

ПАМЯТКА

Раунд

1. Возьмите по 4 карты
2. Определите инициативу
Взакрытую выберите по одной карте
Игрок с большим значением инициативы забирает жетон инициативы
3. Разыграйте карты

Начиная с игрока с жетоном инициативы играйте карты с руки, чтобы:

Разыграть одно из действий

или

Вернуть её в запас

ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

- Move** (X): переместите жетон отряда на (X) по исследованным тайлам.
- Guide** (X): переместите жетон любого отряда на (X) по исследованным тайлам.
- Scout** (X): переместите жетон отряда на (X), размещая жетоны контроля (стороной с биноклем) на тайлы без жетонов контроля. Возьмите Fog of War за каждый исследованный тайл.
- Stalk** (X): переместите жетон отряда на (X) (исследовано или нет - не имеет значения).

ПОДДЕРЖКА

- Bolster** (X)(A): добавьте (X) карт из запаса в свой сброс. Отряд должен совпадать с указанным.
- Command** (X): возьмите (X) карт из колоды.
- Conceal**: противник должен взять карту Fog of War из своего запаса и поместить в сброс.
- Control**: взять под контроль тайл (не разрешается, если тайл занят вражеским отрядом)
- Inspire** (X)(A): верните (X) карт из игровой зоны в руку. Отряд должен совпадать с указанным.
- Recon**: уберите Fog of War с руки из игры и возьмите новую карту.
- Target**: разместите/передвиньте жетон цели на тайл не менее, чем в 3х тайлах от миномёта

БОЙ

Attack (X) / **Suppress** (X) / **Blast** (X)

1. **Выберите цель**
Выберите вражеский юнит (Blast попадает по всем юнитам на тайле с маркером цели)
2. **Определите значение защиты**
Базовая защита + бонус укрытия тайла + дистанция в тайлах (не учитывается для Blast).
3. **Бросьте кубики**
Бросьте (X) кубиков. Если значение хотя бы на одном больше или равно значению защиты, то атака успешна (0 - всегда успех).
4. **Определите потери**
Уберите карту отряда из игры. Искать сперва в руке, потом в сбросе и затем в колоде.
Если не нашли, удалите жетон отряда с поля.
В случае Suppress, отряд не несёт потери, но переворачивается на неактивную сторону.