

УКРАЇНА 2022



Настільний Варгейм

Written by T. Jensen



Зміст

Вступ.....	3
Масштаб, час і відстань.....	3
Підготовка гри.....	3
Підготовка угруповання.....	4
Розгортання військ.....	4
Цілі гри.....	4
Завершення гри.....	4
Накази.....	5
Початковий наказ.....	6
Порядок гри.....	6
Виконання наказів.....	6
Фішка підрозділу.....	8
Характеристики підрозділу.....	9
Пряма видимість та місцевість.....	10
Виявлення.....	11
Атаки.....	12
Гелікоптери.....	13
БПЛА.....	13
Правила транспортування піхоти.....	14
Лист угруповання.....	15
Спеціальні правила для України.....	15
Російські підрозділи.....	16
Російська авіація.....	17
Українські підрозділи.....	18
Українська авіація.....	19
Гра соло.....	19
Система характеристик.....	20
Система вартості.....	21
Примітки Автора.....	21
Додаткові правила.....	22
Терміни та визначення.....	23
Фішки та маркери одиниць.....	23

Україна 2022

Вступ

Ця гра була створена з метою репрезентації, в спрощеній формі, загального обладнання та тактики російських та українських військ під час вторгнення в Україну у 2022 році. В цих правилах Автор прагнув ретельно збалансувати реалістичні деталі та ігрові умовності. Заради цього було спрощено ряд технічних деталей — як от точні відмінності у бронюванні техніки або характеристиках зброї.

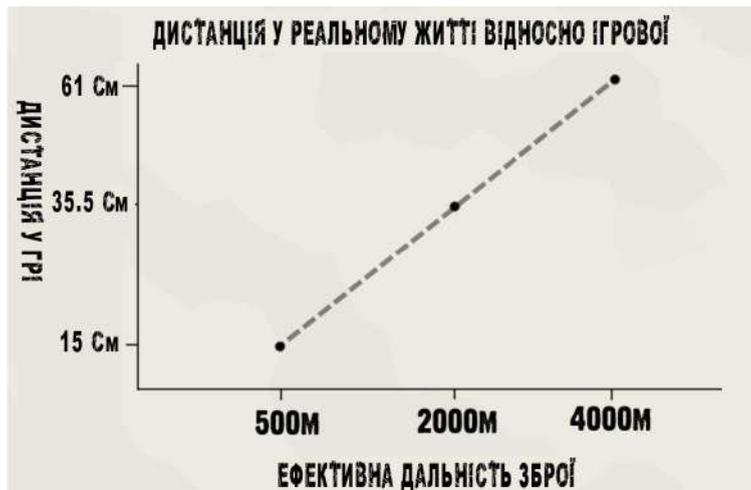
Захист цілей прописано менш детально ніж радіус дії та потужність зброї, з ідеєю, що «броня танка ніколи не є еквівалентом протитанкової зброї». В результаті ми рахуємо всі танки з рівнозначною бронєю, а більшість протитанкових ракет — з однаковим рівнем пробиття. Існують деякі винятки для таких систем, як Javelin або дещо посилений захист танків Т-90, проте в цілому, танки – це танки, БМП – це БМП, а піхота – це піхота. Наприклад, головною відмінністю між різними видами БМП буде їхня швидкість і озброєння.

Масштаб, час і відстань

В грі одна фішка машини = 1 машині, а 1 піхотний підрозділ = 1 взводу із 5-10 солдатів.

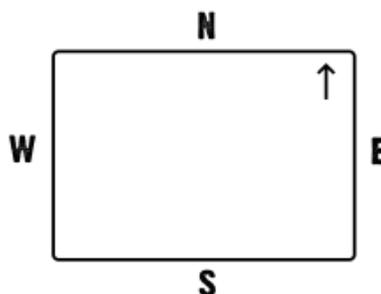
Кожен хід становить приблизно 10 хвилин реального часу.

Дальності вимірюються від краю фішки підрозділу до краю фішки обраної цілі. Дальність ураження в цій грі взяті зі специфікацій реальної зброї як показано на графіку нижче. В цілому вам це не потрібно знати, але в кінці правил наведено формулу для обчислення.



Підготовка гри

Призначте одну сторону столу північню. Протилежна сторона буде півднем, а суміжні сторони будуть заходом і сходом, як показано на зображенні нижче. Рекомендуємо розмістити стрілку або маркер на столі, щоб гравці наочно бачили сторони світу.



Підготовка угруповання

Кожна одиниця техніки чи піхотний підрозділ має свою ціну в очках. Гравці повинні домовитися про загальний ліміт очок, за який вони “закуплять” свої угруповання, і таємно скласти списки. У кінці цих правил також включено два стандартних угруповання, які можна роздрукувати для швидкої гри.

- Коротка гра: 100 очок
- Довга гра: 200+ очок

Оголошення спеціальних одиниць

Для того, щоб при складанні угруповання не втратити ефект «камінь-ножиці-папір», гравці повинні оголошувати коли вони “закупають” **Танки**, **Гелікоптери** та/або **БПЛА**. Таким чином противник може адекватно відреагувати на ці загрози. Вам не потрібно розголошувати точну кількість взятих одиниць, лише те, що у вас є одна чи декілька.

Розгортання військ

Гравець, який грає за росіян розгортається на столі першим. Для цього потрібно розташувати підрозділи у межах 60 см від одного краю стола та написати 1 початковий наказ (див. сторінку 5). Наступним розгортається український гравець. Гравець розташовує українські підрозділи не ближче ніж за 30 см до будь-якого російського підрозділу. Після цього український гравець пише свій початковий наказ.

Засідка: Український гравець може підготувати засідку з 2 підрозділів на кожні 100 очок Угруповання. Вони не будуть розгорнуті на початку гри. Правила для підготовки засідки знаходяться на сторінці 15.

Цілі гри

В цю гру можливо грати й за принципом «вибий як можна більше підрозділів противника», проте видача **Бойового завдання** додасть трохи реалізму і дасть вам привід рухатися та ризикувати. Після створення угруповання оберіть ваше бойове завдання:

Наступ

Ваше завдання — довести підрозділи на протилежний край столу від місця вашого розгортання. За кожну одиницю, що покинула стіл, ви отримуєте 10 ОП

Захопити район

Потрібно обрати стратегічну ціль — аеропорт, завод чи інший подібний інфраструктурний об'єкт. Далі його слід розмістити в якомусь місці на столі, але більше ніж за 30 см від краю.

Гравець, що має найбільшу кількість підрозділів у межах 15 см від цілі, отримає 25 ОП в кінці гри.

Завершення гри

Гра починає закінчуватись після 5 ходів. Гра завершується якщо після зазначеного ходу на кубіку D6 (кубик на шість граней) випаде відповідне значення:

Хід	5	6	7	8+
Значення D6	5+	4+	3+	2+

Результат гри

В кінці гри кожен гравець підсумовує очки перемоги (ОП) отримані за:

- Знищений піхотний підрозділ противника: **15 ОП**
- Кожен маркер Втрат на піхоті противника(тільки якщо підрозділ не знищено): **5 ОП**

- Кожна знищена ББМ противника: **10** ОП
- Кожен знищений ворожий танк: **20** ОП
- Кожна ворожа ББМ або танк знерухожено: **5** ОП
- Кожен збитий гелікоптер або БПЛА противника: **20** ОП

Додайте загальну кількість балів для кожної сторони та порівняйте різницю в ОП:

Різниця ОП	<10	10-29	30-49	50+
Результат для Переможця	Нічия	Невеликий успіх	Впевнена Перемога	Героїчна Перемога
Результат для Переможеного	Нічия	Невелика поразка	Поразка	Нищівна поразка

Накази

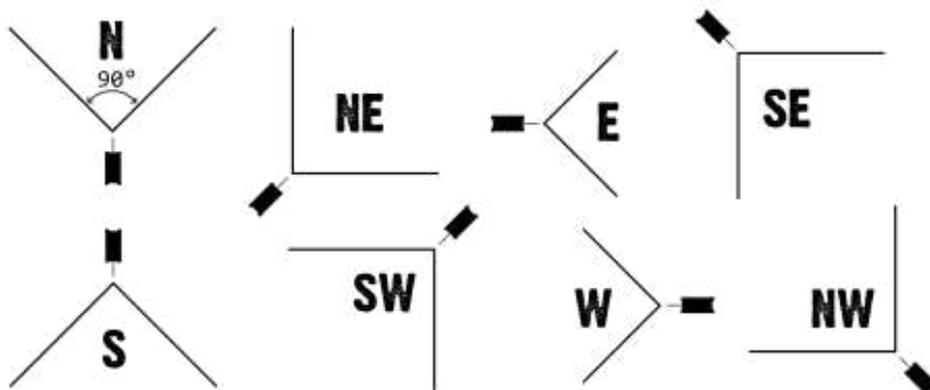
Система наказів створена для моделювання затримки в часі та проблем комунікації між командиром і підлеглими на полі бою. Гравці пишуть накази на невеличкому аркуші кольорового паперу. Бланк наказу має бути приблизно 2 см x 2 см і відрізнятись по кольору від бланка противника.

Напрямок наказу

Накази можуть використовувати до 8 напрямків: північ, південь, захід, схід, північний схід, південний схід, південний захід і північний захід. Вони стосуватимуться призначених напрямків на столі. Використовуйте одну або дві літери для позначення кожного напрямку.

N	Північ
S	Південь
W	Захід
E	Схід
NE	Північний схід
SE	Південний схід
NW	Північний захід
SW	Південний захід

Підрозділи, які отримують накази, можуть виконувати ці накази будь-де в межах 90-градусного конуса, спрямованого у вказаному напрямку, як показано нижче. Таким чином, підрозділ, який отримав наказ «Переміщення NE», може рухатися вперед будь-де в конусі NE, вказаному нижче.



Написання наказу

1. Призначте підрозділи яким віддається наказ (до 10), використовуючи ідентифікатори підрозділів. Ви можете використовувати «У», щоб видати наказ усім.

2. Виберіть потрібний наказ:

→ Рух (Р)

→ Атака (А)

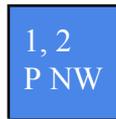
→ Обережне просування (П)

→ Оборона (О)

3. Вкажіть один напрямок (N, S, W, E або комбінацію, наприклад NW, NE, SW або SE)

Якщо підрозділи має зброю, що здатна вражати повітряні цілі (Stinger, Стріла-2, Стріла-10 та ін.), то під час проведення **оборони** вони здатні працювати по повітрю на два напрямки.

Приклади наказу:



Українська сторона: **Підрозділ 1 і 2: Переміститись на північний захід**

Червона сторона: **Підрозділи 4, 5, 6, 7, 8: зайняти оборону, напрямок південь**

Наказ можна віддати будь-якій кількості підрозділів, але тип наказу і напрямок виконання повинні бути однаковими для всіх. Тому ви швидко зрозумієте що не завжди можете просто видати однаковий наказ всьому угрупованню, готуйтеся до того, що заради ефективного виконання завдання що вам доведеться керувати окремими підрозділами на нижчому рівні.

Початковий наказ

Перед початком гри обидва гравці пишуть **один наказ** та кладуть його в сумку. Окрім цього, кожен гравець повинен помістити в сумку наказ з літерою «В» – це буде **випадковий наказ**, що імітує проблеми в комунікації з підрозділами. Під час гри накази будуть випадковим чином витягуватися з сумки під час гри. Гравцям заборонено заглядати в мішок, але немає різниці хто з них буде тягнути наказ. Отриманий наказ не можна сховати назад у сумку – він обов'язково має бути виконаний.

Порядок гри

Кожен хід структурований таким чином:

1. Обидва гравці пишуть два накази та кладуть їх у сумку.
2. Гравці трусять мішок, наосліп витягують і виконують 1 наказ.
3. Гелікоптери на столі рухаються та/або атакують (тільки якщо вони не були введені в гру в цей хід)
4. Повторіть пункт 2, доки **чотири** накази не буде виконано. Після цього гелікоптери рухаються/атакують знову.

Виконання наказів

Рух

Після отримання наказу на рух, відповідні підрозділи, повинні **рухатися** на свій повний запас ходу у вказаному напрямку. Транспортні засоби можуть їхати бездоріжжям або триматися доріг, у випадку якщо вони не виходять за межі конуса 90 градусів, вказаного в напрямку (накресленому від центру фішки). **Виявлення** або **атаки** заборонені. Після виконання цього наказу підрозділ не буде активним до отримання нового наказу

Після руху дозволяється виявлення і вогонь по можливості

- Транспортні засоби не можуть проїжджати через інші транспортні засоби.
- Піхота може пересуватись крізь транспортні засоби, але не може завершити свій рух на верхній

частині фішки транспортного засобу.

Атака

Після отримання наказу на атаку, відповідний підрозділ не може рухатись. Ці підрозділи можуть **виявляти** будь-які цілі в межах 90-градусного конуса, зазначеного в напрямку наказу (напрямок слід креслити від центру фішки підрозділу). Будь-які виявлені цілі можуть бути атаковані будь-яким дружнім підрозділом, що отримав такий самий наказу. Після виконання наказу на **Атаку**, підрозділ не буде активовано до видачі нового наказу.

- Ви повинні дотримуватися правил прямої видимості зі сторінки 10.

- Кількість спроб **виявлення** підрозділу дорівнює показнику їхньої ситуативної обізнаності (СО). Виявлені цілі мають поставити позначку «**Виявлено**» поруч із ними.

- Кожен підрозділ може атакувати лише по одному разу кожним типом зброї що вони мають.

- Підрозділ може атакувати лише одну ціль.

- При бажанні, кілька підрозділів можуть атакувати одну ціль.

Оборона

Підрозділ, що отримав наказ на **Оборону**, не може рухатись. Розмістіть маркер наказу на **Оборону** поруч з ними. Це покаже напрямок оборони на який можна посилається в наступних ходах. Підрозділ, що знаходиться в обороні, буде знаходитись в цьому стані до отримання нового наказу.

Перебуваючи в **Обороні**:

- Будь-які підрозділи, що закінчують свій рух або проводять атаку в межах 90-градусного кута огляду підрозділу в обороні, повинні бути перевірені на **виявлення**

- Кожна одиниця в **Обороні** може атакувати тільки один раз за кожний виконаний наказ противника.

- Дотримуйтесь правил прямої видимості (див. стор. 10).

- Виявлені підрозділи повинні бути атаковані. В разі якщо **виявлено** декілька підрозділів, першими мають бути атаковані ті що знаходяться в межах 15 см від підрозділу в обороні.

- Якщо **виявлено** дружній підрозділ, кидайте D6: на 4+ дружній підрозділ потрібно атакувати (у випадку якщо немає цілі в межах 15 см, а дружній підрозділ знаходиться далі 15 см, у такому випадку потрібно атакувати ближчу ціль).

Обережне просування

Підрозділ, що отримав наказ на **Обережне просування** може рухатися до половини його запасу ходу, а потім здійснювати **виявлення та/або атаки**.

- Під час проведення **Обережного просування** всі спроби **виявлення та атаки** мають **+1 складність** (Вам потрібно викинути на кубик на 1 значення більше ніж стандартний ЦК).

«Випадковий» наказ

Якщо ви витягнули **випадковий** наказ, то вам необхідно два рази прокинути кубик для визначення наказу і напрямку. Наказ стосуватиметься всіх підрозділів угруповання.

Після виконання папірець **випадкового** наказу повертається в сумку в кінці ходу Таким чином ви зберігаєте шанс поганої комунікації на кожному ході.

Випадковий наказ (D6):

D6	Наказ
1	Рухатися
2	Атакувати
3	Оборона
4	Обережне просування
5-6	Перекиньте кубик

Випадковий напрямок (D8):

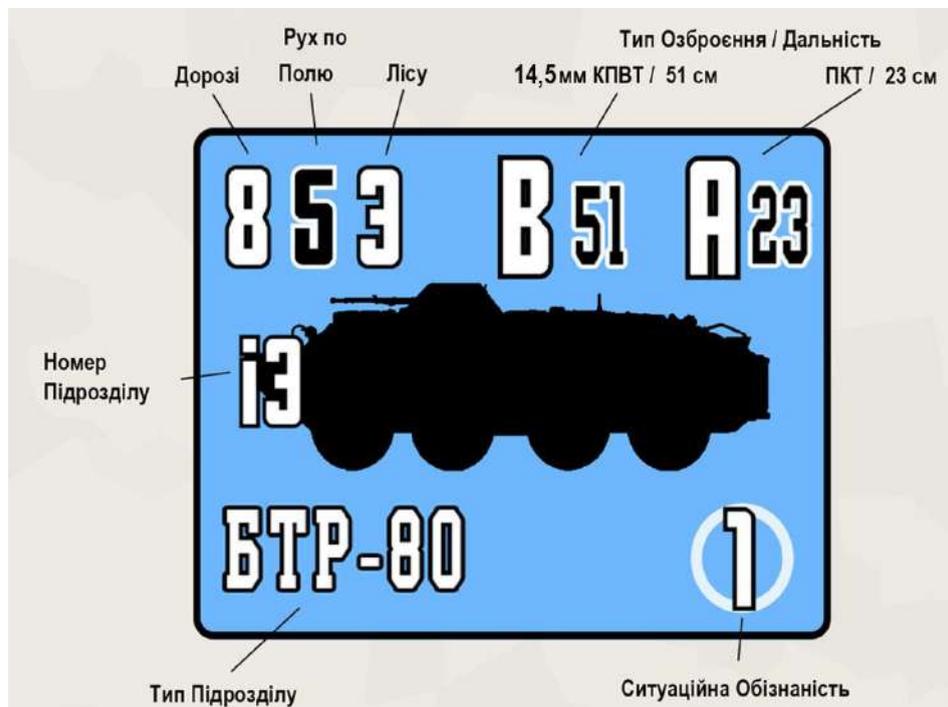
D8	Напрямок
1	Північ (N)
2	Північний схід (NE)
3	Схід (E)
4	Південний схід (SE)
5	Південь (S)
6	Південний захід (SW)
7	Захід (W)
8	Північний захід (NW)

Фішка підрозділу

Для позначення підрозділів можна користуватись мініатюрами, проте ми рекомендуємо фішки підрозділів, оскільки вони містять всю необхідну інформації про відстань переміщення, тип зброї та дальність ураження.

В разі якщо ви будете використовувати мініатюри, їх слід пронумерувати. Для гри підійдуть мініатюри з базою 6 або 15 мм.

Приклад фішки підрозділу показано нижче. «Ідентифікаційний номер» показує номер підрозділу. Зверніть увагу, що фішки в кінці правил використовують просту нумерацію від 1 до 10.



Номери: Піхотні підрозділи мають лише номери, наприклад «1» або «5».

ББМ матиме ідентифікатор, що починається з "i", наприклад «i2» або «i10».

Транспортні засоби матимуть номер з буквою "t", наприклад «t1».

Розвідувальні машини матимуть ідентифікатор "s", наприклад «s1».

ЗРК\ЗСУ матимуть ідентифікатор "d", наприклад «d1».

Танки мають ідентифікатор "a", наприклад «a1».

Гелікоптер матиме ідентифікатор "h", наприклад «h1».

БПЛА матиме "u", наприклад «u1»

Характеристики підрозділу

Кожен підрозділ має такі характеристики:

- Тип
- Запас ходу(По дорозі, полю та лісу)
- Озброєння
- Ситуаційна обізнаність

Типи підрозділів

- Піхота:** кожен підрозділ складається з 5-10 солдатів з колективною зброєю.
- Неброньована техніка:** Одиначна неброньована машина або корч.
- ББМ:** Одиначна бойова машина з середнім бронюванням, наприклад БТР або БМП.
- Танк:** Один танк або важка броньована машина, наприклад Т-64БВ або Т-80
- Гелікоптер:** один гелікоптер
- БПЛА:** один дрон

Пересування

Дальність, яку може пройти підрозділ, залежить від типу місцевості. Зазвичай транспортні засоби матимуть різний запас ходу для дороги, поля та складній місцевості. Рух піхоти, вертольотів і БПЛА не залежить від місцевості.

У разі переміщення через різні типи місцевості, загальне переміщення не може бути більше ніж запас ходу для найскладнішого типу місцевості. Отже, якщо ви рухаєтеся з поля в ліс, ви можете перемістити на загальну відстань, яка дорівнює запасу ходу в лісі.

Озброєння

Кожен підрозділ несе певну номенклатуру зброї для використовувати в бою. Підрозділ може атакувати з допомогою будь-якої доступної зброї кожного разу, коли він активується.

У цій грі кожній зброї надається тип залежно від її калібру чи типу боеприпасів:

Калібр або тип зброї	Тип
<11 мм	A
12-19 мм	B
20 - 49 мм	C
50 - 79 мм	D
80 - 150 мм	E
ПТКР / ПЗРК	H
ЗКР	S

Зверніть увагу, що гранати автоматичних та підствольних гранатометів зазначаються окремо через їх малу ефективність проти бронетехніки.

Ігрова дальність зброї розраховуються з використанням реальної ефективної дистанції:

Ефективна дальність зброї у реальному житті	Дальність у грі
20 м	7.5 см
150 м	10 см
300 м	13 см
500 м	15 см
800 м	20 см
1000 м	23 см
2000 м	35.5 см
2500 м	40.5 см
3000 м	51 см
4000 м	61 см
4800 м	71 см
5000 м	76 см
8000 м	114 см
10 000 м +	121 см

Ситуаційна обізнаність (СО)

Значення ситуаційної обізнаності підрозділу демонструє кількість спроб виявлення противника після активації. СО1 дозволить зробити 1 спробу виявлення, а СО3 дасть вже цілих три спроби. Підрозділ може витратити всі спроби на одній цілі, поділити їх між декількома або комбіновано. Це робиться на розсуд гравця.

Радари ППО: Деякі підрозділи мають додаткове значення СО. Їх мають розрахунки ППО та ЗРК для використання проти гелікоптерів та БПЛА.

Пряма видимість та місцевість

Пряма видимість

Щоб визначити, чи має підрозділ пряму видимість на ціль, проведіть уявну лінію від центру фішки цього підрозділу до центру фішки цілі. Якщо цю лінію перекриває інша фішка — ви не маєте прямої видимості

- Гелікоптери та БПЛА ігнорують це правило при проведенні **атаки** та **виявлення**
- Транспортні засоби: Завжди ігнорують піхотні підрозділи під час перевірки прямої видимості.
- Піхота: ігнорує інші піхотні підрозділи під час перевірки прямої видимості до транспортних засобів

Рельєф місцевості

Ділянки лісу, будівлі чи інші перешкоди називаються «рельєфом місцевості».

«Ліс» це ділянка з рослинності та деревами. На столі його слід позначати ділянками тканини або узгодити, що мініатюри дерев утворюють лісову смугу (ними слід вказати межі лісу).

- Підрозділи можуть бачити на 7.5 см через ліс.
- Підрозділи в лісі можуть виявляти підрозділи за межами лісу та вести вогонь по них, якщо вони

знаходяться в межах 7.5 см від краю лісу.

Якщо вони знаходяться глибше 7.5 см в лісі, це призведе до повного блокування прямої видимості. Підрозділи можуть бачити крізь декілька смуг лісу, якщо кожна шириною не більше 7.5 см.

Підрозділи, що частково закриті місцевістю, або чії мініатюри знаходяться на 50% або більше всередині місцевості, вважаються **в укритті**.

Виявлення

Всі підрозділи починають гру як «Непомічені».

Коли ваш підрозділ викликають до перевірки на **виявлення**, то слід кинути D6 і звіритись з таблицею

•Під час перевірки на Виявлення неброньована техніка, БМ і танки всі вважаються «транспортними засобами».

Таблиця виявлення (D6)

		Тип цілі			
		піхота	транспортний засіб	гелікоптер	БПЛА
	Піхота	2+	Авто	Авто	4+
	транспортний засіб	4+	3+	3+	4+
	гелікоптер	3+	2+	2+	N/A
	БПЛА	3+	2+	2+	3+

У кожній комірці відображається значення цільового кидка (ЦК), що необхідний для успішного виявлення. Якщо значення D6 дорівнює або перевищує цей ЦК, то ціль виявлено.

«Авто» означає, що кидок не потрібен і ціль виявляється автоматично.

«N/A» означає, що виявити ціль неможливо.

Модифікатори помітності цілей

Укриття

Піхота: ЦК стає на 2 вище, якщо підрозділ знаходиться в укритті або відсутня лінія видимості. Якщо ЦК дорівнює 5+, підрозділ стає "N/A".

Транспортні засоби: ЦК стає на 1 вищим, якщо ціль знаходиться в укритті або відсутня лінія видимості. Якщо ЦК становить 6+, підрозділ стає «N/A».

Відстань

Ціль у межах 7.5 см: ЦК стає на 1 нижчим. 2+ стане "Авто".

Ціль далі 25.5 см: ЦК стає на 1 вище. «Авто» стане 2+.

Ціль далі 35.5 см: ЦК стає на 2 вище. «Авто» стане 3+. 5+ стане N/A.

Після виявлення цілі

Після успішного виявлення цілі поставте поруч із нею маркер «Виявлено». Ціль вважається виявленою для всіх дружніх підрозділів, і будь-який підрозділ може її атакувати.

Маркер слід прибрати як тільки одиниця почала рух.

Атаки

Атакувати можна лише виявлені цілі. Підрозділ може здійснити одну атаку за одну активацію. Здійснюючи атаку, кидайте D6 і звіряйте результат з таблицею нижче, використовуючи відповідну зброю до типу цілі. Якщо ціль знаходиться в межах *Мінімальної дистанції* — її не можна атакувати.

Таблиця атаки (D6)

		Піхота	Неброньована	ББМ	Танк	Гелікоптер	БПЛА
	A	4+	4+	N/A	N/A	6+	N/A
	B	3+	3+	6+	N/A	5+	6+
	C	2+	2+	5+	6+	4+	5+
	D	1+	1+	4+	5+	3+	4+
	E	0+	0+	3+	4+	2+	3+
	H	1+	1+	3+	4+	4+	5+
	S	N/A	N/A	N/A	N/A	3+	4+

У кожній клітинці відображається ЦК, необхідний для успішної атаки.

N/A означає, що атака неефективна.

Модифікатори атаки

Укриття

Піхота та техніка: ЦК стає на 1 вище, якщо ціль в укритті або відсутня лінія видимості. Якщо ЦК було "Авто", то стає 2+.

Відстань

Зброя класу H та S ігнорує всі модифікатори дальності.

Ціль понад 25.5 см: ЦК стає на 1 вище. 6+ стає "N/A".

Ціль понад 35.5 см: ЦК стає на 2 вище. 5+ і 6+ стає "N/A".

Ціль понад 46 см: ЦК стає на 3 вище. 4+, 5+ і 6+ стає "N/A".

Атака піхоти

Якщо результат кидка D6 на атаку дорівнює ЦК, піхота вважається «подавленою». Біля неї слід поставити маркер *Подавлено*.

Якщо кидок атаки D6 вищий за ЦК, піхота також вважається «Подавленою» і має понести 1 втрату. Поставте червоний маркер «Втрати». Піхота може мати максимум 2 маркери *Втрати*. Після третього маркера підрозділ вважається знищеним та видаляються з гри.

Подавлена піхота: Подавлена піхота не може рухатися або атакувати, навіть якщо їй це наказано. Вони також не можуть проводити **виявлення** по можливості або **атаки** по можливості.

Приберіть маркери *Подавлено* з усіх ваших підрозділів після виконання наступного наказу.

Знижена ефективність: Піхота з 2 маркерами *Втрати* отримує +1 складність до всіх ЦК виявлення та атаки.

Атака техніки

Якщо кидок D6 на атаку дорівнює ЦК, транспортний засіб «знеруховлено». Поставте червоний маркер *Знеруховлено*. Транспортні засоби з цим маркером не можуть рухатися до кінця гри.

Наступний маркер *Знеруховлено* призведе до того, що транспортний засіб буде *Знищено* якщо ви викинете на D6 5+. Якщо кидок атаки D6 вищий за ЦК, транспортний засіб знищується. Поставте вогонь, дим або відповідну знищену мініатюру. Знищені транспортні засоби продовжуватимуть закривати лінію видимості.

Атака гелікоптерів

Якщо кидок атаки D6 дорівнює ЦК, гелікоптер отримує пошкодження і покидає поле бою. Він не вважається знищеним. До того як він покине стіл зліт або атака має бути здійсненою. Якщо отримане значення D6 вище за ЦК, то гелікоптер збито.

Атака БПЛА

Якщо результат кидка D6 більше за ЦК, то БПЛА знищується.

Гелікоптери

Гелікоптери починають гру поза столом, та можуть бути введені лише відповідним наказом. У наказі слід вказати ідентифікатор гелікоптера та напрямок. Гелікоптеру можуть бути видані лише накази на "Атаку» або «Виліт».

Виліт

Коли гелікоптеру потрібно виконати наказ, він розгортається в межах 15 см від краю столу, з сторони з якої ви розгортались. Якщо гелікоптер уже на столі, він виконуватиме наказ без повторного розгортання.

Зависання

Гелікоптери, які рухаються менше половини свого руху, вважаються «зависаючими» і отримують відповідний маркер *Зависання*. Такі гелікоптери можуть бути атаковані будь-якою зброєю, що здатна вражати транспортні засоби. Проти зависаючих гелікоптерів підрозділи ППО отримують ЦК -1 від звичайного значення на **виявлення** або **атаку**.

Якщо гелікоптер переміщується більше, ніж на половину дистанції руху, маркер *Зависання* слід прибрати.

Транспортування

Гелікоптери Мі-8 можуть транспортувати 2 підрозділи піхоти. Зазначте це перед розгортанням. Піхотні підрозділи, що транспортуються гелікоптером, не можуть розгорнутись на столі, доки гелікоптер не здійснить *Посадку*.

Посадка

Після отримання наказу на **посадку**, гелікоптер будуть летіти у заданому напрямку як при **атаці** (див. нижче), доки гравець не вирішить його приземлити та висадити підрозділи. У цей момент піхота, яку транспортує гелікоптер, розміщується на землі в радіусі 7.5 см від гелікоптера. Гелікоптер отримує маркер *Зависання* поки він не почне рух. Гелікоптер також може здійснювати атаку, що імітує вогонь на подавлення під час висадки військ. Після цього гелікоптер рухатиметься з максимальною швидкістю в початково заданому напрямку, до моменту виходу зі столу

Атака гелікоптером

Під час атаки гелікоптери можуть рухатися на повний запас ходу.

За хід гелікоптери рухатимуться і атакуватимуть після першого виконаного наказу, і ще раз після виконання третього наказу. Це триватиме до тих пір поки вони не покинуть стіл. Гелікоптери будуть завжди рухатися та атакувати у напрямку свого початкового наказу, якщо тільки не отримують новий наказ. У такому випадку вони почнуть виконувати новий наказ. Це імітує високу швидкість та ініціативність гелікоптерів як виду зброю.

Правила Оборони можна застосовувати після кожного руху вертольота, що дозволяє ППО атакувати гелікоптери.

БПЛА

БПЛА можуть бути розгорнуті як звичайні підрозділи. Їм можна видавати накази на **Рух** або **Атаку**. БПЛА не може виконувати накази на **Оборону** чи **Обережне Просування**. БПЛА часто залишаються нерухомими під час гри, це симулює їх здатність баражувати над полем бою на дуже низьких швидкостях.

БПЛА має пряму видимість на кожен підрозділ на столі, проте правила на укриття все ще поширюються на підрозділи що на 50% або більше відсотків розташовані всередині місцевості. БПЛА мають обмежену кількість боєприпасів, тому вам потрібно уважно стежити за наявними ракетами за допомогою жетонів або кубик. Кожна успішна атака (яка викидає ЦК або вище) витрачає одну ракету.

Правила транспортування піхоти

Піхота в радіусі 2.5 см від транспортного засобу може переміщуватися в ній. Покладіть картку піхотного підрозділу під карту транспорту. Піхота не може атакувати або виявляти під час транспортування, навіть якщо її транспорту видано наказ на **Атаку** або **Оборону**. Як тільки піхота отримує наказ **Рухатися**, **Атакувати**, або зайняти **Оборону**, тоді можна витягти їх карту з під транспорту і використовувати у звичайному режимі.

Транспортний засіб або гелікоптер знищено під час транспортування піхоти

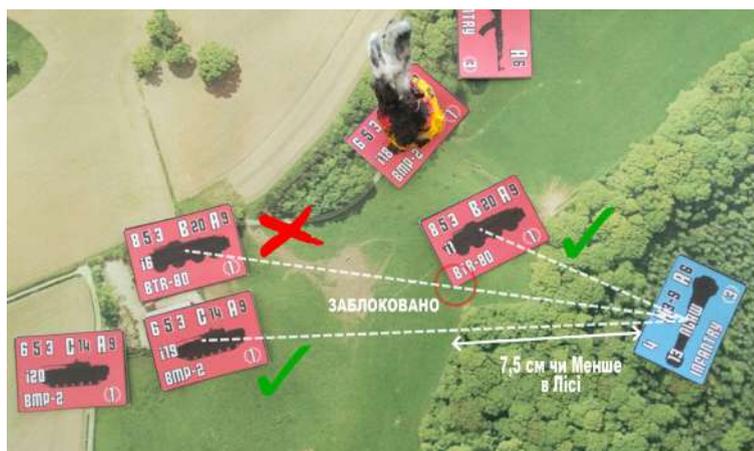
Якщо це станеться, то піхоті треба видати маркер втрат що дорівнює кидку D3 і маркер *Подавлено*.

Приклади

Пряма видимість: На наступному зображенні показано випадок перекриття прямої видимості.

У цій ситуації українська піхота з NLAW перевіряє лінію видимості до червоної бронетехніки. Вони мають чітку видимість до БМП «i19» та БТР «i1», проте БТР «i6» перекритий БТР «i1», оскільки лінія, проведена від центру фішки до центру фішки-цілі, ледве *перекрита* кутом фішки.

Цей випадок вдається в крайнощі, але демонструє наскільки суровими є правила прямої видимості.



Ліміт наказів: На цьому зображенні показано українську піхоту («i12»), що виконує наказ «Атака на північний захід». Від центру фішки було намальовано конус, що показує зону, в якій цей підрозділ може проводити **виявлення** та провести **атаку**. Вони не змогли атакувати БТР 'i1', оскільки він знаходиться за межами цього конуса.



Лист угруповання

Озброєння

Літера в дужках - тип зброї.

Тип зброї: показує чи може зброя вражати піхоту, транспортні засоби або повітряні цілі.

- I**: може вражати піхоту
- V**: може вражати транспортні засоби
- A**: може вражати повітряні цілі

Мінімальна дистанція зведення

Деяка зброя має мінімальну дальність стрільби, зазвичай це імітує мінімальну дистанцію на якій відбувається зведення ракети. Якщо дистанція до цілі дорівнює цій відстані або ближче, то вона не може бути вражена цією зброєю.



Ця БМП-2 не може бути атакована з допомогою NLAW, оскільки знаходиться ближче 7.5 см

Мінімальна дальність і лінія видимості через ліс

Підрозділи здатні бачити крізь ліс на 7.5 см, однак мінімальна дальність для ПТ-засобів також становить 7.5 см. У випадку, якщо підрозділ намагається провести лінію видимості через ліс, а ціль знаходиться відразу за межами їх мінімальної дальності, лінію видимості через ліс можна збільшити до 9 см, щоб дати шанс на постріл для цих підрозділів.

Спеціальні правила для України

Засідки

Два підрозділи української піхоти, або одна машина, на кожні 100 очок Угруповання можуть бути розміщені в «Засідці» - для їх розгортання на столі потрібно віддати наказ **“Розкритись” (P)**. Наказ на розкриття повинен містити відстані від двох країв столу що не протилежні одне одному. Відстані повинні бути вгадані українським гравцем і не можуть бути попередньо виміряні.

Наприклад:

- 60 см від N, 40 см від W (буде написано як *60 см N, 40 см W*.)

Якщо український гравець погано вгадує відстані, гравці можуть домовитись на розміщення підрозділів де завгодно на столі.

Наказ **Розкритись** також має містити ідентифікаційний номер підрозділу, а також напрямок куди має бути спрямована засідка. Піхота буде розташована в межах 7.5 см від призначеної позиції та може негайно атакувати в назначеному напрямку.

Підрозділи в засідці не можуть виконувати інші накази поки їх не розгорнуто. Ви можете видати декілька наказів **Розкритись**, але виконати слід лише перший який ви витягнули з мішка. Коли підрозділ уже розгорнуто на столі, всі інші накази **Розкритись** стосовно цього підрозділу ігноруються (їх слід скинути та вважати виконаними)

Коригування вартості

Українська бронетехніка коштує дорожче в очах через меншу кількість в порівнянні з російськими силами. Докладніше можна прочитати на сторінці 21. Вартість російської піхоти також була дещо збільшена через меншу чисельність.

Російські підрозділи

Підрозділ	Очки	Тип	Дистанція руху см			Озброєння	Дальність см	Типи цілей	СО
			Дорога	Поле	Ліс				
піхота: АК-74	8	Піх	10	10	10	АК-74 (А)	15	I V A	3
АК-74 + ДШК	13					12,7мм ДШК (В)	46	I V	
АК-74 + РПГ-7	14					РПГ-7 (Н)	7.5-13	I V	
АК-74 + Стріла-2	12					ПЗРК Стріла-2 (Н)	61	A	
АК-74 + РПО-А	13					РПО-А Шмель (С)	7.5-23	I V	
БТР-80	9	ББМ	20	13	7.5	14.5 мм КПВТ (В)	51	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БТР-82А	13	ББМ	20	13	7.5	30 мм 2А72 (С)	35.5	I V A	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БМП-1	14	ББМ	13	10	5	73 мм 2А28 (D)	35.5	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БМП-2	14	ББМ	15	13	7.5	30 мм 2А72 (С)	35.5	I V A	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БМП-3	17	ББМ	18	13	7.5	100 мм 2А70 (D)	61	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БМПТ	20	Танк	15	10	5	30mm 2А42 (С)	61	I V	1
						АГС-30 (В)	35.5	I V	
БРДМ-2	10	ББМ	25.5	15	10	14.5 мм КПВТ (В)	51	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
МТЛБ	4	ББМ	15	7.5	5	ПКТ (А)	23	I V	1
ТИГР-М	14	ББМ	35.5	20	10	АГС-30 (В)	35.5	I V	2
Штурм-С	13	ББМ	15	7.5	5	9М114 Кокон (Н)	15-76	V	1
Т-72	25	Танк	15	10	5	125 мм 2А46М (Е)	61	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
Т-80	26	Танк	20	13	7.5	125 мм 2А46М-1 (Е)	61	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	

Т-90*	33	Танк	15	10	5	125 мм 2А46М-5 (Е)	61	IV	1
						12,7 мм КОРД (В)	35.5	IV	
ЗСУ-23-4 Шилка	11	ППО	13	7.5	5	23 мм АЗП-23 (С)	41	IV А	1/2
2К22 Тунгуска	19	ППО	15	10	5	ЗКР 9М311 (S)	122	A	1/2
						2x 30 мм 2А38М (С)	41	IV А	
БТР-Д	8	ББМ	15	10	5	АГС-30 (В)	35.5	IV	1
						ПКТ (А)	23	IV	
9К35 Стріла-10	13	ППО	15	7.5	5	ЗКР 9М37(S)	76	A	2

*Т-90 – має підвищений захист: якщо Т-90 отримав влучання, то він може кинути Д6. При значенні 5+ попадання ігнорується.

Російська авіація

Підрозділ	Очки	Тип	Дистанція руху см	Озброєння	Дальність см	Типи цілей	СО
Мі-24	31	гелікоптер	46	Ракети С-8 (В)	61	IV	2
				23мм ГШ-23 (К)	41	IV	
Мі-28	38	гелікоптер	46	9М120 Атака-В (Н)	76	V	2
				30мм 2А42 (С)	35.5	IV	
Мі-8	12	гелікоптер	15	ПК (А)	23	IV	2
Оріон	65	БПЛА	20	4x 9М113 Корнет (Н)*	114	IV	3

*Безпілотник Оріон – обмежений боезапас: загалом можна зробити лише 4 пуски

Українські підрозділи

Підрозділ	Очки	Тип	Дистанція руху см			Озброєння	Дальність см	Типи цілей	СО
			Дорога	Поле	Ліс				
піхота: АК-74	5	Піх	10	10	10	АК-74 (А)	15	I V A	3
АК-74 + ДШК	10					12,7мм ДШК (В)	46	I V	
АК-74 + NLAW	12					NLAW (H)	7.5-20	I V	
АК-74 + Javelin	24					Javelin (H)*	10-61	I V	
АК-74 + Stinger	12					Stinger (H)	71	A	
АК-74 + Стугна-П	17					Стугна-П (H)	7.5-76	V	
АК-74 + РПГ-7	10					РПГ-7 (H)	7.5-13	I V	
БТР-4	23	ББМ	25.5	15	10	30-мм ЗТМ-1(С)	35.5	I V	2
						КТ-7,62 (А)	23	I V	
БТР-80	14	ББМ	20	13	7.5	14.5 мм КПВТ (В)	51	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БТР-82А	18	ББМ	20	13	7.5	30 мм 2А72 (С)	35.5	I V A	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БМП-1	17	ББМ	13	10	5	73 мм 2А28 (D)	35.5	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БМП-2	17	ББМ	15	13	7.5	30 мм 2А72 (С)	35.5	I V A	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БМП-3	22	ББМ	18	13	7.5	100 мм 2А70 (D)	61	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
БРДМ-2	15	ББМ	25.5	15	10	14 мм КПВТ (В)	51	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
†Т-64БВ	27	Танк	15	10	5	125 мм КБА-3 (Е)	61	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
Т-72	30	Танк	15	10	5	125 мм 2А46М (Е)	61	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	

Т-80	31	Танк	20	13	7.5	125 мм 2А46-1 (Е)	61	I V	1
						ПКТ (А)	23	I V	
ЗСУ-23-4 Шилка	16	ППО	13	7.5	5	23 мм АЗП-23 (С)	41	I V А	1/2
Козак	17	ББМ	25.5	15	10	12,7 мм НСВ (В)	46	I V	2
Корч	6	Авто	25.5	15	10	Нема	-	-	2
9К35 Стріла-10	19	ППО	15	7.5	5	ЗКР 9М37(С)	76	А	2

* ПТРК Javelin: завжди знищує техніку на кидок 2+.

† Т-64БВ: Застарілі боєприпаси – при стрільбі по танках стає зброєю типу «D».

Українська авіація

Підрозділ	Очки	Тип	Дистанція руху см	Озброєння	Дальність см	Типи цілей	СО
Мі-24	31	гелікоптер	46	Ракети С-8 (В)	61	I V	2
				23мм ГШ-23 (К)	41	I V	
Мі-8	16	гелікоптер	15	ПК (А)	23	I V	2
Байрактар ТБ2	65	БПЛА	20	4x МАМ-L*	122	I V	3

*ТБ2 – обмежений боєзапас: загалом можна зробити лише 4 пуски

Гра соло

Для сольних ігор ви повинні керувати обома сторонами, проте завдяки системі наказів гра буде залишатись цікавою і хаотичною. Під час соло гри ви можете просто записувати накази на «Аркуш наказів» замість шматків паперу в мішечку. Аркуш це просто заміна мішечка, тому решту правил для наказів можна дотримуватися як звичайно. Однак **випадковий** наказ слід вводити в гру лише якщо ви будете використовувати D8 замість D6 (див. нижче).

Аркуш наказів

Аркуш наказів — це аркуш паперу, на якому ви повинні намалювати 6 колонок, по одній для кожної сторони D6. Таким чином, буде 1, 2, 3, 4, 5 і 6 стовпці. Якщо ви граєте з випадковим наказом, то вам знадобиться 8 стовпців і кубик D8. Кожен стовпець має бути достатньо широким, щоб у ньому можна було написати наказ. Пишіть накази як зазвичай, але використовуйте червону ручку для однієї сторони та синю або чорну для іншої, і робіть горизонтальну лінію під своїм наказом.

Накази записуються в будь-який стовпець, але їх не можна записувати у стовпець у якому є невиконаний наказ.

Аркуш наказів виглядає так:

Отримання і виконання наказів

Коли прийде час отримати новий наказ – киньте D6 і виконайте останній записаний наказ зі стовпця з відповідного стовпця. У стовпці має бути лише один невиконаний наказ.

Отримавши наказ, позначте його зірочкою, щоб не забути що ви його отримали. Після виконання викресліть його, як показано у стовпцях 1 і 4. Після того, як наказ виконано, під ним можна записати новий наказ.

Порада

Якщо ви забули, чия зараз черга, ви можете підрахувати кількість виконаних наказів. За один хід має бути 4 вирішених наказів.

Система характеристик

В цьому розділі пояснено систему що була використана для перетворення реальних специфікацій в ігрові.

Запас ходу транспортних засобів

Округліть реальну швидкість км/год до найближчих 10 км, а потім поділіть на 10.

Формула обчислення дальність зброї

Наступна формула використовується для перетворення реальної ефективної дистанції у дюйми:

y - це дальність у дюймах, яку ви намагаєтеся знайти.

x— ефективна дальність зброї в метрах

$$y = \frac{18}{3500} \times x + 3.428$$

Введіть реальну ефективну дальність зброї в поле x та обрахуйте значення y для дюймів (потім конвертуйте в см)

Система вартості

Щоб визначити вартість підрозділу, скористайтеся наведеним нижче принципом, додаючи всі значення з кожної категорії.

Відстань переміщення: Додайте всі значення запасу ходу(дорога, поле, ліс), а потім поділіть на 4.

Тип зброї:

- А +1 бал
- В +4 бали
- С +8 балів
- D +12 балів
- E +16 балів
- Н +10 балів
- S +8 балів

Javelin: +6 очок (тобто загалом 16 очок)

ППО що здатне вражати тільки повітряні цілі (наприклад, Stinger, Стріла-10), коштує вдвічі дешевше.

Дальність: Для зброї типу В і вище, якщо її радіус дії менше 25.5, поділіть ціну на 2.

РПГ-7: +4 бали в сумі замість 5 (коротша дальність порівняно з NLAW)

Російська піхота: +3 бали

Українська ББМ: +5 балів

Український танк: +10 балів

Російський танк: +5 балів

Неброньована техніка: (без збільшення вартості)

T-90: +5 балів (тобто +10 балів разом)

Гелікоптер: без збільшення вартості

БПЛА: +35 балів

Ситуаційна обізнаність: Ситуаційна обізнаність є фінальним модифікатором. В кінці підрахунку помножте отримані очки на відповідний модифікатор СО, щоб отримати ціни підрозділу. Округліть до найближчого цілого числа. Зауважте, що ви завжди повинні використовувати лише перше значення СО у випадку якщо їх два.

СО 1(без модифікатора)

СО 2 x1,2

СО 3x1,3

Примітки Автора

За цим конфліктом дуже цікаво стежити, і я вдячний таким авторам, як Том Купер, за їх неймовірно глибоке висвітлення та оновлення. Особлива подяка моїй нареченій за допомогу в тестуванні гри та виборі кольорів для фішок.

Якщо у вас є пропозиції чи запитання, не соромтеся зв'язатися:

thespidersrepublic@hotmail.com– Том Дженсен, квітень 2022 р

Спрощення озброєння

Зброю було спрощено до двох видів на одиницю техніки. Найчастіше ПТУРи були першими кандидатами на видалення, оскільки, згідно з моїми дослідженнями ~~я люблю вестернський осінт~~, їх

дуже рідко використовували в бою. За бажанням ви можете повернути озброєння назад. Наприклад, БТР-4 має наступний ПТРК:

ПТРК “Бар’єр” (Н) Дальність: 86 см.

Гармата БМП-1 має зменшену дальність стрільби через неефективність на великих дистанціях, крім того, ми дещо знизили швидкість руху БМП-1 по бездоріжжю та лісу, щоб він мав відмінність від БМП-2 і БМП-3. Також було здешевлено його зброю класу D (10 очок замість 12).

Т-90 Корд 12,7 мм

Т-90 отримав можливість використання 12,7-мм Корд, оскільки з нього можна вести вогонь дистанційно. На інших танках ми прибравли можливість використання їхніх 12,7-мм кулеметів через те, що член екіпажу має висунутись з люка для ведення вогню, що буває рідко в бойових ситуаціях.

БПЛА

Хоча високоточні боєприпаси, які використовуються на БПЛА, неймовірно точні, в грі вони все ще мають кидок атаки 3+ проти ББМ та 4+ проти танків. Це симулює час, що необхідний для підльоту ракети, і повільніший темп бою безпілотників порівняно з наземними підрозділами. По суті, ракета не може промахнутись (оскільки кількість ракет зменшується лише після успішної атаки), але кидки 3+ і 4+ симулюють час між ударами.

Додаткові правила

Наступні правила можуть додаватись за бажанням:

Навченість підрозділів

Існує три типи якості військ:

Низька якість

- Киньте два D6 та оберіть найменше значення.

Середня якість

- Без змін.

Елітні підрозділи

- Киньте два D6 та оберіть найвище значення.

Додаткові правила активації

Система накази з першої версії гри

До системи «2 російські накази, 1 український» обидві сторони писали по 1 наказу за хід, а потім виконували 2 накази. Український гравець не отримував жодних «безкоштовних» наказів, і активація була по суті однаковою для обох сторін (тому в українців було менше ініціативи).

Ця система працює наступним чином:

Початкові накази:

- Обидва гравці пишуть два накази, кладуть їх у мішок.

Кожен хід:

- Кожен гравець пише один наказ і кладе його в мішок.
- Витягніть один наказ та виконайте його
- Витягніть другий наказ і виконайте його

D6 Активація

Ви можете використовувати наступну систему активації замість написання та вирішення наказів:

- Гравці кидають кубики
- Переможець може перемістити підрозділи D6
- Після цього переможений переміщує підрозділи D6
- Гравці знову кидають кубики

- Переможець може виявляти та атакувати противника підрозділами D6
- Слідом переможений може виявити й атакувати підрозділами D6
- Усі гелікоптери рухаються/атакують

Терміни та визначення

В наступному розділі надаються пояснення по деяким ігровим і технічним термінам:

Кубик D6\8\3: гральна кістка що має 3, 6 або 8 сторін. Для імітування D3 можна поділити значення D6 на 2, дробні округлити.

Якщо у вас немає гральних кубиків, можна скористатись віртуальними на сайтах або утилітою для смартфона.

Ціль Кидка (ЦК): це значення яке вам потрібно викинути на кубіку

Складність кидка +/-: ця механіка підвищує або знижує ЦК на вказане значення

Очки перемоги (ОП): це очки які ви отримуєте за знищення ворожих підрозділів чи виконання бойових завдань

Ситуаційна обізнаність (СО): це кількість спроб виявлення противника для вашого підрозділу.

Бойова Броньована Машина (ББМ): узагальнена назва для бронемашин, БМП, БТР і іншої легкої бронетехніки.

Фішки та маркери одиниць

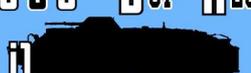
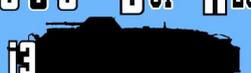
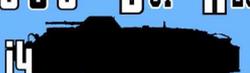
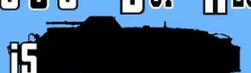
На наступних сторінках містяться фішки всіх підрозділів та відповідні маркери, що знадобляться вам для гри. Їх можна роздрукувати та вирізати на тонкому картоні.

Також надається типовий лист угруповання. Для першої гри ви можете користуватись цим списком з простою системою нумерації 1-10, замість того щоб витратити час на складання власного списку угруповання.

ФІШКИ ПІДРОЗДІЛІВ

<p>4 Н 7.5-23 А 15</p> <p>1 ПЛАН</p> <p>ПІХОТА (3)</p>	<p>4 Н 7.5-23 А 15</p> <p>2 ПЛАН</p> <p>ПІХОТА (3)</p>	<p>4 Н 7.5-23 А 15</p> <p>3 ПЛАН</p> <p>ПІХОТА (3)</p>	<p>4 Н 7.5-23 А 15</p> <p>4 ПЛАН</p> <p>ПІХОТА (3)</p>	<p>8 5 3 В 51 А 23</p> <p>5</p> <p>ББМ (1)</p>
<p>8 5 3 В 51 А 23</p> <p>6</p> <p>ББМ (1)</p>	<p>8 5 3 В 51 А 23</p> <p>7</p> <p>ББМ (1)</p>	<p>8 5 3 В 51 А 23</p> <p>8</p> <p>ББМ (1)</p>	<p>8 5 3 С 61 А 23</p> <p>9</p> <p>ТАНК (1)</p>	<p>8 5 3 С 61 А 23</p> <p>10</p> <p>ТАНК (1)</p>
<p>4 Н 7.5-13 А 15</p> <p>1 РПГ</p> <p>ПІХОТА (3)</p>	<p>4 Н 7.5-13 А 15</p> <p>2 РПГ</p> <p>ПІХОТА (3)</p>	<p>4 Н 7.5-13 А 15</p> <p>3 РПГ</p> <p>ПІХОТА (3)</p>	<p>8 5 3 В 51 А 23</p> <p>4</p> <p>ББМ (1)</p>	<p>8 5 3 В 51 А 23</p> <p>5</p> <p>ББМ (1)</p>
<p>8 5 3 В 51 А 23</p> <p>6</p> <p>ББМ (1)</p>	<p>8 5 3 В 51 А 23</p> <p>7</p> <p>ББМ (1)</p>	<p>8 5 3 С 61 А 23</p> <p>8</p> <p>ТАНК (1)</p>	<p>8 5 3 С 61 А 23</p> <p>9</p> <p>ТАНК (1)</p>	<p>8 5 3 С 61 А 23</p> <p>10</p> <p>ТАНК (1)</p>

УКРАЇНСЬКІ ВІЙСЬКА 1

4 А15  ПІХОТА (3)	4 А15  ПІХОТА (3)	4 А15  ПІХОТА (3)	4 А15  ПІХОТА (3)	4 А15  ПІХОТА (3)
4 В45.8 А15  ПІХОТА (3)	4 В45.8 А15  ПІХОТА (3)	4 Н7.5-13 А15  ПІХОТА (3)	4 Н7.5-13 А15  ПІХОТА (3)	4 Н7.5-13 А15  ПІХОТА (3)
4 Н7.5-23 А15  ПІХОТА (3)	4 Н7.5-23 А15  ПІХОТА (3)	4 Н7.5-23 А15  ПІХОТА (3)	4 Н7.5-23 А15  ПІХОТА (3)	4 Н7.5-23 А15  ПІХОТА (3)
4 Н10-60.9 А15  ПІХОТА (3)	4 Н10-60.9 А15  ПІХОТА (3)	4 Н71 А15  ПІХОТА (3)	4 Н71 А15  ПІХОТА (3)	4 Н71 А15  ПІХОТА (3)
10 6 4  КОРЧ (2)	10 6 4  КОРЧ (2)	10 6 4  КОРЧ (2)	10 6 4  КОРЧ (2)	10 6 4 В45.8  КОЗАК (2)
10 6 4 В45.8  КОЗАК (2)	10 6 4 В45.8  КОЗАК (2)	10 6 4 В45.8  КОЗАК (2)	10 6 4 В51 А23  БРАМ-2 (1)	10 6 4 В51 А23  БРАМ-2 (1)
8 5 3 В51 А23  БТР-80 (1)	8 5 3 В51 А23  БТР-80 (1)	8 5 3 В51 А23  БТР-80 (1)	8 5 3 В51 А23  БТР-80 (1)	8 5 3 В51 А23  БТР-80 (1)
8 5 3 С35.5 А23  БТР-82А (1)	8 5 3 С35.5 А23  БТР-82А (1)	8 5 3 С35.5 А23  БТР-82А (1)	6 3 2 А23  МТ-ЛБ (1)	6 3 2 А23  МТ-ЛБ (1)
10 6 4 С35.5 23  БТР-4 (2)	10 6 4 С35.5 23  БТР-4 (2)	10 6 4 С35.5 23  БТР-4 (2)	5 3 2 С40.5  ШИЛКА 1/2	5 3 2 С40.5  ШИЛКА 1/2

УКРАЇНСЬКІ ВІЙСЬКА 2

5 3 2 d3 ШИЛКА C40.5 1/2 	5 3 2 d4 ШИЛКА C40.5 1/2 	6 3 2 d5 СТРІЛА-10 S 76 (2) 	6 3 2 d6 СТРІЛА-10 S 76 (2) 	6 3 2 d7 СТРІЛА-10 S 76 (2) 
6 4 2 i14 БМП-1 D 35.5 A 23 (1) 	6 4 2 i15 БМП-1 D 35.5 A 23 (1) 	6 4 2 i16 БМП-1 D 35.5 A 23 (1) 	6 4 2 i17 БМП-1 D 35.5 A 23 (1) 	6 5 3 i18 БМП-2 C 35.5 A 23 (1) 
6 5 3 i19 БМП-2 C 35.5 A 23 (1) 	6 5 3 i20 БМП-2 C 35.5 A 23 (1) 	6 5 3 i21 БМП-2 C 35.5 A 23 (1) 	7 5 3 i22 БМП-3 D 61 A 23 (1) 	7 5 3 i23 БМП-3 D 61 A 23 (1) 
6 4 2 a1 Т-64БВ ПРОТИ ТАНКА E 61 A 23 (1) 	6 4 2 a2 Т-64БВ ПРОТИ ТАНКА E 61 A 23 (1) 	6 4 2 a3 Т-72 E 61 A 23 (1) 	6 4 2 a4 Т-72 E 61 A 23 (1) 	8 5 3 a5 Т-80 E 61 A 23 (1) 
7 2 h1 МІ-8 A 23 (2) 	7 2 h2 МІ-8 A 23 (2) 	7 2 h3 МІ-8 A 23 (2) 	7 2 h4 МІ-8 A 23 (2) 	7 8 h5 МІ-24 C 40.5 B 61 (2) 
7 8 h6 МІ-24 C 40.5 B 61 (2) 	7 8 h7 МІ-24 C 40.5 B 61 (2) 	7 8 h8 МІ-24 C 40.5 B 61 (2) 	6 U1 ТВ2 H 121 (3) 	6 U2 ТВ2 H 121 (3) 
4 z1 ПІХОТА H 7.5-76 A 15 (3) 	4 z2 ПІХОТА H 7.5-76 A 15 (3) 			

РОСІЙСЬКІ ВІЙСЬКА 1

4 1 ПІХОТА (3) А15	4 2 ПІХОТА (3) А15	4 3 ПІХОТА (3) А15	4 4 ПІХОТА (3) А15	4 5 ПІХОТА (3) В45.8 А15 АШК
4 6 ПІХОТА (3) В45.8 А15 АШК	4 7 ПІХОТА (3) Н7.5-13 А15 РПГ	4 8 ПІХОТА (3) Н7.5-13 А15 РПГ	4 9 ПІХОТА (3) Н7.5-13 А15 РПГ	4 10 ПІХОТА (3) Н61 А15 СТРІЛА-2
4 11 ПІХОТА (3) Н61 А15 СТРІЛА-2	10 6 4 51 БРДМ-2 (1) В51 А23	10 6 4 52 БРДМ-2 (1) В51 А23	8 5 3 i1 БРТР-80 (1) В51 А23	8 5 3 i2 БРТР-80 (1) В51 А23
8 5 3 i3 БРТР-80 (1) В51 А23	8 5 3 i4 БРТР-80 (1) В51 А23	8 5 3 i5 БРТР-80 (1) В51 А23	8 5 3 i6 БРТР-80 (1) В51 А23	8 5 3 i7 БРТР-82А (1) С35.5 А23
8 5 3 i8 БРТР-82А (1) С35.5 А23	8 5 3 i9 БРТР-82А (1) С35.5 А23	6 4 2 i10 БРТР-А (1) В35.5 А23	6 4 2 i11 БРТР-А (1) В35.5 А23	6 4 2 i12 БРТР-А (1) В35.5 А23
6 3 2 i13 МТ-ЛБ (1) А23	6 3 2 i14 МТ-ЛБ (1) А23	6 4 2 i15 БМП-1 (1) D 35.5 А23	6 4 2 i16 БМП-1 (1) D 35.5 А23	6 4 2 i17 БМП-1 (1) D 35.5 А23
6 5 3 i18 БМП-2 (1) С35.5 А23	6 5 3 i19 БМП-2 (1) С35.5 А23	6 5 3 i20 БМП-2 (1) С35.5 А23	6 5 3 i21 БМП-2 (1) С35.5 А23	7 5 3 i22 БМП-3 (1) D 61 А23
7 5 3 i23 БМП-3 (1) D 61 А23	7 5 3 i24 БМП-3 (1) D 61 А23	7 5 3 i25 БМП-3 (1) D 61 А23	6 4 2 a12 БМПТ (1) С61 В35.5	6 4 2 a13 БМПТ (1) С61 В35.5
5 3 2 d1 ШИЛКА 1/2 С40.5	5 3 2 d2 ШИЛКА 1/2 С40.5	5 3 2 d3 ШИЛКА 1/2 С40.5	6 4 2 d4 ТУНГУСКА 1/2 S121 С40.5	6 4 2 d5 ТУНГУСКА 1/2 S121 С40.5

РОСІЙСЬКІ ВІЙСЬКА 2

6 4 2 S121 C40.5 d6  ТУНГУСКА 1/2	6 3 2 S 76 d7  СТРІЛА-10 (2)	6 3 2 S 76 d8  СТРІЛА-10 (2)	6 3 2 S 76 d9  СТРІЛА-10 (2)	6 4 2 E 61 A 23 a1  Т-72 (1)
6 4 2 E 61 A 23 a2  Т-72 (1)	6 4 2 E 61 A 23 a3  Т-72 (1)	6 4 2 E 61 A 23 a4  Т-72 (1)	8 5 3 E 61 A 23 a5  Т-80 (1)	8 5 3 E 61 A 23 a6  Т-80 (1)
8 5 3 E 61 A 23 a7  Т-80 (1)	8 5 3 E 61 A 23 a8  Т-80 (1)	8 5 3 E 61 B 35.5 a9  Т-90 (1)	8 5 3 E 61 B 35.5 a10  Т-90 (1)	8 5 3 E 61 B 35.5 a11  Т-90 (1)
12 A 23 h1  МІ-8 (2)	12 A 23 h2  МІ-8 (2)	12 A 23 h3  МІ-8 (2)	12 A 23 h4  МІ-8 (2)	12 A 23 h5  МІ-8 (2)
18 C 40.5 B 61 h6  МІ-24 (2)	18 C 40.5 B 61 h7  МІ-24 (2)	18 C 40.5 B 61 h8  МІ-24 (2)	18 H 76 C 40.5 h9  МІ-28 (2)	18 H 76 C 40.5 h10  МІ-28 (2)
6 H 114 u1  ОРІОН (3)	6 H 114 u2  ОРІОН (3)	4 C 7.5-23 A 15 12 ШМЕЛЬ ПІХОТА (3)	4 C 7.5-23 A 15 13 ШМЕЛЬ ПІХОТА (3)	4 C 7.5-23 A 15 14 ШМЕЛЬ ПІХОТА (3)
14 8 4 B 35.5 t1  ТИГР-М (2)	14 8 4 B 35.5 t2  ТИГР-М (2)	14 8 4 B 35.5 t3  ТИГР-М (2)	14 8 4 B 35.5 t4  ТИГР-М (2)	6 3 2 H 15-76 i26  ШТУРМ (1)
6 3 2 H 15-76 i27  ШТУРМ (1)	4 H 7.5-13 A 15 15 РПГ ПІХОТА (3)			

