

СОЛО И КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА ПО ПРАВИЛАМ ОТ AMBUSH ALLEY

Перевод kazak742. Вопросы, пожелания на e-mail kazak742@yandex.ru

Это замечательно, если у вас есть друзья, с которыми вы можете сыграть по нашим правилам, однако реальность вносит свои коррективы в возможность встречи для игр в варгеймы. Данные правила на соло не дадут вашим миниатюрам и террейну покрыться пылью!

Последовательность хода, в целом, совпадает с порядком хода в обычной игре за исключением некоторых нюансов, указанных ниже.

1. Выберите сценарий.
2. Соберите колоду карт Тумана Войны как указано в сценарии.
3. Выберите Активные карты как указано в сценарии.
4. Разместите террейн как указано в сценарии.
5. Определите точки выхода повстанцев.
6. Разместите регулярные войска как указано в сценарии.
7. Разместите повстанческие войска как указано в сценарии.
8. Во ВТОРОЙ и последующие ходы бросок кубика против Уровня Восстания (Insurgency Level) для определения количества подкрепления у повстанцев.
9. Игрок активирует первого юнита регулярных войск.
10. Проверка Реакций повстанцев.
11. Повторите шаги 9 и 10, пока не будут активированы все регулярные войска.
12. После активации всех регулярных юнитов могут двигаться все не реагиовавшие в этот ход повстанцы.
13. Повторите шаги с 8 по 12, пока одна из сторон не добьётся победы по условиям сценария.

Точки выхода в соло-игре.

Мы могли бы придумать замороженные правила по расстановке точек выхода в случайном порядке, однако, вместо этого, решили положиться на здравый смысл игроков.

Расположите точки выхода подкреплений на столе в логичных местах по принципу, описанному в обычных правилах. Просто представьте себя на месте оппонента, действительно ли будет правильным расположить точку выхода в открытом поле? Или, может, лучше будет обозначить её в укрытии за стеной?

Чем адекватнее вы разместите точки выхода подкреплений, тем интересней будет игра.

Мотивация повстанцев.

Так как в соло- и кооп-режимах нет игрока, который бы командовал повстанцами, то мы сочинили некоторые базовые правила, которые управляют ими в различных ситуациях.

Базовые принципы мотивации повстанцев следующие:

- Лидер повстанцев ищет дружественный юнит для присоединения к нему.
- Юнит без лидера идёт на соединение с ним или же к другому дружественному юниту.
- Юнит повстанцев с лидером идёт на соединение с другим или ищет/атакует неприятеля.

Проверка действий повстанцев.

При активации любого регулярного юнита производится Проверка реакций всех повстанцев в зоне видимости. Начните с ближайшего к активированному отряду регуляров юнита повстанцев.

Если у отряда повстанцев есть лидер, то Проверка Реакций производится автоматически и однократно.

Юниты повстанцев, не имеющие лидера, перед Проверкой Реакций должны пройти Тест на навык. При провале теста они не могут действовать до следующего хода.

Для Проверки Реакций обратитесь к таблице ниже. Начните с начала списка возможных действий и выбирайте наиболее подходящий к случаю

Гражданские	<ul style="list-style-type: none">- Если регулярный юнит на линии видимости, то двигаются навстречу ему.- Если на линии видимости нет регулярных войск, но есть юнит повстанцев, то двигаются навстречу ему.- Если на линии видимости нет юнитов, то двигаются к ближайшему объекту регулярных войск.- Если на расстоянии до 6 дюймов происходит сражение, то двигаются туда.- Если от огня регулярных войск погибает гражданский, поднимите Уровень Восстания на 1. И, наоборот, понизьте его на 1, если убит повстанцами. Изменение Уровня Восстания происходит ОДИН раз за ход.
Лидер без юнита	<p>Если регулярные войска двигаются на его линии видимости, то реагирует уходом с линии видимости на сближение с дружественным юнитом.</p> <p>Если регулярные войска стреляют по нему, то реагирует уходом с линии видимости в укрытие или на сближение с дружественным юнитом.</p> <p>Если двигается в КОНЦЕ ХОДА:</p> <ul style="list-style-type: none">- двигается на полной скорости к ближайшему дружественному юниту без лидера. Присоединяется к нему, если находится на дистанции соединения.- при отсутствии на линии видимости дружественных юнитов без лидера, двигается на полной скорости к укрытию около точки выхода подкреплений.- если находится в 3 дюймах от точки выхода, и на линии видимости нет дружественных юнитов без лидера, то остаётся в укрытии.
Юнит повстанцев БЕЗ ЛИДЕРА (должны пройти тест на навык)	<p>Если регулярные войска двигаются или стреляют на линии видимости:</p> <ul style="list-style-type: none">- если активирована техника регулярных войск, а у юнита есть оружие поддержки, способное её повредить, то реагирует стрельбой по технике.- если не в укрытии, а огневая мощь более 6и, то реагирует движением в укрытие.- если не в укрытии, а огневая мощь менее 6и, то реагирует уходом с линии видимости навстречу к дружественному юниту.- если на расстоянии двойной Оптимальной дистанции, то бросьте 1Д6: на 1 и 2 реагирует сближением до 1 Оптимальной дистанции, на 3+ реагирует огнём по регулярным войскам.- если на расстоянии Оптимальной дистанции, реагирует огнём по регулярным войскам.- если обстрелян регулярными войсками, а огневая мощь юнита меньше 6, реагирует уходом с линии видимости.- если обстрелян регулярными войсками, а огневая мощь юнита больше 6, реагирует ответным огнём. <p>Если активирован В КОНЦЕ ХОДА:</p> <ul style="list-style-type: none">- если сражение на расстоянии до 6 дюймов, а юнит НЕ в укрытии, двигается в укрытие, избегая линии видимости врага.- если сражение на расстоянии до 6 дюймов, и юнит В укрытии и вне линии видимости врага, то остаётся на месте.- если лидер на линии видимости, то юнит двигается на полной скорости к укрытию в его направлении для соединения.- если дружественный юнит на линии видимости, то двигается на полной скорости в его направлении для соединения.

<p style="text-align: center;">Юнит повстанцев С ЛИДЕРОМ</p>	<p>Если регулярные войска двигаются или стреляют на линии видимости:</p> <ul style="list-style-type: none"> - если активирована техника регулярных войск, а у юнита есть оружие поддержки, способное её повредить, то реагирует стрельбой по технике. - если не в укрытии, а огневая мощь более 6и, то реагирует движением в укрытие. - если не в укрытии, а огневая мощь менее 6и, то реагирует уходом с линии видимости навстречу к дружественному юниту. - если на расстоянии двойной Оптимальной дистанции, и огневая мощь меньше 6, то бросьте 1Д6: на 1-3 реагирует сближением до 1 Оптимальной дистанции, на 4+ реагирует огнём по регулярным войскам. - если на расстоянии Оптимальной дистанции, реагирует огнём по регулярным войскам. - если НЕ на расстоянии Оптимальной дистанции, но огневая мощь больше 6, то реагирует стрельбой. - если обстрелян, и огневая мощь менее 6, то реагирует уходом с линии видимости. - если обстрелян регулярными войсками, и огневая мощь более 6и, то реагирует стрельбой.
	<p>Если активирован В КОНЦЕ ХОДА:</p> <ul style="list-style-type: none"> - если сражение на расстоянии до 6 дюймов, а юнит НЕ в укрытии, двигается в укрытие на линию видимости врага. - если сражение на расстоянии до 6 дюймов, и юнит В укрытии и на линии видимости врага, то остаётся на месте. - если на расстоянии в 10 дюймов нет ни врага, ни сражения, двигается на максимальной скорости к ближайшей задаче миссии. - если на расстоянии в 10 дюймов нет врага, но идёт сражение, то двигается на максимальной скорости в укрытие к ближайшему вражескому юниту на линию видимости.