

Н ★ Е ★ Б ★ О

ВТОРОЙ МИРОВОЙ



В Великую Отечественную войну авиация была одним из основных родов войск и играла значительную роль в ходе боевых действий. Каждая из сторон глобального конфликта старалась обеспечить постоянное повышение боеспособности ВВС, наращивая выпуск самолетов и непрерывно совершенствуя их модели. На ВПК всех стран были брошены все научные и инженерные силы, действовало множество научно-исследовательских институтов и лабораторий, конструкторских бюро и испытательных центров. Создавалась новейшая боевая техника. Истребители являлись главным средством борьбы с противником в воздухе. От их эффективности во многом зависел успех боевых операций наземных войск и других родов авиации, безопасность тыловых объектов. По этой причине класс истребителей развивался наиболее интенсивно.

Схватки истребителей в небе всегда были жестоки и скоротечны и иногда их результат непосредственно влиял на исход крупных сражений на земле.



Небо второй мировой - настольная игра, в которой моделируются воздушные бои Великой Отечественной войны между сторонами Оси и Антигитлеровской коалиции.

Цели игры

В игре присутствуют карты самолетов **Антигитлеровской Коалиции (СССР, Великобритания)** и стран **Оси (Германия, Италия)**. Целью обеих сторон является уничтожение всех воздушных машин противника.

Каждый игрок контролирует один или несколько самолетов той или иной стороны конфликта и должен, разыгрывая карты маневров с руки, получить преимущество над авиацией противника, и постараться нанести врагу урон при помощи карт атаки. Противник в свою очередь может защищаться и пытаться сохранить выгодную позицию, разыгрывая соответствующие карты.

Уничтожение самолетов и наземных объектов, принадлежащих противнику, приносит команде победные очки. Победит та сторона, которая в финале заработает большее их количество.

Игровые объекты

Игровое поле

Игровое поле разделено на три поля высот (малая, средняя, большая). В поле каждой высоты находятся ячейки расположения - места, в которые могут быть выложены карты самолетов. Самолет, находящийся в ячейке, может быть развернут в ней в зависимости от эффектов карт маневров (см. **Позиция**). В центре поля каждой высоты есть отмеченные красным и зеленым цветом стартовые ячейки (см. **Выход на поле высоты**). На протяжении игры команда использует те стартовые ячейки, которые расположены ближе к ее краю игрового поля.

Также вдоль двух краев поля расположены по три ангара каждой стороны, из которых самолеты выходят в бой.

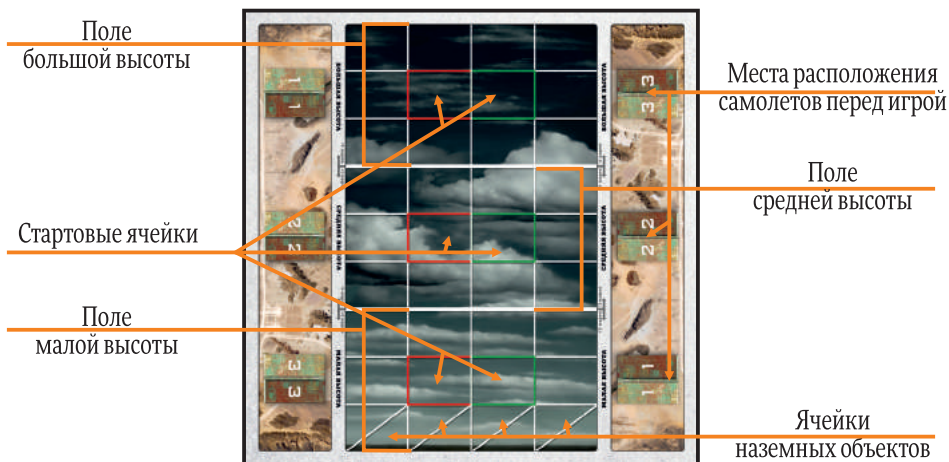


Рис. 1 Игровое поле

Самолеты ↗

На карте самолета размещены следующие показатели:

- **Мощность.** Эта характеристика показывает количество карт, которые игрок добывает на руку в начале своего хода.
- **Стрельба.** Отражает базовую силу орудий самолета, выраженную в “очках стрельбы”. Эти очки расходуются при использовании атакующих карт и не могут быть накоплены. В начале каждого хода самолета их значение обновляется до базовой величины. Ситуативного прироста очков стрельбы можно добиться, сменив **позицию** противника относительно своего самолета (см. **Позиция**).
- **ТТХ.** Эта характеристика показывает максимальное количество карт, которые могут находиться на руках у игрока, контролирующего самолет. Если в конце хода на руках у игрока оказывается больше карт, чем позволяет показатель ТТХ, лишние карты по выбору игрока отправляются в сброс. Если показатель ТТХ изменяется, лишние карты также сбрасываются.
- **Пункты структуры.** Это количество очков повреждений, после получения которых самолет переходит в состояние **поврежден** или выводится из игры, если уже был в состоянии **поврежден**.
- **Специальная возможность.** У некоторых самолетов рядом с показателем

структуры указаны значки “↑” и “⚡”.

Стрелка ↑ разрешает раз в ход скинуть одну карту с руки (кроме карт неполадок) и немедленно добрать новую, прицел ⚡ указывает на наличие у самолета турели, позволяющей атаковать противника, находясь хвостом или бортом к нему (показатель **стрельбы** турели всегда равен единице вне зависимости от **позиции**).

- **Личный номер.** Номер воздушной машины в игре, используется для набора самолетов перед началом игры и отслеживания их на игровом поле (см. **Начало игры**).
- **Категория и подкатегория.** Все самолеты делятся на категории по эффективности. Наиболее эффективными являются самолеты категории I, за ними следуют самолеты категории II, потом III и IV. Внутри каждой категории существуют подкатегории, которые трактуются по тому же принципу - 1 лучше 2, а 2 лучше 3. Штурмовики относятся к отдельной категории самолетов (**III**).

Модель самолета

Личный номер

Принадлежность

Категория и подкатегория

Пункты структуры

Специальная возможность

Мощность, стрельба, ТТХ



Рис.2 Карта самолета

Карты наземных объектов +

Для каждой стороны на игровом поле доступно две ячейки для наземных объектов: командного пункта, диспетчерского пункта или зенитной батареи. В этих ячейках могут находиться только наземные объекты. Команда использует те две ячейки наземных объектов, которые расположены ближе к ее краю игрового поля. Атаковать наземные объекты могут только **штурмовики** (самолеты категории **Ш**), по особым правилам. (см. раздел правил **Наземные объекты** и **Атака наземных объектов**).



Рис.3 Карта наземного объекта

Боевая колода +

В игре присутствует **боевая колода**, состоящая из карт различного использования. Основными картами являются **реакции** и **действия**, кроме того часть карт это **противоходы**, которые могут использоваться как реакции или как действия в зависимости от ситуации. Наконец, в боевой колоде

имеется несколько карт **событий**, имеющих уникальные эффекты. Ищите подробности в разделе правил **Действия в бою**.

Маркеры повреждений * +

Используются для отметки полученных самолетами повреждений (выкладываются на карту самолета, получившего попадание).

Номерные карты +

У каждой из сторон имеется колода с цифрами, количество карт в которой соответствует количеству доступных самолетов. Эти карты используются для выбора самолетов в закрытую (см. **Выбор самолетов**), отслеживания ходов самолетов во время раунда, а также для атак наземных объектов.



Рис.4 Номерные карточки Советов и Оси



Правила

Самолет

В данном разделе рассматриваются все правила, связанные с состояниями и действиями, доступными самолетам в игре.

Состояния самолета

У каждого самолета есть два состояния **цел** и **поврежден**. Самолеты вступают в бой в состоянии **цел**, и переворачиваются в состоянии **поврежден** после получения повреждений равных показателю **структурных очков** на карте. Если самолет в состоянии **цел** получает от одной атаки количество повреждений, превышающее значение его **структурных очков**, его карта переворачивается в состояние **поврежден**, а избыток повреждений выкладывается на карту. При переходе в состояние **поврежден** у самолета меняются характеристики. Если при этом у игрока на руках больше карт, чем позволяет обновленный показатель ТТХ, игрок обязан немедленно отправить лишние карты в сброс (игрок сам выбирает, какие карты будут сброшены).



Цел

Поврежден

Рис.5 Карточка самолета

Схватка

Два самолета, находящиеся в соседних клетках по вертикали или горизонтали в пределах одного поля высоты, находятся в состоянии **схватки**. Они могут атаковать друг друга, менять высоту в свой ход и преследовать сменившего высоту противника, но не могут свободно перемещаться по полю высоты.

Позиция

Самолет в бою может находиться в нескольких положениях относительно противника.

- **Фронт**. Самолеты находятся в соседних ячейках и развернуты носами друг к другу. Ни у одного из них нет никаких преимуществ. В этом случае самолеты считаются находящимися в состоянии **схватка**.
- **Фланг**. Самолеты находятся в соседних ячейках и цель развернута бортом к атакующему. В этом случае самолеты считаются находящимися в состоянии **схватка**. Атакующий самолет, смотрящий носом в борт соперника, получает при атаке преимущество к показателю **стрельба +1**. Самолет, развернутый боком к противнику, теряет возможность атаковать его.
- **Тыл**. Самолеты находятся в соседних ячейках и цель расположена хвостом к атакующему. В этом случае самолеты считаются находящимися в состоянии **схватка**. Атакующий получает при

атаке преимущество к показателю **стрельба +2**. Самолет, развернутый хвостом к противнику, теряет возможность атаковать его.

Перемещение самолета

- **Выход на поле высоты.** Выходя на боевое поле, самолет обязан быть в любом желаемом положении выставлен в **стартовую ячейку** со своей стороны на поле выбранной высоты, если эта ячейка не занята другими самолетами. В противном случае самолет может в любом желаемом положении выйти в любую не занятую ячейку.
- В начале своего хода самолет может **переместиться** либо **сменить высоту**.
- **Перемещение** по ячейкам текущей высоты. В свой ход самолет, расположенный на игровом поле и **не находящийся** в состоянии **схватки** с противником, может переместиться на любую свободную ячейку в поле текущей высоты, оказавшись там в любой желаемой **позиции**.
- **Смена высоты.** В начале своего хода любой самолет может сменить высоту. Можно менять высоту только на одну отметку (то есть с малой на среднюю, со средней на большую и т.д.). При наборе высоты игрок должен сбросить одну карту с руки. Снижаясь, игрок добирает на руку дополнительную карту. Если после добора карты на руку в связи со сменой высоты, количество карт на

руках у игрока превысило показатель ТТХ его самолета, игрок должен в конце своего текущего или ближайшего хода отправить в сброс лишние карты по своему выбору. При смене высоты самолет подчиняется правилам **выхода на поле** см. пункт правил выше) и в текущем ходу уже не может перемещаться по полю новой высоты.

- **Преследование.** Если в свою фазу перемещения самолет меняет высоту, вражеский самолет, находящийся с ним в **схватке** и развернутый к нему носом может начать преследование, чтобы немедленно опуститься или подняться следом за ним по правилам смены высоты. Если цель развернута к преследователю бортом или носом, преследователь должен сбросить с руки дополнительную карту (помимо добора или сброса карты согласно правилу **смены высоты**). Если цель развернута к преследователю хвостом, дополнительная карта не сбрасывается. Если в ходе смены высоты цель меняет свою позицию, преследователь выходит в ту ячейку, в которой взаимная позиция будет сохраняться. Если целевая ячейка преследователя занята другим самолетом, он сам должен выбрать ячейку в пределах зоны **схватки**. Если заняты все ячейки зоны **схватки**, преследователь выбирает одну из соседних ячеек по диагонали от цели.



Наземные объекты

Командный пункт. Позволяет один раз в раунд одному игроку стороны, которой принадлежит эта постройка, взять на руку карту сверху колоды и сбросить любую ненужную карту. После этого карта командного пункта поворачивается в ячейке и не может быть использована повторно до начала следующего раунда.

Диспетчерский пункт. Любой игрок стороны, обладающей диспетчерским пунктом, может в свой ход взять любую карту (исключая неполадки) из своей руки и положить ее лицом вниз на диспетчерский пункт. Эту карту может сыграть любой самолет принадлежащий к той же команде (союзники имеют право изучить карту, чтобы ознакомиться с ее эффектами). На этой постройке может лежать только одна карта. После использования карта сбрасывается и диспетчерский пункт освобождается.

Зенитная батарея. Может выстрелить по каждому активированному вражескому самолету в секторе обстрела (в том числе вошедшему в эту зону), не тратя на это **очков стрельбы**. К этой атаке не применяются дополнительные эффекты атаки, такие как сброс дополнительной карты атакующим и т.д. Игрок тянет из колоды две карты, и если среди них есть карта атаки, ее можно применить немедленно. Вторая

карта всегда сбрасывается. **Сектор обстрела** батареи - смежные с ней ячейки неба по вертикали и по диагонали. Самолет не может уклоняться от атак зенитной батареи.

Действия в бою


Реакции

Карты **реакций** (↻) играют только в ответ на действия вражеского самолета. Также карты реакций могут отменять реакции, сыгранные противником. Против одного действия можно сыграть несколько разных реакций, каждую из которых можно блокировать отдельно. В описании карты всегда сказано, какие именно эффекты она может отменить.



Рис.6 Карта реакции

Действия. Делятся на два типа: **маневры** и **атаки**. Во время боя карты действий использует только атакующий самолет, защищающийся может использовать карты реакций либо противоходов в качестве реакций.


Маневры. Карты маневров () позволяют влиять на позицию вашего и вражеского самолетов. Сыграв карту вы можете сменить позицию (см. **Позиция**) своего самолета, либо позицию вражеского самолета, находящегося в **схватке** с вашим, если ваш самолет развернут к нему носом. Также существуют особые карты маневров, описание которых вы найдете далее в правилах.

Внимание! Любая карта маневра играет против определенной цели, находящейся в схватке с активным самолетом, если таковые имеются. Если в схватке несколько самолетов противника, действующий игрок сам выбирает, какой из них будет противостоять его маневрам.

Внимание! Маневры с эффектами “смена высоты” воздействуют только на атакующего, с эффектами “смена высоты противника” - только на цель.



Рис.7 Карта маневра

Атаки. Карты атак наносят повреждения вражеским самолетам. У любой атаки имеется стоимость в очках стрельбы, (левый нижний угол карты, значки ), а также текстовое описание эффекта. Эффект применяется в случае, если атака была успешна.

Внимание! Если в описании атакующей карты сказано, что атакующий должен сбросить дополнительную карту с руки, это происходит одновременно с использованием основной карты.



Рис.8 Карта атаки


Противоход. Особые карты с двойным использованием (). Могут быть сыграны в качестве реакции (защита) либо маневра (атака), конкретные эффекты каждого варианта всегда указаны на карте.



Рис.9 Карта противохода

События. Специальные карты, имеющие уникальное использование. Делятся на несколько подтипов.

Внимание! По умолчанию карты **событий** не используются в игре, замешивайте их в колоду если хотите добавить в игру сложности и непредсказуемости. Имейте в виду, что события наилучшим образом сочетаются с режимом игры, при котором за столом находятся два человека, каждый из которых управляет тремя самолетами одновременно.

- **Критическое попадание.** Карта берется на руку и может быть использована одновременно с атакой против вражеского самолета. В этом случае карта критического эффекта выкладывается на поле одновременно с картой атаки и может быть заблокирована вместе с ней. Если атака оказывается успешной, карта критического попадания выкладывается рядом с номерной картой ангара цели и ее эффект применяется к цели. После того, как самолет погибает от такого эффекта, карта критического попадания отправляется в сброс.

- **Неполадка.** Сразу же после того, как вытянута карта, описанный эффект применяется к самолету игрока. Рубашка этих карт отличается от всех остальных.

- **Спасение.** Карта берется на руку и может быть сыграна в момент гибели самолета, согласно ее описанию. Сыгранная карта спасения выкладывается на ангар соответствующего самолета и учитывается при финальном подсчете очков.



Рис.10 Карта событие

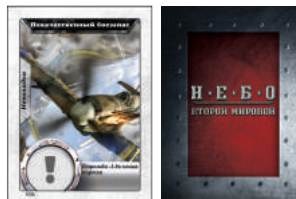


Рис.11 Карта неполадка

Постоянные эффекты

Некоторые карты боевой колоды обладают эффектами, которые длятся дольше одного хода или раунда. Они отличаются от остальных красным цветом фона значка в левом нижнем углу. Когда атакующий успешно применяет против цели такую карту, она выкладывается рядом с номерной картой ангара пострадавшего самолета, и находится там пока не будет сброшена согласно правилам, указанным на самой карте.



Рис.11 Карта с постоянным эффектом

Термины, используемые в описаниях боевых карт

Смена позиции - игровой термин, подразумевающий, что целевой самолет поворачивается в ячейке на 90 градусов в направлении, определяемом действующим игроком.

Смена фланговой позиции - если карту с таким эффектом играет самолет, развер-

нутый бортом к противнику, их позиции меняются зеркально (цель разворачивается бортом к сыгравшему, а тот разворачивается к ней носом).

Нейтральная позиция - самолеты разворачиваются носами друг к другу (см. позиция **фронт**).



Пример боевой ситуации

Самолет А и Самолет Б расположены в соседних ячейках и развернуты фронтом друг к другу (находятся в нейтральной позиции). Самолет А активируется. Поскольку самолеты находятся в схватке, он не может перемещаться по полю текущей высоты, но может сменить высоту. Игрок решает не делать этого и переходит к фазе боя.

Он выбирает в качестве цели Самолет Б. На руках у игрока А имеется карта атаки Короткая очередь, стоимость использования которой составляет 2 очка стрельбы. Поскольку базовое значение стрельбы Самолета А равно 1, в нейтральной позиции применить эту карту нет возможности. Игрок А решает использовать против самолета Б маневр **Вираз**, эффектом которого является **Смена позиции**. Он выкладывает эту карту на стол, объявив цель и эффект.

Игрок Б решает помешать этому. Он выкладывает на стол карту реакции **Уворот**, в

эффектах которой указано, что она позволяет отменить использованный врагом **Вираз**.

Игрок А не согласен и играет против **Уворота** цели еще один **Уворот**, отменяя своей реакцией реакцию противника. Если Игрок Б не найдет способ заблокировать эту карту, эффект **Виража** будет применен к его самолету.

Игрок Б видит, что ситуация становится напряженной и играет карту **Реакция аса** против последнего **Уворота** Игрока Б. Согласно описанию этой карты, целевая карта и **Реакция аса** снимаются с поля, как будто их никогда там не было. **Вираз** снова заблокирован, если Игрок А не найдет способ изменить это.

Игрок А берет из своей руки карту **Противохода** **Обманный маневр** и использует ее в качестве реакции против **Уворота** игрока Б. Этому игроку Б уже не может ничего противопоставить. **Вираз** игрока А использован успешно. Все сыгранные карты боевой колоды отправляются в сброс.

Игрок А поворачивает карту Самолета Б в ячейке на 90 градусов. Теперь Самолет А смотрит носом противнику в борт и получает преимущество +1 к показателю стрельбы. Вместе с базовым значением стрельбы 1 показатель равен 2, что позволяет использовать карту Короткая очередь, имеющуюся на руках у игрока А.

Игрок А начинает следующий такт фазы боя. Он выкладывает на стол карту атаки Короткая очередь, стоимость использования которой равна 2, а эффект в случае успеха - нанесение противнику трех повреждений.

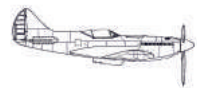
Игрок Б решает попытаться отменить атаку при помощи новой реакции - он выкладывает на стол карту Бочка, которая может отменить эффект Короткой очереди.

Игрок А тоже играет Бочку - эта карта может отменить эффект другой Бочки, что указано в описании ее эффекта.

Игрок Б играет последнюю карту, которая осталась у него на руках и это еще одна Бочка, которая блокирует только что сыгранную атакующим реакцию. У игрока А закончились карты реакций на руках и он признает, что цель успешно увернулась от его атаки. Все сыгранные боевые карты отправляются в сброс.

Поскольку у Самолета А было всего 2 очка стрельбы (1 базовое и 1 за выигрышную фланговую позицию), больше атаковать в этом ходу он не имеет права. До конца хода он может использовать новые маневры, если они имеются у него на руках и это ему выгодно.

Игрок А решает, что других маневров он совершать не станет и, повернув номерную карту в ангаре Самолета А, объявляет, что закончил ход.



Игровой процесс

Режимы игры

В каждую из двух команд может входить от одного до трех игроков, контролирующих не более трех самолетов. В базовом режиме игры каждый игрок контролирует один самолет. Возможен вариант, когда команда представлена двумя игроками, при этом один из них может взять под контроль два самолета.

Также вы можете играть вдвоем, в этом случае каждый игрок представляет целую команду, контролируя два или три самолета сразу.

Выбор самолетов

Существует три варианта правил, согласно которым стороны могут выбирать себе самолеты перед игрой. Помните, что одна команда контролирует в игре не больше трех воздушных машин.

1. **Случайный набор.** Игроки набирают себе самолеты случайным образом. Из стопки **номерных карт** своей стороны каждая команда вытягивает до трех карт и игроки берут самолеты своей стороны конфликта с соответствующими **личными номерами**.

2. **Свободный набор.** Игроки просто берут до трех любых самолетов выбранной стороны конфликта.

3. **Ограниченный выбор.** Из своей стопки **номерных карт** каждая команда вытягивает по шесть карт, а затем игроки берут самолеты своей стороны конфликта с соответствующими **личными номерами**. В итоге у каждой команды должно оказаться по шесть самолетов. Из них требуется выбрать три, которые в дальнейшем будут участвовать в игре. Если в игре будут участвовать всего по два самолета с каждой стороны, каждая сторона вытягивает по четыре карты и оставляет себе два самолета. Если планируется дуэль всего между двумя самолетами, каждый из игроков вытягивает по две карты и оставляет себе один самолет.

Размещение наземных объектов

Каждой стороне конфликта доступно три карты наземных объектов (**Командный пункт, Диспетчерский пункт и Зенитная батарея**), две из которых команда должна выставить в нижние ячейки поля малой высоты, расположенные ближе к своему краю игрового поля.

Далее постройки используются в ходе игры согласно своему описанию. Карты выкладываются командами в закрытую и раскрываются все одновременно перед началом первого раунда.

Инициатива

Очередность хода сторон определяется случайным образом в начале игры и сохраняется до ее завершения (можно подбросить монету или выбрать любой другой удобный для вас способ).

В ходе отдельного раунда воздушного боя самолеты сторон ходят согласно **инициативе**. Первым это делает один из самолетов стороны, выигравшей инициативу в начале игры, после этого самолет другой стороны, затем еще один самолет первой стороны и так далее. Каждый самолет может совершить только один ход в рамках одного раунда.

Структура хода самолета

Перед активацией своего самолета, игрок имеет право сбросить любое количество карт с руки.

1. **Фаза активации.** Игрок добирает на руку карты (если это требуется), согласно значению **мощности**, но не больше, чем показатель **ТТХ**. Игрок обязан добрать карты из колоды, если на начало хода у него на руках меньше карт, чем показатель **ТТХ** подконтрольного самолета. Карты всегда берутся сверху колоды. После этого самолет считается **активированным** и начинается его ход.

2. **Фаза перемещения.** Теперь самолет может совершить перемещение - сдвинуться в свободную ячейку на поле текущей высоты либо сменить позицию в своей ячейке, если не находится в **схватке**. Также можно сменить высоту (см. **Перемещение самолета**) либо остаться на месте.

3. **Бой.** После перемещения самолет может совершить любое количество маневров и количество атак, ограниченное **очками стрельбы**. Каждое действие совершается против определенной цели. В течение одного хода самолет может выбирать несколько разных целей, находящихся с ним в **схватке**. После того, как сыграна карта **атаки** или **маневра**, цель может попытаться отменить наложенный эффект с помощью карты **реакции**. Эффект реакции также можно отменять с помощью другой реакции. Если карта **атаки** не была отменена **реакцией**, цель получает указанное на карте атаки количество структурных повреждений, что отмечается **маркерами повреждений**.

Сыгранные карты отправляются в сброс. Если колода заканчивается, карты сброса перемешиваются и используются в качестве игровой колоды повторно.

Атака наземных объектов. Этот вид атаки доступен только самолетам категории **III** (штурмовикам). Для атаки наземного объекта самолет должен находиться в смежной ячейке над целью. Штурмовик, решивший в свой ход использовать атаку наземного объекта, не может использовать

другие атаки или маневры. На эту атаку не тратятся очки стрельбы. Указав в качестве цели наземный объект в ячейке под собой, игрок-штурмовик берет **номерные карты** от 1 до 10, перемешивает и вытягивает одну не глядя. Цифра на карте обозначает количество нанесенных постройке структурных повреждений. Наземные объекты не имеют карт реакции и не могут уклоняться от атак.

Начало игры

Вигре может участвовать от двух до шести человек, разделенных поровну между сторонами конфликта. Один игрок имеет право контролировать от одного до трех самолетов, но в команде не может быть больше трех воздушных машин.

Участники игры выбирают, какая команда возьмет под контроль ВВС Коалиции, а кому достанется германская авиация. После этого каждая сторона выкладывает в поля **наземных объектов** две соответствующие карты по своему выбору, рубашками вверх (см. **Размещение наземных объектов**).

Далее случайным образом определяется **инициатива**. После этого стороны набирают самолеты (см. **Выбор самолетов**). Игроки выкладывают карты самолетов в ангары на своей стороне поля. Также в ангары выкладываются **номерные карты**, цифры на которых соответствуют **личным номерам** самолетов.

Примечание. Мы рекомендуем каждому игроку брать по одному самолету, чтобы избежать путаницы, но если вы играете уже не в первый раз и понимаете все правила, то один человек может контролировать два или три самолета.

Теперь возьмите **игровую колоду** и тщательно перемешайте, предварительно отделив карты событий (!).

Затем самолеты выставляются на игровое поле в пределах двух клеток от своего края. Каждый самолет может начать бой на любой высоте, но подчиняется правилу **выход на поле высоты**. Сначала сторона проигравшая инициативу выставляет любой свой самолет и набирает для него максимальное количество карт согласно показателю **ТТХ**. Набранную руку удобно класть рубашками вверх рядом с ангаром самолета, к которому она относится. Далее на поле выходит один из самолетов другой стороны и для него также набираются карты. Так, в порядке очереди, команды выставляют все свои самолеты и набирают для них карты.

Карты самолетов выкладываются стороной "цел" вверх. В ангарах остаются лежать **номерные карты**, что позволяет в

дальнейшем отслеживать статус самолетов - номерная карта машины, совершившей ход в текущем раунде, поворачивается горизонтально.

Далее, **если вы хотите использовать в своей игре карты событий**, замешайте их в оставшуюся колоду и положите ее рядом с игровым полем.

Когда все самолеты выставлены и карты набраны, раскрываются карты **наземных объектов**. Игроки стороны, владеющей инициативой, свободным образом определяют, какой из их самолетов будет действовать первым и начинают игру с хода выбранной машины. После этого ходит один из самолетов второй стороны, за ним второй самолет первой стороны, второй самолет второй стороны и так далее, пока все самолеты не завершат свои ходы и раунд не закончится.

Когда заканчивается раунд, номерные карты в ангарах и карты использованных наземных объектов поворачиваются вертикально и начинается новый раунд.

✦ **Определение победителя**

Каждый самолет и наземный объект имеет показатель ценности. Чистая сумма ценности сбитых вражеских самолетов и уничтоженных наземных объектов является суммой победных очков.

Таблица ценности самолетов согласно категориям и подкатегориям

Категория	I	II,1	II,2	III,1	III,2	IV,1	IV,2	IV,3	III,1	III,2	III,3	КП	ДП	ЗБ
Ценность	40	32	31	23	22	14	13	12	28	27	26	30	25	20



НЕОФИТ