



РАЗВЕДКА
или
ВВОД ДЖИПА

1



РАЗВЕДКА
или
ВВОД ДЖИПА

2



РАЗВЕДКА
или
ВВОД ДЖИПА

3



РАЗВЕДКА
или
ВВОД ДЖИПА

3



РАЗВЕДКА
или
ВВОД ТАНКА M1A2

3



РАЗВЕДКА
или
ВВОД ШТУРМОВИКА A-10

3



РАЗВЕДКА

1



РАЗВЕДКА

1



РАЗВЕДКА

1



РАЗВЕДКА

2



РАЗВЕДКА

2



РАЗВЕДКА

2



ДВИЖЕНИЕ ВСЕХ ОТРЯДОВ В 1 СЕКТОРЕ

1




ДВИЖЕНИЕ ВСЕХ ОТРЯДОВ В 1 СЕКТОРЕ

1




ДВИЖЕНИЕ ВСЕХ ОТРЯДОВ В 1 СЕКТОРЕ

2




ДВИЖЕНИЕ ВСЕХ ОТРЯДОВ В 1 СЕКТОРЕ

2



ДВИЖЕНИЕ ВСЕХ ОТРЯДОВ В 1 СЕКТОРЕ

3



ДВИЖЕНИЕ ВСЕХ ОТРЯДОВ В 1 СЕКТОРЕ

3

музея



ДИВЕРСИЯ
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С ЗАВОДОМ ЕСТЬ ПЕХОТИНЕЦ или ДЖИП, СКАЙНЕТ ТЕРЯЕТ 1 ФИШКУ РАЗВИТИЕ, ПО ВЫБОРУ Сопротивления, а ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ДИВЕРСИЯ
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С ЗАВОДОМ ЕСТЬ ПЕХОТИНЕЦ или ДЖИП, СКАЙНЕТ ТЕРЯЕТ 1 ФИШКУ РАЗВИТИЕ, ПО ВЫБОРУ Сопротивления, а ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ДИВЕРСИЯ
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С ЗАВОДОМ ЕСТЬ ПЕХОТИНЕЦ или ДЖИП, СКАЙНЕТ ТЕРЯЕТ 1 ФИШКУ РАЗВИТИЕ, ПО ВЫБОРУ Сопротивления, а ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ЗАХВАТ ОБРАЗЦА ВВОД ШТУРМОВИКА A-10
или
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С 2 и БОЛЕЕ ОТРЯДАМИ ИГРОКА НАХОДИТСЯ T-600, МАШИНА УНИЧТОЖАЕТСЯ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ЗАХВАТ ОБРАЗЦА ВВОД ШТУРМОВИКА A-10
или
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С 2 и БОЛЕЕ ОТРЯДАМИ ИГРОКА НАХОДИТСЯ T-1, МАШИНА УНИЧТОЖАЕТСЯ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ЗАХВАТ ОБРАЗЦА ВВОД ШТУРМОВИКА A-10
или
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С 2 и БОЛЕЕ ОТРЯДАМИ ИГРОКА НАХОДИТСЯ ОМОТНИК, МАШИНА УНИЧТОЖАЕТСЯ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ПОДНЯТИЕ ДУХА ВВОД ТАНКА M1A2
или
ЕСЛИ ВО ВРЕМЯ ХОДА БЫЛО УНИЧТОЖЕНО 2 МАШИНЫ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ПОДНЯТИЕ ДУХА ВВОД ТАНКА M1A2
или
ЕСЛИ ВО ВРЕМЯ ХОДА БЫЛО УНИЧТОЖЕНО 2 МАШИНЫ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ПОДНЯТИЕ ДУХА ВВОД ТАНКА M1A2
или
ЕСЛИ ВО ВРЕМЯ ХОДА БЫЛО УНИЧТОЖЕНО 2 МАШИНЫ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ПОДРЫВ ЗАВОДА
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С ЗАВОДОМ ЕСТЬ ПЕХОТИНЕЦ или ДЖИП, ЗАВОД УНИЧТОЖАЕТСЯ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ПОДРЫВ ЗАВОДА
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С ЗАВОДОМ ЕСТЬ ПЕХОТИНЕЦ или ДЖИП, ЗАВОД УНИЧТОЖАЕТСЯ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

музея



ПОДРЫВ ЗАВОДА
ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА В СЕКТОРЕ С ЗАВОДОМ ЕСТЬ ПЕХОТИНЕЦ или ДЖИП, ЗАВОД УНИЧТОЖАЕТСЯ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

4

ТАКТУКА



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 1 ОТКРЫТОГО УБЕЖИЩА В ЛЮБОЙ СЕКТОР НА ВЫБОР ИГРОКА
или
ИГРОК СМОТРИТ КАРТОЧКИ ПРОТИВНИКА, ВЫБИРАЕТ 1 ИЗ НИХ И ОТПРАВЛЯЕТ ЕЕ В СБРОС

0

ТАКТУКА



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 1 ОТКРЫТОГО УБЕЖИЩА В ЛЮБОЙ СЕКТОР НА ВЫБОР ИГРОКА
или
ИГРОК СМОТРИТ КАРТОЧКИ ПРОТИВНИКА, ВЫБИРАЕТ 1 ИЗ НИХ И ОТПРАВЛЯЕТ ЕЕ В СБРОС

0

ТАКТУКА



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 1 ОТКРЫТОГО УБЕЖИЩА В ЛЮБОЙ СЕКТОР НА ВЫБОР ИГРОКА
или
ИГРОК СМОТРИТ КАРТОЧКИ ПРОТИВНИКА, ВЫБИРАЕТ 1 ИЗ НИХ И ОТПРАВЛЯЕТ ЕЕ В СБРОС

0

ТАКТУКА



МИННОЕ ПОЛЕ
УНИЧТОЖЬТЕ T-1 или T-600 В СЕКТОРЕ С ПЕХОТИНЦЕМ или ДЖИПОМ
или
ВСЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ИГРОКА В ЭТОТ ХОД УДАВЛЯЮТСЯ

0

ТАКТУКА



МИННОЕ ПОЛЕ
УНИЧТОЖЬТЕ T-1 или T-600 В СЕКТОРЕ С ПЕХОТИНЦЕМ или ДЖИПОМ
или
ВСЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ИГРОКА В ЭТОТ ХОД УДАВЛЯЮТСЯ

0

ТАКТУКА



МИННОЕ ПОЛЕ
УНИЧТОЖЬТЕ T-1 или T-600 В СЕКТОРЕ С ПЕХОТИНЦЕМ или ДЖИПОМ
или
ВСЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ИГРОКА В ЭТОТ ХОД УДАВЛЯЮТСЯ

0



АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

1

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

1

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

ДВИЖЕНИЕ ЛЮБЫХ
3 ОТРАДОВ

1

ДВИЖЕНИЕ ЛЮБЫХ
3 ОТРАДОВ

1

ДВИЖЕНИЕ ЛЮБЫХ
3 ОТРАДОВ

2

ДВИЖЕНИЕ ЛЮБЫХ
3 ОТРАДОВ

2

ДВИЖЕНИЕ ЛЮБЫХ
3 ОТРАДОВ

3

ДВИЖЕНИЕ ЛЮБЫХ
3 ОТРАДОВ

3

ТАКТУКА

РАСШИФРОВКА
КОДА СКАЙНЕТ
ПРИ АТАКАХ ИГРОК ПРИБАВЛЯЕТ
1 К ЗНАЧЕНИЮ НА КУБИКАХ
или
ОТРАДЫ ПРОТИВНИКА
В УКАЗАННОМ СЕКТОРЕ
НЕ МОГУТ ВЫПОЛНЯТЬ
ДВИЖЕНИЕ, АТАКУ
И РАЗВЕДКУ

0

ТАКТУКА

РАСШИФРОВКА
КОДА СКАЙНЕТ
ПРИ АТАКАХ ИГРОК ПРИБАВЛЯЕТ
1 К ЗНАЧЕНИЮ НА КУБИКАХ
или
ОТРАДЫ ПРОТИВНИКА
В УКАЗАННОМ СЕКТОРЕ
НЕ МОГУТ ВЫПОЛНЯТЬ
ДВИЖЕНИЕ, АТАКУ
И РАЗВЕДКУ

0

ТАКТУКА

РАСШИФРОВКА
КОДА СКАЙНЕТ
ПРИ АТАКАХ ИГРОК ПРИБАВЛЯЕТ
1 К ЗНАЧЕНИЮ НА КУБИКАХ
или
ОТРАДЫ ПРОТИВНИКА
В УКАЗАННОМ СЕКТОРЕ
НЕ МОГУТ ВЫПОЛНЯТЬ
ДВИЖЕНИЕ, АТАКУ
И РАЗВЕДКУ

0

ТАКТУКА

ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТ
ПЕРЕМЕСТИТЕ 1 ПЕХОТИНЦА
НА 5 СЕКТОРОВ, ЭТОТ ОТРАД
СКАЙНЕТ ПЕРЕХВАТИТЬ
НЕ МОЖЕТ
или
В ЭТОТ МОД, ПРИ РАЗВЕДКЕ
СКАЙНЕТ, ИЗ ЗНАЧЕНИЯ
НА КУБИКЕ НАДО
ВЫЧЕСТЬ 2

0

ТАКТУКА

ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТ
ПЕРЕМЕСТИТЕ 1 ПЕХОТИНЦА
НА 5 СЕКТОРОВ, ЭТОТ ОТРАД
СКАЙНЕТ ПЕРЕХВАТИТЬ
НЕ МОЖЕТ
или
В ЭТОТ МОД, ПРИ РАЗВЕДКЕ
СКАЙНЕТ, ИЗ ЗНАЧЕНИЯ
НА КУБИКЕ НАДО
ВЫЧЕСТЬ 2

0

ТАКТУКА

ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТ
ПЕРЕМЕСТИТЕ 1 ПЕХОТИНЦА
НА 5 СЕКТОРОВ, ЭТОТ ОТРАД
СКАЙНЕТ ПЕРЕХВАТИТЬ
НЕ МОЖЕТ
или
В ЭТОТ МОД, ПРИ РАЗВЕДКЕ
СКАЙНЕТ, ИЗ ЗНАЧЕНИЯ
НА КУБИКЕ НАДО
ВЫЧЕСТЬ 2

0

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

1

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

1

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

1

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

1

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

1

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

АТАКА
или
ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА

2

АТАКА
или
ВВОД 1
ПЕХОТИНЦА

3

АТАКА
или
ВВОД 1
ПЕХОТИНЦА

3

АТАКА
или
ВВОД 1
ПЕХОТИНЦА

3

АТАКА
или
ВВОД 1
ПЕХОТИНЦА

3

АТАКА
или
ВВОД 1
ПЕХОТИНЦА

3

ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА
или
РАЗВЕДКА

1

ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА
или
РАЗВЕДКА

2

ДВИЖЕНИЕ 1
ОТРАДА
или
РАЗВЕДКА

3







ПЕХОТИНЕЦ



ДВИЖЕНИЕ	1/1
АТАКА	1
ЗАЩИТА	4
ПРОЧНОСТЬ	1

ШТУРМОВИК А-10



ДВИЖЕНИЕ	3/3
АТАКА	2
ЗАЩИТА	4
ПРОЧНОСТЬ	1

ДЖИП



ДВИЖЕНИЕ	1/2
АТАКА	2
ЗАЩИТА	4
ПРОЧНОСТЬ	1

ТАНК М1А2



ДВИЖЕНИЕ	1/2
АТАКА	2
ЗАЩИТА	5
ПРОЧНОСТЬ	2

T-600



ДВИЖЕНИЕ	1/1
АТАКА	1
ЗАЩИТА	4
ПРОЧНОСТЬ	1
РАЗВЕДКА	3

T-1



ДВИЖЕНИЕ	1/2
АТАКА	2
ЗАЩИТА	5
ПРОЧНОСТЬ	2
РАЗВЕДКА	5

ОХОТНИК



ДВИЖЕНИЕ	2/2
АТАКА	2
ЗАЩИТА	4
ПРОЧНОСТЬ	2
РАЗВЕДКА	4

МОТОТЕРМИНАТОР



ДВИЖЕНИЕ	1/3
АТАКА	2
ЗАЩИТА	4
ПРОЧНОСТЬ	1
РАЗВЕДКА	3

