

Памятка по правилам игры One Hour World War II

Перевод: BoardGamer.ru

Об игре в целом

Игра воссоздаёт Вторую мировую войну в период с 1940 по 1945 годы. Каждый год – это один ход, партия длится 6 ходов, и игроки выбирают что Германия, Великобритания, Япония, СССР и США будут делать в этом году. В конце каждого года проверяется, насколько успешными оказались боевые действия для каждой стороны конфликта, проверяется, есть ли у участников войны «политическая воля» продолжать сражения.

Завершается игра в одном из трёх случаев:

- если команда контролирует две столицы противника, эта команда сразу же побеждает;
- если в конце любого хода у команды противника 0 очков политической воли, и она не контролирует ни одну из столиц вашей стороны, вы побеждаете
- в конце 6 хода побеждает та сторона, у которой больше очков политической воли (при ничьей победа достаётся Оси).

Как правило, страны Оси успешнее действуют на начальной стадии и испытывают сложности в конце игры. Но чтобы победить, не обязательно захватывать весь мир. Оси нужно всего лишь оказаться успешнее, чем в реальности. Может оказаться так, что в 1945 году Союзники будут контролировать почти весь мир, но всё равно проигрывают. И не забывайте, перед вами командная игра, так что не стесняйтесь обсуждать с товарищами по команде совместные планы.

Контроль и снабжение

Перед тем как углубиться в описание хода игры, поговорим о двух важных концепциях.

Первое – это контроль. Контроль над территорией означает, что *у вашей команды* в ней есть преимущество.

Контроль сектора на море: в нём есть флоты только вашей команды;

Контроль сектора на суше: в нём ваших фишек больше, чем у соперника (обратите внимание, важно только количество фишек, но не их боевая сила).

В одной территории на суше могут находиться максимум 3 армии одной страны. В одной территории на море могут быть 3 флота одной страны и ещё 3 армии той же страны.

Особое правило: *стартовые территории (участки того же цвета, что и столица страны) по умолчанию всегда контролирует их владелец, даже если там нет ничьих войск.*

Вторая концепция – это снабжение. Территория считается снабжаемой, если *ваша страна* может доставить туда припасы, необходимые войскам (провизию, топливо, амуницию и т.п.). Другие страны из вашей команды и их войска не передают снабжение.

Снабжение сектора на море: от него должна прослеживаться цепочка именно до вашей столицы, все сектора должны быть под контролем вашей команды и в каждом должен находиться флот вашей страны (не флот вашей команды, а именно вашей страны).

Снабжение сектора на суше: от него должна прослеживаться цепочка до вашей столицы, все сектора должны быть под контролем вашей команды. В отличие от снабжения на море, для снабжения на суше иметь вашу армию в каждом секторе не требуется.

Цепочка снабжения может проходить и по суше и по морю. Обратите внимание, что сектор может быть снабжаемым, но находиться под контролем соперника.

Ход игры

В порядке очерёдности каждая страна выполняет действие (выбирая его в левой части своего планшета) либо пасует. Если выполняется действие, применяется его эффект, а затем проверяется, будут ли выполняться реакции (в порядке очерёдности, сверху вниз).

Чтобы выполнить действие или реакцию, игрок должен положить один из своих жетонов действия на планшет (действия – на свой, реакции – на чужой). Действия могут повторяться, каждый ход можно выполнять одно и то же действие. В начале партии у команды Оси 5 жетонов действий (3 у Германии и 2 у Японии), тогда как у команды Союзников их всего 4. Но в ходе партии количество жетонов у команды Союзников будет увеличиваться.

У каждой страны есть 4 базовых действия:

Строительство: Переместите отряды из «потерь» в «резерв» или из резерва в снабжаемые локации на игровое поле (армии можно выставлять только в территории под вашим контролем, флоты можно выставлять в территории под контролем соперника).

Строить отряды можно только в локациях под вашим контролем, и они должны быть снабжаемыми. Эти условия должны выполняться по состоянию на начало вашего хода (нельзя построить один отряд, чтобы «продлить» снабжение, а потом построить другой с учётом «как бы продлённого» снабжения).

Значение счётчика отражает возможности строительства. Изначально это 2, т.е. игрок может построить одну фишку силой 2 или две фишки силой 1. В одной территории может находиться не более 3 фишек одной страны. Фишки поступают из резервов на поле, с поля в потери, из потерь в резервы.

Французские и итальянские фишки используются по обычным правилам. Китайские армии нельзя построить по обычным правилам, они появляются на поле только при использовании реакций (и ещё китайские армии не могут покинуть Китай).

Особое правило: всегда можно строить армии в своей столице, и всегда можно строить флоты в прилегающем к своей столице морском секторе.

Атака: переместите отряды в соседнюю локацию (или через 1 морскую локацию под вашим контролем) и разыграйте сражение. За одно действие атаковать можно только одну локацию.

Это действие – единственная возможность занять нейтральные и вражеские территории. Армии могут «прыгнуть» через один морской сектор под вашим контролем, флоты могут «пройти» через пролив под контролем вашей команды. При атаке не обязательно двигаться, можно атаковать противника в секторе, где уже находятся ваши и вражеские войска.

Особое правило: если Ось атакует США до того, как США нападут первыми, игрок США получает дополнительный жетон действия, который остаётся в его распоряжении до конца игры.

Если при помощи действия «Атака» ваши войска переместились в территорию, где есть войска противника, разыгрывается сражение. Подсчитывается сила каждой стороны (сила войск в сражении плюс сила авиации (для армий) или морской авиации (для флотов)).

Обратите внимание, у Германии и Японии изначально есть преимущество в авиации. Франция и Италия сражаются без поддержки авиации и никогда не получают за неё бонусы.

Если вы используете правило сражений на кубиках, бросьте кубик за каждую сторону, 1-3: никакого эффекта, 4-5: +1 к силе, 6: +2 к силе. Затем атакующий может использовать резервы, чтобы увеличить силу (переместите использованные отряды и «резервов» в «потери»). После этого обороняющийся игрок также может использовать резервы (но только в снабжаемых территориях, если снабжения нет, резервы не используются (но бонус авиации всё равно учитывается)). Игрок, у

которого итоговая сила меньше, теряет 1 фишку, она перемещается в «потери» на его планшете. Если у победителя преимущество по силе в 3 раза (или более), потерянная в бою фишка уничтожается (уберите её в коробку с игрой).

Особое правило: если игрок из команды Союзников атакует Францию из Северного моря, обороняющиеся войска получают бонус +2 к силе за «Атлантический вал».

Перемещение и перегруппировка: переместите любые снабжаемые отряды в любые снабжаемые локации или уберите их с игрового поля в «резерв».

Перемещать можно любое количество ваших фишек на любые расстояния. Главное, чтобы они начинали движение в снабжаемой территории, имели снабжение на каждом шагу и заканчивали «Строительство» можно «продлять» снабжение. Например, можно подвинуть флот в морской сектор, получить там снабжение, а затем передвинуть другой флот в другой морской сектор или передвинуть через него армии в ваш снабжаемый сектор на суше.

В территории, которые вы не контролируете, перемещать отряды нельзя. Но можно двигать их оттуда. Обратите внимание, что на поле есть линии, по которым перемещение могут выполнять только СССР и Япония. Помните, что флоты не могут проходить через проливы, которые не контролирует ваша команда.

Развитие промышленности: переместите один любой жетон на одно деление вправо. Это позволяет улучшить ваши возможности строительства либо увеличить силу авиации или морской авиации.

Особое правило: если игрок не контролирует собственную столицу, он может выполнять только действия «Строительство» и «Атака». При этом строиться можно только в столице и атаковать можно также только столицу. В других местах строиться и атаковать нельзя. Действия «Перемещение и перегруппировка» и «Развитие промышленности» недоступны. Также в этом случае нельзя разыгрывать реакции. Пока вы не контролируете свою столицу, все прочие ваши территории считаются не снабжаемыми.

У каждой страны есть свои уникальные реакции, которые указаны на планшетах игроков. Некоторые реакции помечены двойным флагом. Это означает, что такую реакцию могут разыграть две страны. Обратите внимание, что для розыгрыша некоторых реакций США требуется флот в Тихом океане, а для некоторых реакций Германии нужен немецкий флот (именно немецкий, не итальянский).

Помните, что в свой ход не обязательно выполнять действие. Можно спасовать и посмотреть, что будут делать другие игроки. Однако если все игроки спасуют по очереди, ход сразу же заканчивается (даже если у кого-то остались неиспользованные жетоны действий) и происходит подсчёт очков в конце хода.

Подсчёт очков: Каждая команда подсчитывает нейтральные и вражеские ключевые территории, которые она контролирует (стартовые территории вашей страны не учитываются, предполагается, что вы и так их должны контролировать). Команда, у которой получилось меньше территорий, теряет очки в количестве разницы территорий. Например, если Ось захватила и контролирует 5 секторов, а Союзники – 2 сектора, Союзники теряют 3 очка ($5 - 2 = 3$).

Команда Союзников получает очки за 9 территорий: Франция, Италия, Германия, Балканы, Польша, Китай, Япония, Север Тихого океана и Восток Тихого океана.

Команда Оси получает очки за 14 территорий: США, Британия, Франция, Северная Африка, Балканы, Юг СССР, Север СССР, Москва, Сталинград, Индия, Филиппины, Австралия, Север Тихого океана, Восток Тихого океана.

Затем все игроки получают обратно свои жетоны действий, а некоторые страны получают дополнительные жетоны действий со счётчика очков и начинается новый ход.