быть переменные условия, определите их сейчас.

Определение первого игрока

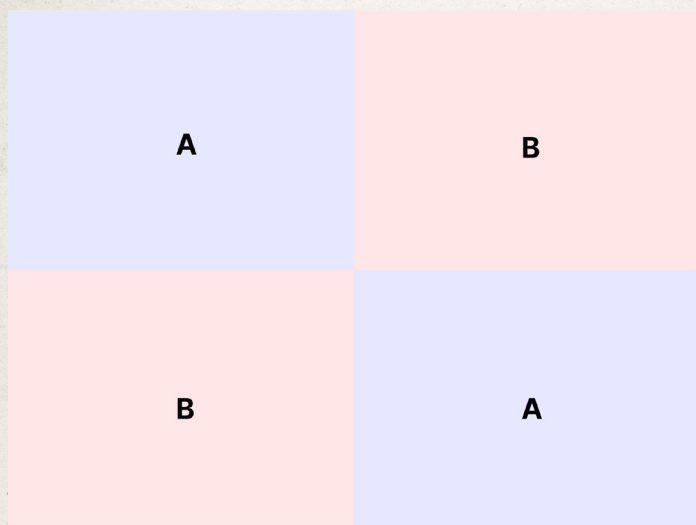
Если к этому моменту вы не определили первого игрока по условиям сценария, сделайте это сейчас. Каждый игрок кидает d6 и прибавляет свой стратегический рейтинг. Игрок, сумма которого больше, выбирает, кто из игроков будет первым. Перебрасывайте равные значения.



Расстановка ландшафта

Рекомендуемый размер ландшафта: не более 3UW и не менее 1UW.

Если ваш сценарий не определяет другого способа расстановки ландшафта, используйте способ следующий метод.



Разделите стол на 4 четверти. Каждый игрок определяет ландшафт для двух диагональных четвертей следующим образом: кидает d3 на количество элементов, а затем за каждый элемент кидает 2d6 по таблице, и выставляет по своему усмотрению.

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

После расстановки элементов, переместите каждый из них на d3 UW в случайном направлении.

Расстановка армий

Если выбранный сценарий не определяет способ расстановки армий, используйте следующий способ.

Каждой колонне втайне от противника присвойте номер и запишите эту информацию.

Далее, первый игрок расставляет в своей зоне расстановки маркеры с номерами колонн. Затем это делает второй игрок. После этого, игроки вскрывают, какая колонна относится к какому номеру.

Далее, начиная с первого игрока, игроки выставляют армии таким образом, чтобы все отряды каждой колонны, кроме разведчиков находились в 2UW от маркера с ее номером. Полководец выставляется где угодно.

После этого, маркеры колонн убираются с поля.

Начало игры

После этого, начинается игра. Первым ходит первый игрок.

Фазы сценариев

Вместо определенных ходов, события в сценариях «Облаков дыма» привязаны к фазам. Например, вы можете прочитать, что подкрепления приходят на 6-й фазе.

Игра начинается на 1-й фазе. Фазы сменяются, когда игроки бросают 6 на кубиках действий. При игре более одного игрока на сторону, нужно выкинуть столько шестерок, сколько игроков у стороны. Они сохраняются.

Пример фаз сценариев

Денис и Вика играют против Луи и Филиппа. Так как играется 2 игрока на сторону, чтобы сменилась фаза, нужно выкинуть две шестерки.

Денис кидает 2 шестерки, а Вика кидает одну. Наступает вторая фаза сражения, и игроки запоминают, что есть лишняя шестерка.

В свой ход Луи кидает одну шестерку на кубиках действий. Так как одна шестерка уже была, наступает третья фаза сражения.

Ландшафт

Отряд считается находящимся в элементе ландшафта, если находится в нем хотя бы частично. Элементы ландшафта могут обладать сочетанием следующих правил.

Трудный ландшафт:

- Если движение отряда проходит через трудный ландшафт, он не может за одно движение пройти более 2UW
- Кавалерия в огневом контакте, находящаяся в трудном ландшафте, получает затруднение в сражении

Очень трудный ландшафт:

- Если движение отряда проходит через очень трудный ландшафт, он не может за одно движение пройти более 1UW
- Отряд без правила «легкий» в огневом контакте, находящийся в очень трудном ландшафте, получает затруднение в сражении
- Кавалерия в огневом контакте, находящаяся в трудном ландшафте, получает затруднение в сражении
- Отряды, находящиеся в очень трудном ландшафте, не могут производить бомбардировку

Возвышение:

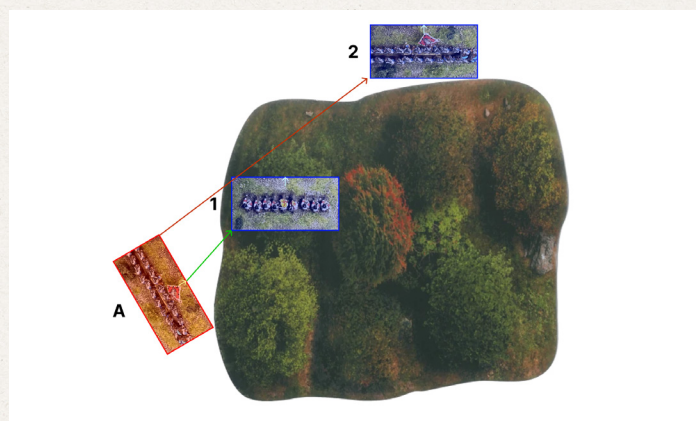
- Отряды, стоящие целиком на возвышении, могут при бомбардировке проводить линию обстрела через отряды, не стоящие на холме, и могут делать бомбардировку на 2UW дальше.

Блокирует обзор:

- Прерывает линии огня, которые начинаются снаружи и проходят элемент насквозь

Элементы

- **Ручей, овраг, болото:** очень трудный ландшафт.
- **Дорога:** отряды, начинающие и заканчивающие простое движение, касаясь дороги, получают +2 к скорости.
- **Деревня:** трудный ландшафт, блокирует обзор. Отряды пехоты, находящиеся в деревне, получают +1 к броскам на дисциплину. Бомбардировка по формациям, отряды из которых хотя бы частично находятся в деревне, эффективнее на 1дб. Отряды не могут производить бомбардировку, находясь в деревне.
- **Холм:** блокирует обзор, возвышение.
- **Поросший холм:** очень трудный ландшафт, блокирует обзор, возвышение.
- **Дюна:** блокирует обзор, возвышение, трудный ландшафт.
- **Скала:** блокирует обзор, возвышение, очень трудный ландшафт.
- **Лес:** очень трудный ландшафт, блокирует обзор.
- **Виноградник, бокаж:** трудный ландшафт, блокирует обзор.
- **Пашня:** трудный ландшафт.
- **Укрепление.** Отряд в укреплении игнорирует один удар в ход. Бомбардировка формаций, полностью находящихся в укреплении, менее эффективна на 1дб. Укрепления по размеру вмещают строго один отряд. Отряд в контакте с укреплением считается в контакте с отрядом в укреплении.



Красный отряд А может провести линию огня до синей кавалерии 1 и не может до синей пехоты 2, так как тогда линия пройдет сквозь лес, который блокирует обзор

Игра более чем двух игроков

Боевой дух армии каждого игрока считается отдельно.

Отряды разных игроков никогда не находятся в одной формации.

Нельзя использовать тактики на отряды других игроков.

Союзные игроки могут активировать формации друг друга по договоренности.

Нельзя ставить на поле маркер сражения, включающий отряды оппонента, если в этот ход один из ваших союзников уже ставил на поле маркер сражения, включающий отряды этого оппонента.

При бомбардировке, если выбраны целевые формации, принадлежащие разным игрокам, делайте отдельный бросок за каждого из целевых игроков.

Когда боевой дух одной из армий команды падает до нуля, игроки стороны совещаются и принимают одно из двух решений

- **Поддержать:** боевой дух оставшихся у стороны армий распределяется поровну между ее участниками. Когда боевой дух одной из армий стороны снова падает до нуля, эта сторона разгромлена.
- **Оставить:** отряды разгромленной армии убираются со стола, и ее игрок более не участвует в игре.

Командующие

Некоторые приготовления позволяют вам получить в армию дополнительных командующих. Они работают так же, как и ваш полководец, со следующими исключениями:

- Когда правило упоминает командующего, вы можете выбрать как полководца, так и любого из своих дополнительных командующих.
- Когда дополнительный командующий подвергается риску из-за вражеских отрядов, при провале теста, вместо понижения уровня вашего полководца, дополнительный командующий удаляется из игры.



Еще раз о масштабе

«Облака Дыма» хорошо работают для сражений масштаба армейского корпуса. Если вы хотите отыграть более крупное сражение, например [Бородинскую битву](#), у вас есть два варианта: либо увеличить масштаб численности, либо взять больше участников. Я рекомендую второй способ: вы получите незабываемый опыт от большой игры в компании друзей с разными стилями игры и характерами. Игру 2x2 по 500 очков на игрока вполне реально отыграть за 4 часа.

FAQ (ответы на вопросы)

Можно ли при помощи тактики «Провидение» отменить тактики «конный натиск» и «кто смел, тот цел»? Нет. Конный натиск и другие тактики с движением отыгрываются сразу же, еще до того как может быть сыграно провидение вторым игроком. «Кто смел, тот цел» не имеет отрядов как цели.

В каком порядке идет расстановка, при наличии укреплений? Вначале ставится укрепление первого игрока, и отряды внутри них. Затем ставятся укрепления второго игрока и отряды внутри них. Затем расстановка идет как обычно.

В каком порядке идет расстановка при наличии бонуса на расстановку? Вначале ставятся укрепления игрока без бонуса и отряды в них, затем он выставляет все свои колонны, затем он выставляет отряды. После этого игрок с бонусом делает то же в том же порядке.

Чтобы формация считалась в командном радиусе полководца, достаточно доставать хотя бы частично до одного отряда, или необходимо чтобы все отряды были в радиусе? Достаточно доставать хотя бы частично до одного отряда

Может ли отряд в укреплении поворачиваться и сохранять эффект укрепления? Да.

Можно ли отработать часть действия «движение», затем переместить полководца и отработать оставшуюся часть? Нет. Полностью отыграйте действие, прежде чем переходить к следующему.

Может ли командующий перемещаться через вражеские отряды? Да. Это не моделирует ситуацию, когда маршал прорывает строй в одиночку, это просто игровая условность.

Сколько кубиков кидать в начале фазы действий, если на доске уже лежат кубики? Вы кидаете количество кубиков, соответствующее уровню вашего полководца. На это не влияет, сколько кубиков уже лежит на доске.

При риске во время фазы действий, кубик перебрасывается, или добрасывается новый? Добрасывается новый.

Влияет ли количество дополнительных командующих на количество кубиков действия? Нет.

Что происходит с отрядом, который отступил в прошлый ход? Ничего не происходит. Отступление отыгрывается сразу, и в дальнейшем никак не влияет на отряд.

Могут ли двигаться отряды в сражении, в огневом контакте, в ближнем бою? Да.

Когда используются тактики? В фазу сражения, на шаге «использование тактик».

Сколько делятся тактики? Эффект тактик заканчивается сразу, как отыграно сражение на том ходу, в котором их сыграли.

Тактики действуют на любые отряды? Тактики действуют на отряды в том сражении, в котором они разыграны.

Получают ли ветераны засчет этого правила эффект всех вражеских тактик? Нет, только своих.

Снимаются ли кубики с тактик во время фазы Очистка доски действий? Нет, только с действий.

Нужно ли сразу решать, отступить или кидать дисциплину для всех отрядов, получивших удары? Нет, удары отрабатываются последовательно.

Нужно ли сразу решать, отступить строго назад или к своему краю стола при отступлении? Нет, можно решать после броска на дистанцию.

Влияет ли ландшафт на дистанцию отступления? Нет.

Какая сторона стола является «своей» при нестандартных расстановках? Та, с которой у вашей зоной расстановки более всего совпадения. При расстановке «неразбериха», первый игрок выбирает сторону стола, а его противнику достается противоположная.

Убирается ли полководец со стола при провале риска? Нет.

Куда должен сместиться полководец или командующий при контакте с отрядом, если нет места в направлении своего края стола? В ближайшее доступное место.

Может ли отряд использовать огонь, если он находится в сражении, но все его доступные цели не находятся в сражении? Нет.

Маркер сражения выставляется так, чтобы максимальное количество моих отрядов оказалось в сражении? Маркер сражения выставляется так, чтобы максимальное количество отрядов обоих игроков в огневом контакте оказалось в сражении.

Я могу выставить более одного маркера сражения в свой ход? Нет.

Могу ли я не выставлять маркер сражения в свой ход? Если на поле есть отряды, находящиеся в огневом контакте, но не в сражении, вы обязаны выставить маркер.

Если в сражении несколько маркеров, цена какого из них увеличивается при отступлении отряда? Цена ближайшего маркера к отступившему отряду.

Удары в бою распределяются на отряды, ближайшие к маркеру сражения, или к отрядам противника? Удары распределяются на отряды, ближайшие к отрядам противника.

Что происходит с маркером сражения, если в его радиусе не осталось никаких отрядов? Он убирается со стола, никакая из армий не теряет боевой дух.

Можно ли использовать Марш и Перемещение резервов, чтобы отойти от противника, находящего поблизости? Нет, эти действия не позволяют двигаться, находясь близко к противнику.

Получают ли все ветеранские отряды эффект тактики «Упорство» в дополнении к одному отряду в тексте тактики? Да.

Когда на поле уже есть маркеры сражения, возможна ситуация, когда на из отрядов в огневом контакте, но не в сражении, есть только мои отряды. Могу ли я выставить маркер сражения так, чтобы в его радиусе не было отрядов противника? В радиусе маркера сражения должен быть хотя бы один отряд каждой стороны.

Указатель

Армии 5, 19

Ближний бой 4

Боевой дух 4

Бомбардировка 9

В сражении 13

В строю 8

Движение полководца 12

Действие 6, 9, 11

Дисциплина 4

Доска действий 6, 11

Колонна 19

Командующие 22

Конец сражения 17

Кубики действий 11

Ландшафт 20, 21

Начало сражения 9, 13

Неудачное отступление 17

Огневой контакт 7, 13

Огонь 4

Особенности 4

Отряд 2, 4, 5

Отступление 4, 16, 17

Первый игрок 19

Победа 4

Полководец 5, 18

Преимущества и затруднения 18

Приготовления 5

Простое движение 11

Расстановка 20

Результат 15

Риск 17, 22

Сектор обстрела 7

Сила 4

Скорость 4

Сложное движение 11

Сражение 9, 15

Стратегический рейтинг 18

Сценарий 19

Тактика 6, 15

Тыловой контакт 8

Удар 16

Фазы 20

Фланг 14

Фланговый контакт 8

Формация 8

Характеристики 4

Цена сражения 13

UW 3

