

Памятка по сражениям для «Ни шагу назад!»

BoardGamer.ru

| Памятка по сражениям | Памятка по исходу сражения |
|---|--|
| <p>Модификаторы в пользу атакующего:</p> <ul style="list-style-type: none">▶ – за жетон «удар/блиц»▶▶ – СССР за жетон «удар» в 4 ходу▶ – СССР за ударные соединения▶▶* – за жетон «без снабжения» у врага▶ – Германия за танковый отряд СС▶ – танки против пехоты на открытой местности (не в грязь, танки снабжаемые) (* – не при контрударах) <p>Модификаторы в пользу защитника:</p> <ul style="list-style-type: none">◀ – атака Германии в 4 ходу (ТИБ СССР)◀◀ – атака Германии в 5 ходу (ТИБ СССР)◀ – атака СССР на танковый отряд СС◀* – атака через реку (кроме зимы)◀* – атака в город / лес / болото◀* – атака на ключевой гекс◀◀* – атака в горы / Керченский пролив◀* – атака в «Выжженную землю» / «Оборонительные сооружения» (* – не при контрударах и контратаках) <p>Больше 6:1 = 6:1, меньше 3:1 = КА</p> | <p>Отступление в ЗКП : Отступить в ЗКП можно только если больше некуда и если там есть дружественный отряд.</p> <p>Некуда отступить: Если отряд не может отступить, он уничтожается.</p> <p>ПО за уничтожение: За уничтожение соединения противника с жетоном «без снабжения» начисляется 1 ПО (оно уходит в ячейку сдавшихся).</p> <p>Отряды СС / Советские ударные отряды: Получают урон в первую очередь (сперва танки СС, потом панцергренадеры СС).</p> <p>Некуда отступить:</p> <p>1-й гекс*: атакующий может продвинуться в освобожденный гекс (кроме «обмена уроном»);</p> <p>2-й гекс*: снабжаемые отряды, при входе на открытую местность / неключевой город в ясную / снежную погоду;</p> <p>3-й гекс*: снабжаемые танки в ясную погоду (Германия – всегда, СССР – с 11 хода)</p> <p>* – горы, лес, болото, ключевой город = стоп</p> |