# ПАМЯТКА ИГРОКУ

www.art-of-tactic.com

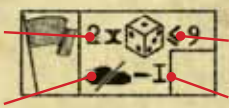
## КАРТОЧКА ОТРЯДА

## ТИП ОТРЯДА

| | | |
|---|---|---|
| Пехота | | |
| Артиллерия | | |
| Техника | | |
| Бронетехника | | |
| Легкие танки | | |
| Средние танки | | |
| Тяжелые танки | | |

## ОГНЕВАЯ МОЩЬ ОТРЯДА

## СТОЙКОСТЬ




## ХОД ИГРЫ

**ОДИН ХОД ИГРЫ СОСТОИТ ИЗ ТРЕХ ФАЗ:**

**1.** Отдача приказов;
**2.** Выполнение приказов;
**3.** Тесты на стойкость.

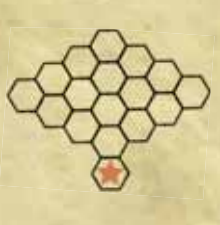
## ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

1. Приказ Оборона
2. Приказ Огонь на подавление
3. Приказ Огонь
4. Приказ Атака
5. Приказ Засада
6. Специальные приказы
7. Приказы Передвижения

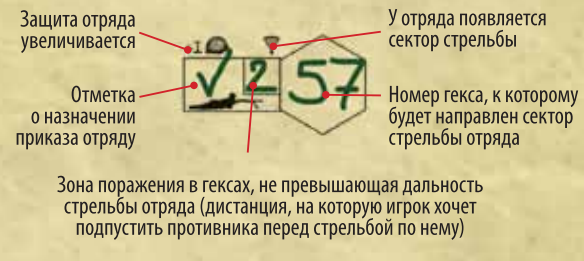
## ТЕСТ НА СТРЕЛЬБУ

1. Определить Линию видимости и дальность до цели.
2. Определить тип цели.
3. Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.
4. Бросить кубики.
5. Сверить выпавшие значения со значением меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.
6. Убрать значения, которые превышают Меткость стрельбы отряда.
7. Оставшиеся значения считаются попаданиями.
8. Убрать количество попаданий равное значению Защиты цели, включая дополнительную защиту. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются. Только после этого убирается количество попаданий, равное Защите цели и делаются пометки о снижении Защиты в Карточке цели. Учитываются все попадания за ход при выполнении разных приказов.
9. Оставшиеся попадания считаются повреждениями.
10. За каждое повреждение снижается одна единица численности отряда. Зачеркивается один символ .

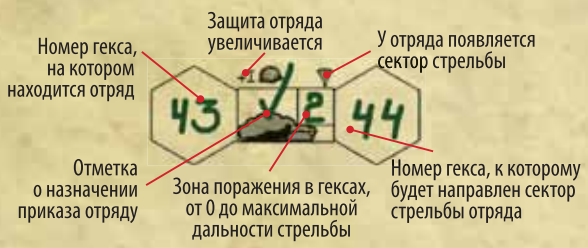
## СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ



### ОБОРОНА (СТР. 6)




### ЗАСАДА (СТР. 7)

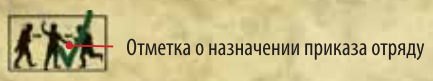



### ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ (СТР. 6)

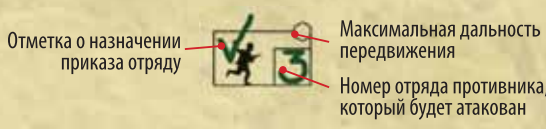
### ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ (СТР. 8)

### ОГОНЬ (СТР. 6)

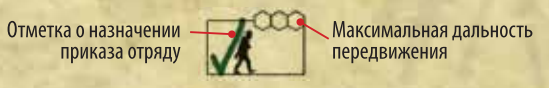
### СБОР (СТР. 8)



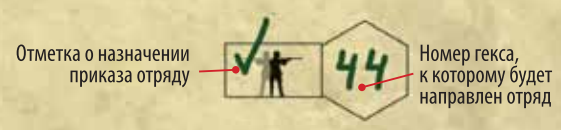

### АТАКА (СТР. 6)

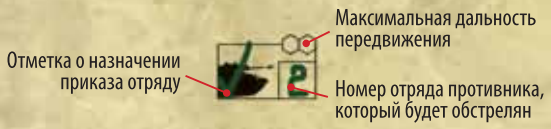



### ПОХОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ (СТР. 8)




### СМЕНА СЕКТОРА СТРЕЛЬБЫ (СТР. 8)




### СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ (СТР. 8)