

НИ ШАГУ НАЗАД!

Великая Отечественная война: 1941–1945 гг.



ПРАВИЛА

3-е издание, 2016 г.

СОДЕРЖАНИЕ

[1.0] ВВЕДЕНИЕ	2	[9.0] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ ...	9
[2.0] КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ	2	[10.0] ФАЗА БОЯ.....	10
[3.0] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	3	[11.0] ФАЗА УДАЛЕНИЯ	15
[4.0] СТРУКТУРА РАУНДА.....	3	[12.0] КАК ПОБЕДИТЬ	15
[5.0] КАРТЫ	4	[13.0] СОБЫТИЯ РАУНДА.....	17
[6.0] СНАБЖЕНИЕ.....	5	[14.0] ОСОБЫЕ СОЕДИНЕНИЯ / ПРАВИЛА ...	19
[7.0] ФАЗА ОРГАНИЗАЦИИ	6	[15.0] ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.....	22
[8.0] ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	8	[16.0] ПРИМЕР ПАРТИИ.....	24

[1.0] ВВЕДЕНИЕ

«Ни шагу назад!» — это военная стратегическая игра для двух игроков, симулирующая борьбу между Германией и СССР во время Второй мировой войны от начала операции «Барбаросса» 22 июня 1941 года (вторжение в СССР) до окончательной капитуляции Германии в 1945 году.

Компоненты игры

- Игровое поле 55 × 91 см.
- Две одинаковые памятки игрока 21 × 27 см.
- Набор двухсторонних квадратных фишек, 88 шт.
- Набор двухсторонних круглых жетонов, 56 шт.
- Правила.
- Книга сценариев.
- 55 карт событий.
- Два шестигранных кубика.

В данных правилах используются следующие сокращения:

ТИБ: таблица итогов боя;
ТВМ: таблица влияния местности;
ЗК: зона контроля;
ЗКП: зона контроля противника;
ОД: очки движения;
ПО: победные очки.

[2.0] КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

[2.1] Игровое поле и масштаб

Поле отображает ту часть европейской России, где происходили основные военные действия данного исторического периода. Оно поделено на шестиугольные ячейки (гексы), определяющие положение и перемещение фишек. Соединение всегда должно находиться в пределах определенного гекса. В таблице влияния местности приведены особенности ландшафта, с которыми столкнутся ваши войска.

Каждый гекс равен 100 километрам территории. Каждый раунд отражает два месяца реального времени, кроме первого (две недели) и раундов, относящихся к 1945 году (один месяц).

[2.2] Игровые таблицы

Чтобы упростить и проиллюстрировать некоторые игровые механики, для игроков предусмотрены вспомогательные средства: две таблицы итогов боя, таблица влияния местности, шкала раундов и шкала победных очков.

[2.3] Фишки

Фишки обозначают собой фактические воинские соединения, которые принимали участие в сражениях. Цифры и символы на каждой фишке отражают их силу и тип.

Игрок за Германию руководит немецкой армией (серые/черные), а также союзными румынскими/венгерскими/итальянскими/финскими соединениями (голубые фишки). Игрок за СССР управляет соединениями советской армии (красные/коричневые фишки).

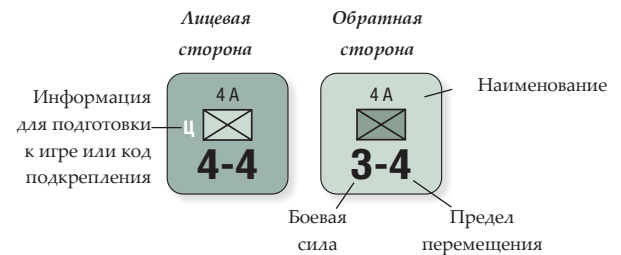
Квадратные («Высшая точка», «Погода» и «Победные очки») и круглые («Блиц!», «Удар!», «Дезорганизация», «Без снабжения», «Раунд», «Цель», «Контрудар», «Поддержка» и «Контроль») жетоны помогут игрокам отмечать важную информацию в ходе игры.

Примеры соединений

Фишки соединений (в отличие от жетонов) содержат информацию, описывающую их возможности (см. рисунок ниже).

Немецкие соединения имеют по два «шага» — полная боевая сила (лицевая сторона) и пониженная боевая сила (обратная сторона).

Все советские соединения начинают кампанию как одношаговые, а их красная сторона является «улучшенной» версией коричневой стороны. Большинство из них усовершенствуются по ходу игры до двух шагов, красная сторона станет также обозначать полную силу, а коричневая — пониженную.



Типы соединений



Боевая сила отражает боевую мощь соединения и выражается в очках силы. У некоторых соединений очки боевой силы указаны цифрами белого цвета, это означает, что обычно они не могут атаковать (исключение см. 10.1.2).

Предел перемещения выражается в очках движения (ОД) и определяет, как далеко это соединение может перемещаться каждый ход.

У некоторых соединений отсутствует предел перемещения (это значит, что они не могут перемещаться), а их **боевая сила**

указана **в скобках**, что означает, что у них нет зоны контроля (согласно правилу 8.5).

Обозначения и размеры соединений

Все соединения Германии и ее союзников обычно представлены армиями от 80 000 до 120 000 человек и их военной техникой.

Соединения СССР обычно представляют собой фронты (группы армий), насчитывающие от 130 000 до 210 000 человек и их боевую технику. Танковые соединения СССР включают в себя танковые армии плюс снабжение и вспомогательное оборудование с разных фронтов.

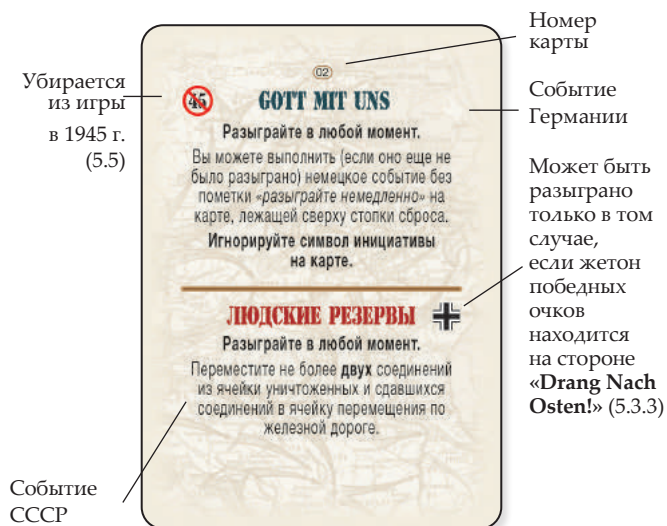
В игре использованы исторические **названия военных соединений** (например, армия или фронт).

Игровое поле

Игровое поле представляет собой карту местности, разделенную на шестиугольники (гексы), которые определяют позиции соединений, как квадраты на шахматной доске. На поле отображены стратегически важные особенности ландшафта — города, болота, леса, горы, крупные реки и прочее.

Карты

Карты — это важный ресурс, который можно использовать, чтобы инициировать событие, либо сбросить, чтобы восстановить соединение, переместить его по железной дороге или спровоцировать врага на контрудар.



[3.0] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки садятся друг напротив друга, расположив поле между собой так, чтобы игрок за Германию оказался с южной стороны, а игрок за СССР — с северной. Каждый игрок берет памятку с таблицей итогов битвы своей стороны (они также есть на поле). Затем выберите сценарий из книги сценариев и следуйте его инструкциям.

[4.0] СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд состоит из хода Германии, за которым следует ход СССР. Каждый игрок проходит за свой ход через несколько фаз (например, перемещение и бой), соблюдая строгую последовательность действий. Необходимо завершить все действия одной фазы до начала следующей. Перед тем как оба игрока сделают свои ходы, проводится фаза подготовки к новому раунду.

Мой ход — твой ход: игрок, который в данный момент совершает свой ход, называется активным игроком. Соответственно, его оппонент в этот момент становится неактивным игроком.

Подготовка к новому раунду

А. Продвижение жетона раунда: продвиньте жетон раунда по шкале раундов. Если только что завершился 28-й раунд (или, возможно, 22-й (12.4), игра заканчивается и определяется победитель.

Б. События нового раунда: любое событие, указанное в ячейке, в которую попал жетон, двигаясь по шкале раундов (например, удаление соединения или событие, связанное с получением ПО) разыгрывается, если это возможно, в текущий раунд (полный список с пояснениями см. в 13.5). Оба игрока получают новые жетоны «Блиц!» и «Удар!».

В. Проверка условий победы: если событие раунда написано в ячейке шкалы раундов красным шрифтом, СССР получает одно победное очко (1 ПО).

Победа по условию захвата ключевых гексов проверяется *каждый* раунд, а победа по условию внезапного разгрома проверяется в раундах, отмеченных символом черепа. Во время этой фазы в 12-м раунде инициатива меняется (12.9).

Ход игрока за Германию

1. Фаза взятия карт: активный игрок должен сбросить карты так, чтобы у него осталось две, а затем взять еще четыре карты.

2. Фаза проверки снабжения: жетонами «Без снабжения» помечаются соединения обеих сторон, которые в данное время не могут провести линию снабжения.

3. Фаза организации: активный игрок вводит подкрепления, улучшает соединения и восстанавливает свои разбитые войска.



4. Фаза перемещения: активный игрок может перемещать свои соединения по полю и в ячейку перемещения по железной дороге.

5. Фаза боя: все *добровольные*, а затем все *вынужденные* битвы объявляются и разрешаются в соответствии с процедурой битвы в любом порядке, в котором пожелает активный игрок.

6. Фаза удаления соединений и жетонов с поля: все соединения без снабжения, некоторые жетоны и соединения союзников Германии (при определенных условиях) удаляются с поля.

7. Фаза высадки: активный игрок может поместить свои соединения из ячейки перемещения по железной дороге на поле.

Ход игрока за СССР

Игрок за СССР становится активным игроком и повторяет все семь описанных выше фаз в порядке, только что выполненном игроком за Германию.

[5.0] КАРТЫ

Карты берутся из колоды (*по одной*) во время фазы взятия карт. Разыгранные карты кладутся лицом вверх в стопку сброса. Когда в колоде остается только одна карта (эта карта не берется!) или в соответствии с указаниями определенных событий, колода перемешивается вместе со стопкой сброса. Вы можете просмотреть стопку сброса, только если это позволяет карта события.

Последовательность розыгрыша

Эффект карты нужно разыгрывать в соответствии со структурой раунда (4.0).

ПРИМЕР: вы должны разыграть карту, которая дает вам бесплатное улучшение соединения, во время своей фазы организации, а не во время фазы боя вашего противника.

Розыгрыш карт строго *последователен*, карты действуют в том порядке, в котором они были разыграны, если их эффекты не конфликтуют. В случае конфликта приоритетной является карта, разыгранная последней.

ПРИМЕР: игрок за Германию побеждает в решающей битве и разыгрывает карту «Генеральный штаб», чтобы добавить дополнительный (+1) гекс к продвижению после битвы для всех своих атакующих соединений. Затем игрок за СССР разыгрывает карту «Распутица». Теперь войска Германии могут продвинуться после битвы только на 1 гекс.

Если бы эти карты были разыграны в обратном порядке, то карта СССР сократила бы продвижение войск Германии до 1 гекса, но карта Германии после этого добавила бы обратно +1 гекс, и в общей сложности войска бы продвинулись на 2 гекса. Таким образом, эффекты обеих карт должны применяться в том порядке, в котором были разыграны карты.

Если оба игрока одновременно разыгрывают карту, то игрок, на чьей стороне инициатива (12.9), разыгрывает свою карту первым.

Поскольку карты можно получить из стопки сброса и использовать повторно, то применяется следующее правило: одно и то же событие не может произойти дважды в течение хода одного игрока.

[5.1] Этап сброса карт

Фаза взятия карт начинается со сброса. Игрок может оставить только **две карты** в руке перед тем, как взять новые из колоды, поэтому все лишние карты он должен сбросить.

[5.2] Этап взятия карт

После сброса (если он был необходим) игрок берет **четыре карты** из колоды. Следующие условия могут влиять на количество карт, которые берет игрок:

–1 карта СССР, если Германия контролирует Москву ИЛИ нефтяное месторождение Кавказа (рядом с юго-восточным краем карты);

–1 карта Германии, если СССР контролирует румынское нефтяное месторождение (близ Бухареста).

[5.2.1] Война на два фронта: кроме того, игрок за Германию должен сбросить одну карту по своему выбору в конце фазы взятия карт в раундах с красными событиями (13.4). Например, сбросьте одну карту в 14-м раунде (вторжение в Италию). В качестве напоминания вы можете разместить жетоны контроля на этих красных событиях на шкале раундов.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. В конце войны угроза со стороны западных союзников постепенно нарастала, вынуждая немцев отвлекать все больше военных ресурсов от Восточного фронта.

[5.3] События

На картах событий есть два блока с текстом, разделенные линией. Текст с серым заголовком — это события, которые может разыграть только игрок за Германию. События с красным заголовком может разыграть только игрок за СССР. Таким образом, эффект каждой карты зависит от того, у кого она в руке. Разыгранные карты сбрасываются.

[5.3.1] Эффекты событий: на картах указаны точное время и способ применения события. Если таких инструкций нет, то это событие может быть разыграно в любое время.

[5.3.2] Приоритет события: в случае противоречий между текстом события и правилами большим приоритетом обладает текст события.

[5.3.3] События, зависящие от инициативы: события с символом немецкого креста («*Balken-kreuz*») могут быть разыграны, только если жетон ПО находится на стороне «*Drang Nach Osten!*» (инициатива у Германии).

События, отмеченные советской звездой, можно разыграть только если жетон ПО находится на стороне «*На Берлин!*» (инициатива у СССР).

Все остальные события (без этих символов) можно использовать на протяжении всей игры.

[5.3.4] События, связанные с перемещением: во время одного хода к каждому из своих соединений игрок может применить только одну карту события, дающую дополнительные очки движения (например, «*Panzerblitz!*», «*Внезапная атака*» и т. д.).

[5.4] Другие варианты использования карт

Помимо инициирования событий, карты можно сбросить для оплаты восстановления соединений, перевозок железнодорожным транспортом, сброса жетона дезорганизации, а также для контрударов во время фазы боя противника.

[5.5] Карты 1945 года

У пятнадцати карт есть число «45» в верхнем левом углу, **перечеркнутое красным**: их нужно удалить из колоды в 1945 году и заменить десятью картами с числом «45», **обведенным зеленым**. Карт с **зелеными «45»** не должно быть в колоде вплоть до 23-го раунда (январь 1945 года). Добавьте эти карты в колоду, когда инициатива перейдет к СССР («На Берлин!»).

На Берлин! Подготовка к игре

Во время подготовки к новому раунду в начале 23-го раунда (январь 1945 года) выполните следующие действия:

- Долой старое:** каждый игрок просматривает карты в своей руке, а также колоду и стопку сброса, и удаляет из игры пятнадцать карт с числом «45», **зачеркнутым красным**. Отложите их в сторону, они вам больше не понадобятся.
- Даешь новое:** теперь перемешайте колоду и стопку сброса, добавив к ним десять карт с числом «45», **обведенным зеленым**, чтобы сформировать новую колоду.
- «Вольно!»:** продолжайте игру. Игрок за Германию переходит к фазе взятия карт карт в начале своего хода.

[6.0] СНАБЖЕНИЕ

Во время фазы проверки снабжения оба игрока проверяют состояние снабжения каждого из своих соединений на поле. Сначала проверяются соединения активного игрока, а затем — неактивного.

Важно делать это вовремя, потому что соединения, оставшиеся без снабжения, теряют свои ЗК, как только получают жетон «Без снабжения», см. 6.4.

[6.1] Источники снабжения и сухопутные линии снабжения

Соединение считается снабжаемым, если оно сможет провести линию снабжения к тексту своего снабжаемого города либо к своему краю поля. Длина линии снабжения не должна превышать **четыре гексов** (то есть не более трех гексов между источником снабжения и снабжаемым соединением).

Города и снабжение: город переходит под ваш контроль, если ваши войска были последними, кто вошел в него или прошел через него. Либо если этот город изначально находился под вашим контролем. Город считается снабженным, если от него можно провести линию снабжения **неограниченной длины** до своего края поля. Соединения Германии снабжаются от западного (темно-серого) края поля, а СССР — от восточного и южного (красного) края. Линия снабжения должна идти из города в западном направлении для Германии (запад, юго-запад и северо-запад) и в восточном направлении — для СССР (восток, юго-восток и северо-восток).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Строго заданные направления отражают возможности железнодорожных сетей каждой из сторон.



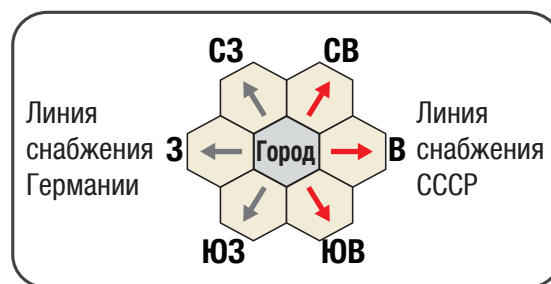
ПРИМЕР СНАБЖЕНИЯ: немецкая 16-я армия может провести сухопутную линию снабжения до Риги, города под контролем Германии (6.1). Эта линия снабжения идет через непроходимую сторону гекса Чудского озера, но это разрешено правилами (6.3).

Ослабленная 18-я армия Германии может провести линию снабжения до 16-й армии (соседнее снабжаемое соединение является альтернативным источником снабжения, если оно может провести сухопутную линию снабжения согласно пункту 6.2).

Поскольку Смоленск отрезан от Германии, 4-я танковая армия не может провести линию снабжения (что показано желтой стрелкой), поэтому получает жетон «Без снабжения». Она не может провести линию снабжения до 16-й армии по цепочке через 18-ю армию, поскольку у 18-й армии нет своей линии сухопутного снабжения.

Калининский фронт может провести сухопутную линию снабжения непосредственно к восточному краю поля (обозначен красной границей). Обратите внимание, что у Финской армии нет зоны контроля, которая могла бы препятствовать этой линии снабжения, так как это укрепившееся соединение.

Ленинград также может выстроить сухопутную линию снабжения: она идет через Ладожское озеро (опять же, линию снабжения можно проводить через непроходимые гексы, включая озера), а далее через Калининский фронт (поскольку дружественные соединения отменяют ЗКП, позволяя проводить сухопутную линию снабжения, 6.3).



[6.2] Альтернативные источники снабжения

Есть три типа альтернативных источников снабжения: моря, соседние дружественные соединения, у которых есть сухопутная линия снабжения, и малые страны. Соединения, использующие альтернативный источник снабжения, считаются снабженными, но при этом они не считаются снабженными по суше.

Моря как источники снабжения

Соединение, находящееся в прибрежном гексе, может использовать море в качестве источника снабжения. Нельзя проводить линию снабжения до моря — соединения обязаны находиться непосредственно в прибрежном гексе.

Однако существуют следующие ограничения:

Каспийское море: только для соединений СССР.

Балтийское море: советские соединения могут использовать Балтийское море только в том случае, если Ленинград контролируется СССР и при этом снабжен. Немецкие соединения всегда могут использовать Балтийское море.

Черное море: может использоваться обеими сторонами. Обратите внимание, что Азовское море не является источником снабжения ни для одной из сторон.

Соседние соединения, имеющие сухопутную линию снабжения

Соседние дружественные соединения, обладающие сухопутной линией снабжения (6.1), могут быть источником снабжения.

Малые страны как источник снабжения

Финские соединения всегда считаются снабженными на территории Финляндии, а Югославская армия снабжается, находясь в двух балканских районах.

[6.3] Блокирование линий снабжения

Линия снабжения всегда блокируется вражескими соединениями, контролируемые врагом городами, территорией Финляндии или Балкан.

Зоны контроля противника (8.5) также блокируют линии снабжения, если только в гексе нет дружественного соединения. Такие соединения отменяют эффект зон контроля противника в тех гексах, в которых находятся, позволяя проводить через них линию снабжения. Области (Финляндия, Балканы) или города, контролируемые противником, всегда блокируют линии снабжения.

Обратите внимание, что непроходимая местность (гексы озер, прибрежные гексы озер и морей) не блокирует линии снабжения.

[6.4] Жетон «Без снабжения»

Если во время фазы проверки снабжения обнаруживается, что соединение не снабжается, оно получает жетон «Без снабжения», обозначающий его опасный статус.



[6.5] Эффекты жетона «Без снабжения»

На соединение с жетоном «Без снабжения» влияет следующее:

[6.5.1] Фаза организации: оно не может быть улучшено.

[6.5.2] Перемещение: предел перемещения этого соединения уменьшается до 3 ОД и оно не может перемещаться по железной дороге (9.1).

[6.5.3] Отсутствие зоны контроля: соединение теряет свою зону контроля.

[6.5.4] Битва: соединение не получает сдвиг за танки при атаке (10.6.3) и не может продвигаться на несколько гексов, выиграв битву (10.8.1). Враг получает два сдвига вправо по ТИБ, атакуя такое соединение. Если соединение без снабжения проигрывает битву, то помещается в ячейку сдавшихся соединений. (10.7.1).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. У соединений без снабжения нет штрафа на атаку, но есть штраф в защите. Из-за структуры раунда у вас будет один ход, чтобы выбраться из западни, созданной противником!

[6.5.5] События: определенные события применимы только к снабженным силам. Это означает что соединение (или хотя бы одно соединение, если эффект касается нескольких соединений), не имеет жетон «Без снабжения».

[6.5.6] Удаление с поля боя: соединения, оставшиеся «Без снабжения», удаляются с поля во время фазы удаления (согласно 11.1).

[7.0] ФАЗА ОРГАНИЗАЦИИ

Во время этой фазы необходимо выполнить следующие этапы по порядку:

А. Этап улучшений: обучить и улучшить соединения.

Б. Этап расстановки: получить подкрепления и восстановить соединения.

В. Этап перегруппировки: снять жетоны дезорганизации.

А. Этап улучшения

Важно: только соединения, обладающие сухопутными линиями снабжения (6.1), могут быть улучшены (7.1) или усовершенствованы (7.2).

[7.1] Улучшение ослабленных соединений

Только двухшаговые соединения, находящиеся в данный момент на поле ослабленной стороной вверх, могут быть улучшены (перевернуты) на сторону с полной силой. Улучшение каждого соединения требует затрат.

- **Игрок за Германию** должен сбросить две карты за каждое улучшение (исключение: улучшение соединений СС стоит одну карту, см. 14.5 и 14.6).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Восстановить (7.9) уничтоженное немецкое соединение «дешевле», чем улучшить.

- **Игрок за СССР** должен сбросить только одну карту за каждое улучшение (исключение: укрепившиеся соединения, см. 7.5; ударные соединения, см. 14.7).

Важно: это правило применяется к соединениям СССР только начиная с 17-го раунда (7.3). До этого времени все соединения СССР (кроме укрепившихся) являются одношаговыми, и их НЕЛЬЗЯ улучшить. Соединение может быть улучшено до укрепившегося, начиная с 3-го раунда (см. 7.5).

[7.2] Бесплатные усовершенствования соединений СССР (6-й раунд и далее)



[7.2.0] «Советское обучение» (6-й раунд и далее): начиная с 6-го раунда, игрок за СССР может бесплатно усовершенствовать одно соединение (не сбрасывая карту) во время своей фазы организации. Фишку усовершенствованного соединения СССР нужно перевернуть на усиленную красную сторону.

[7.2.1] «Советский боевой опыт» (раунды 13–17): с 13 по 17 раунд игрок за СССР может бесплатно усовершенствовать одно дополнительное соединение во время своей фазы организации (всего два соединения).

[7.2.2] **Сильные, но уязвимые:** даже после усовершенствования более сильные (красные) соединения СССР остаются одношаговыми до 17-го раунда, во время которого они становятся двухшаговыми (см. 7.3 ниже).

Если улучшенное одношаговое соединение уничтожено, оно помещается красной стороной вверх в ячейку уничтоженных или сдавшихся соединений и возвращается в игру этой же стороной вверх (когда будет восстановлено). Тем не менее, оно считает двухшаговым при удалении в ячейку сдавшихся соединений (см. 10.7.1 и 11.1).

[7.3] Сильные и стойкие (17-й раунд и далее)

Начиная с 17-го раунда, соединения СССР перестают быть «уязвимыми» (одношаговыми согласно 7.2.2) и становятся «стойкими» (двухшаговыми) с красной стороной, отображающей полную силу, и коричневой — ослабленной стороной. Теперь их можно улучшить (см. 7.1 выше).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Таким образом, в 17-м раунде соединения СССР становятся похожи на двухшаговые соединения Германии. Однако в соответствии с правилом 7.9.2 уязвимые (красные) одношаговые соединения, уничтоженные в 16-м раунде, вернутся на поле в 17-м раунде коричневой стороной вверх и будут одношаговыми. Улучшить их до полной силы можно будет во время этапа улучшения следующего хода.

[7.4] Одношаговые соединения

Большинство соединений союзников Германии и все кадрированные соединения являются одношаговыми (см. 14.2 и 14.9).



[7.5] Строительство укреплений

Также во время своего этапа улучшений игрок за СССР может преобразовать (перевернуть) свое региональное соединение в двухшаговое укрепившееся соединение независимо от статуса его снабжения. Для этого ему понадобится сбросить одну карту, если соединение находится в одноименном городе, и две карты, если нет. Обратное преобразование бесплатно.

Б. Этап расстановки

[7.6] Расстановка соединений

Подкрепления и восстановленные соединения кладутся на поле без оплаты ОД. *Нельзя размещать соединения в пределах*

зоны контроля противника (8.5), также действуют приведенные ниже правила.

- Соединения Германии размещаются в городах, которые находятся под контролем Германии, или соседних с ними гексах на территории Великой Германии, не в ЗКП, так, чтобы они могли провести сухопутную линию снабжения (6.1).
- Кроме того, **восстановленные (разбитые) немецкие соединения** также можно разместить в любом контролируемом немцами городе СССР или соседнем гексе, не в ЗКП. Соединение должно быть способно провести сухопутную линию снабжения. Либо такое соединение можно разместить в любом гексе в Великой Германии на западном крае поля, не в ЗКП.
- Соединения СССР размещаются в городах под контролем СССР или соседних с ними гексах, не в ЗКП, так, чтобы они могли провести сухопутную линию снабжения. Либо их можно разместить в любом гексе СССР на южном или восточном краю поля.
- Кроме того, **восстановленные (разбитые) советские соединения** также можно разместить в любом контролируемом СССР городе или соседнем гексе в Великой Германии, не в ЗКП. Соединение должно быть способно провести сухопутную линию снабжения.

[7.7] Восстановление разбитых соединений

Все соединения, оказавшиеся в ячейке разбитых соединений, возвращаются на поле бесплатно. Поместите на них жетоны дезорганизации, чтобы обозначить, что они не могут атаковать (согласно пункту 10.1.1) (исключение: см. 14.9.4 Размещение восстановленных войск).

Обратите внимание, что восстановленное соединение возвращается на поле *на той же стороне*, на которой оно было перед удалением с поля.

[7.8] Получение подкреплений

Игроки получают соединения в качестве подкреплений в раунде, номер которого указан на фишках таких соединений (код подкрепления). Разместите подкрепления согласно пункту 7.6.

[7.9] Восстановление уничтоженных и сдавшихся соединений

Чтобы забрать фишку из **ячейки уничтоженных соединений** и вернуть ее на поле (согласно 7.6), игрок должен сбросить **одну карту из руки**. Исключение: ударные армии СССР стоят **две карты**.

Чтобы забрать фишки из **ячейки сдавшихся соединений**, их владелец должен сбросить **две карты** из руки за каждое соединение.

При перемещении соединений из этих ячеек на поле поместите жетон **дезорганизации** на соединение, чтобы обозначить, что оно не может добровольно атаковать в последующей фазе боя (исключение: см. 14.9.4 Размещение восстановленных войск).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Потеря соединений, оставшихся без снабжения, обычно стоит дороже и учитывается как ПО для противника (12.7).

[7.9.1] Ограничение восстановления немецких соединений: за исключением розыгрыша определенных карт событий, игрок за Германию не может улучшать соединения или восстанавливать свои уничтоженные и сдавшиеся соединения до 5-го раунда или после 23-го раунда (согласно шкале раундов).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Немцы ожидали быстрой победы над СССР, и им пришлось реорганизовать свои силы для более долгой войны...

[7.9.2] Ослабленные соединения: двухшаговые соединения всегда восстанавливаются на ослабленной стороне.

В. Этап перегруппировки

[7.10] Перегруппировка

Позже, во время фазы удаления жетонов этого раунда, жетоны дезорганизации можно будет бесплатно снять с вновь размещенных соединений (11.2). Игрок может немедленно сбросить любое количество жетонов дезорганизации, скинув за каждый из них **по одной карте** из руки.

[8.0] ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

См. подробные примеры перемещения в книге сценариев.

Порядок действий

Игрок может перемещать некоторые или все свои соединения (кроме укрепившихся) через несколько гексов, не превышая свой предел перемещения и тратя соответствующее количество очков движения за каждый гекс. Он также может ничего не перемещать. Соединения перемещаются по одному, гекс за гексом, в любом направлении, как пожелает игрок. Соединение может продолжать движение, пока не израсходует все свои ОД, не попадет во вражескую ЗК или пока игрок не захочет прекратить передвижение.

Игрок не может перемещать соединения противника. Во время вашего хода не допускаются никакие перемещения противника, кроме как в результате битвы или действия определенных карт событий.

[8.1] Предел перемещения

Соединение не может превышать свой предел перемещений, кроме случаев, когда это позволяет эффект карты. Соединения не могут передавать непотраченные ОД другим соединениям или сохранять их на следующий раунд

[8.2] Влияние погодных условий на перемещение

Во время игровых раундов с грязной погодой (см. на шкале раундов) у всех соединений предел перемещения (с показателем больше 3) сокращается до 3.

Во время раундов со снежной погодой у всех соединений предел перемещения (с показателем больше 4) сокращается до 4.



ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ: в 4-м раунде наступает фаза перемещения Германии (из-за снежной погоды предел перемещения всех соединений уменьшается до 4). Во время предшествующей фазы проверки снабжения установлено, что все соединения снабжены.

Несмотря на плохую погоду, игрок за Германию решает атаковать соединение Калининского фронта и попытаться уничтожить его, пока тот окружен (отрядами Германии и ЗК).

Подсчитав боевые силы своих соединений, игрок за Германию определяет, что если он сможет изменить положение 16-й, 9-й и 4-й танковых армий, то он сможет провести потенциальную атаку 15 к 4 (3:1).

А) Сначала он перемещает 9-ю армию через гексы леса. Стрелки и цифры в кружках показывают, сколько ОД было потрачено, чтобы совершить эти перемещения. Помним, что выход из ЗКП стоит +1 ОД (8.5.2).

Б) Это позволяет 4-й танковой армии перейти в тот же самый гекс, потому что теперь в нем есть дружественное соединение; поэтому 4-я танковая армия переходит из одной ЗКП в другую (8.5.3). Она должна немедленно остановиться после входа в этот гекс, потому что вошла в ЗКП, и тратит 3 ОД, чтобы попасть туда (1, чтобы покинуть ЗКП, и еще 2, чтобы войти в соседний гекс «лес»). Обратите внимание на важность последовательности передвижения соединений!

В) Потом игрок Германии перемещает 16-ю армию и оказывается перед несколькими вариантами дальнейшего развития событий. Он мог продвинуться на гекс одношаговой 18-й армией за 1 ОД (помним, что форт не обладает ЗК), но этим он ослабит свое положение, потому что игрок за СССР всегда может перевернуть укрепившееся соединение на сторону региональных войск — это дало бы ему зону контроля, что позволило бы заблокировать снабжение этого гекса. Таким образом, игрок за Германию выбирает путь через болота (за 2 ОД) в лес. Одношаговая 18-я армия Германии вынуждена просто обороняться. Обратите внимание, что большая часть перемещений соединений Германии осуществляется вокруг гексов ЗКП, а не через них.

[8.3] Влияние местности на перемещение

Стоимость входа в гекс с открытой местностью составляет 1 ОД. Стоимость входа в другие гексы может быть выше, это указано в таблице влияния местности (ТВМ). В отличие от многих других варгеймов пересечение разделенных рекой гексов не требует траты дополнительных ОД.

Если у соединения не осталось ОД, чтобы оплатить вход в нужный гекс, оно не может войти. Исключение: соединение, предел перемещения которого больше нуля, всегда может передвинуться на один гекс независимо от местности и других штрафов. Правила, касающиеся зон контроля противника (8.5.3) и непроходимых гексов, также применяются.

[8.4] Влияние группирования на перемещение

Соединения не могут входить в гексы, в которых присутствуют вражеские войска. Однако, соблюдая прочие правила перемещения (трата ОД, ЗК и т. д.), соединения могут свободно входить и проходить через гексы, содержащие другие дружественные соединения. Когда в конце фазы, этапа или битвы в гексе остается более одного соединения, это называется группированием.

[8.4.1] Предел группирования: Германия может размещать до двух соединений в одном гексе. У СССР может быть только одно соединение на гекс до 11-го раунда, в который СССР получает бонус танкового прорыва (10.8.2 и 13.5). В этот раунд и далее он может группировать танковые войска с любыми другими, кроме укрепившихся соединений. Затем в 1945 году игрок за СССР может группировать любые два соединения в одном гексе.

[8.4.2] Только соединения: для группирования учитываются только соединения, информационные жетоны не считаются.

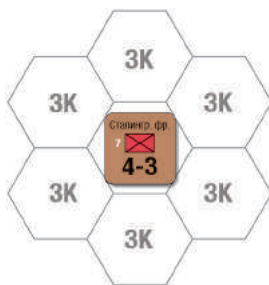
[8.4.3] Штраф за превышение группирования: в конце любой фазы или битвы игрок должен поместить любые свои лишние соединения в ячейку разбитых соединений, чтобы соблюсти предел группирования (8.4.1), укрепившиеся соединения или соединения без снабжения помещаются в ячейку уничтоженных соединений.

[8.5] Зоны контроля (ЗК)

Шесть гексов вокруг соединения называются зоной контроля (сокращенно ЗК). Соединения без снабжения и соединения, очки силы которых взяты в скобки, не имеют ЗК.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА.

Зона контроля отражает область за пределами гекса, который физически занимает соединением, которую оно контролирует благодаря своему размеру, маневренности и огневой мощи.



ЗК дружественных соединений не мешают своим союзникам, но влияют на вражеские соединения. Гекс, попавший в пределы ЗК вражеского соединения, называется гексом в зоне контроля противника (или ЗКП).

ЗК не может проходить через моря и озера.

[8.5.1] ЗКП препятствует перемещениям: соединение обязательно прекратить перемещение на текущем ходу, попав в пределы ЗКП, независимо от того, сколько ОД у него осталось.

[8.5.2] Выход из ЗКП: если соединение начинает свою фазу перемещения в пределах ЗКП, оно может покинуть гекс, заплатив **дополнительное очко движения** (+1 ОД), и продолжить перемещение.

[8.5.3] В пределах ЗКП нельзя свободно двигаться: попав в ЗКП, соединение не может перемещаться из одного гекса в другой, если только гекс, в который оно перемещается, не занят дружественным соединением (тогда соединение останавливается согласно 8.5.1). В противном случае соединение должно сначала покинуть ЗКП через гекс вне этой ЗКП, а затем продолжить движение.

[8.5.4] Отмена ЗКП: присутствие дружественного соединения в ЗКП не только позволяет перемещаться через его гекс (8.5.3), но и проводить через него линии снабжения (6.3) и отступать (10.7.5).

[8.6] Финляндия

Немецкие и финские соединения и соединения СССР могут входить на территорию Финляндии. Финляндия не поделена на гексы, поэтому вся страна считается одним огромным гексом, примыкающим к нескольким гексам в СССР. На территории Финляндии действуют вышеописанные правила группирования и правила зон контроля. Таким образом, соединения СССР, находящиеся в трех гексах, прилегающих к Финляндии, могут совершить совместную атаку. Только немецкие соединения могут свободно входить в Финляндию, поскольку эта страна является союзником Германии. Линия снабжения может быть проведена в Финляндию, но не через нее.

[8.7] Югославия

Только немецкие и югославские соединения могут входить в Западные или Южные Балканы, но только после того (в следующем раунде и далее), как СССР захватит гекс румынских нефтяных месторождений (13.5).

Каждая из областей Балкан (так же, как и Финляндия, согласно 8.6), рассматривается как один огромный гекс, который примыкает к нескольким гексам в Великой Германии. Внутри каждой из этих областей действуют обычные правила группирования и применяются правила зон контроля. Соединения СССР могут свободно входить в Югославию, так как она является их союзником. Линия снабжения может быть проведена в Югославию, но не через нее.

[9.0] ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ

Во время своей фазы перемещения игрок может погрузить свои подвижные (т.е. не укрепившиеся) соединения в поезд и поместить их в ячейку перемещения по железной дороге. Он может выгрузить их из поездов (то есть поместить обратно на поле) во время фазы высадки.

[9.1] Погрузка

Игрок может бесплатно поместить одно свое снабжаемое соединение в ячейку перемещения по железной дороге (погрузить в поезд), вместо того чтобы перемещать его по обычным правилам. (В случае с окруженным портом считается, что это эвакуация морем.)

[9.1.1] Дополнительное перемещение по железной дороге: игрок может погрузить большее количество своих соединений, но в таком случае он должен сбросить по одной карте за каждое из них (помимо первого бесплатного).

[9.1.2] Вместительность: у каждого игрока может быть максимум три соединения в ячейке перемещения по железной дороге.

[9.1.3] Нарушение железнодорожного движения: во время 1-го и 2-го раундов Германия не может перемещаться по железной дороге, а СССР не может совершать дополнительные перемещения по железной дороге.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Для Германии это отражает проблемы, с которыми она столкнулась при переводе советских железнодорожных путей на европейские стандартные колеи и продвижении по плохим дорогам. СССР же было необходимо бросить огромную часть своего вагонного парка на эвакуацию населения и предприятий из прифронтовых районов.

[9.2] Высадка

Во время фазы высадки войск (в конце своего хода) игрок может вернуть обратно на поле одно или все свои соединения из ячейки перемещения по железной дороге либо оставить их там. (Соединения могут оставаться в ячейке перемещения по железной дороге на протяжении нескольких раундов.)

После высадки соединения размещаются в гексах, которые не являются городами под контролем противника или прилегающими к ним гексами, не находятся в ЗКП и могут провести сухопутную линию снабжения максимум из трех гексов (то есть не более двух промежуточных гексов) до дружественного города или края поля.

[10.0] ФАЗА БОЯ

Во время фазы боя каждое соединение может участвовать в атаке на соседний гекс, занятый войсками противника. Атака соединением соседнего гекса называется битвой и приводит к выполнению всех ее этапов (10.5). Бросьте кубик и сверьтесь с ТИБ атакующего игрока, чтобы решить исход сражения.

Игрок, который инициирует атаку, называется атакующим, а его противник — обороняющимся в этой битве (независимо от общей ситуации).

Подготовка к фазе боя

Фаза боя начинается с того, что активный игрок (а затем и неактивный тоже) объявляют все гексы, которые будут атаковать. После чего следует разрешение каждой битвы.

[10.1] Объявление битв

Перед тем как будут разрешены любые битвы, оба игрока, как описано ниже, должны объявить цели своих атак.

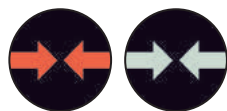
В качестве цели можно выбрать любое соединение противника, находящееся в гексе, соседнем с гексом вашего соединения, если они не разделены непроходимой местностью. Атакующий игрок помещает жетон цели в каждый гекс, который он хочет атаковать. Жетоны цели нельзя поместить в гекс, который уже содержит жетон контрудара.

У каждого игрока есть только пять жетонов цели/контрудара. Таким образом, игрок не может совершать более пяти атак или контрударов за раунд (или меньше, во время долгой зимы [13.1]).



[10.1.1] Этап добровольных атак: активный игрок сначала объявляет, какие гексы он добровольно атакует в эту фазу, отмечая их жетонами с прицелом. Некоторые соединения не могут участвовать в добровольных атаках.

- Соединения с жетоном дезорганизации.
- Соединения с белым показателем боевой силы (например, укрепившаяся пехота или кадрированное соединение; 14.9).



[10.1.2] Этап контрударов: после того как активный игрок объявил все свои добровольные атаки, неактивный игрок может выбрать дополнительные гексы, которые должны быть атакованы активным игроком (это вынужденные атаки, называемые контрударами).

- Неактивный игрок должен сбросить по одной карте за каждый гекс, в который он кладет жетон контрудара.
- Нельзя поместить жетон контрудара в гекс, содержащий только соединения с белым показателем силы.
- Соединения с белым показателем силы не могут участвовать в контрударе, но к ним будет применяться результат отступления.
- Отмечайте гексы для контрудара с помощью жетонов контрудара неактивного игрока.
- Гексы, содержащие жетон цели, не могут быть выбраны для контрудара.
- Любое из соединений активного игрока, находящееся в соседнем гексе, может участвовать в контрударе, в том числе дезорганизованные соединения и соединения с белым показателем силы.
- Соединения в гексах, выбранных для контрудара, не получают бонусов местности (то есть сдвигов по ТИБ), когда их атакует активный игрок, но сдвиги из-за погоды по-прежнему применяются.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Зачем сбрасывать карту, чтобы вас атаковали, да еще и не получать преимуществ местности? Возможность или отчаяние — у вас могут быть соединения без снабжения, пытающиеся прорваться, вы хотите рассредоточить вражеские силы, готовые к атаке, или попытаться наказать слабое соединение противника, которое отважилось подойти слишком близко (в надежде получить в итоге битвы КА).

[10.2] Порядок битвы

Все объявленные битвы разрешаются в любом порядке по желанию активного игрока. Каждая битва должна быть полностью завершена до начала следующей. Все гексы, соседние с гексами ваших соединений и содержащие жетоны цели или контрудара, должны быть атакованы, если это возможно.

Подготовка к битве

[10.3] Условия битвы

Соединения, которые могут принять участие в битве:

[10.3.1] Прерогатива атакующего: активный игрок выбирает гексы, которые будут атакованы его соединениями, и в какой комбинации. Все гексы, отмеченные жетонами целей и контрударов, должны быть атакованы.

[10.3.2] Комбинирование соединений: атакующие соединения в двух или более гексах могут объединить свои силы и провести совместную атаку. В битвах может участвовать любое количество атакующих соединений и гексов.

[10.3.3] Соседство: для того, чтобы атака была разрешена как одна битва, все атакующие соединения должны находиться в гексах, соседних с гексами всех защищающихся соединений.

[10.3.4] Один бой на соединение: ни одно соединение не может атаковать более одного раза за фазу боя, ни один целевой гекс не может быть целью атаки более одного раза за фазу боя (исключая результаты контратаки, см. 10.7.2).

[10.3.5] Атака несколькими соединениями: атакующие соединения, которые находятся в одном гексе, могут атаковать один или несколько гексов в одной битве. Обратите внимание, если одно или несколько таких соединений атакуют, это не обязывает к участию в битве другие соединения активного игрока, расположенные с ними в одном гексе или находящиеся рядом.

[10.4] Боевая сила соединений

Боевая сила соединения не может быть разделена между несколькими битвами в течение одной фазы.

Сгруппированные соединения не обязаны участвовать в битве вместе, когда одно из них атакует (или контратакует; 10.7.2), однако, будучи атакованными, они защищаются вместе.

[10.5] Этапы битвы



Все битвы проходят по определенной структуре. Ее этапы должны быть выполнены для каждой атаки в строгой последовательности:

Процедура битвы

1. Этап боевой силы: просуммируйте боевую силу, указанную на фишках сначала атакующих, а затем обороняющихся соединений.

2. Этап подготовки к битве: сначала атакующий (и только он) может объявить об использовании **одного жетона поддержки** (то есть жетона «Блиц!» или «Удар!», если он у него

есть). Затем атакующий игрок (а после него обороняющийся) могут разыграть по одной карте, которые используются во время битвы перед броском кубика. Обратите внимание, что обороняющийся игрок принимает свое решение после атакующего, обладая полной информацией о том, какую карту выбрал атакующий.

3. Этап определения столбца начального соотношения: разделите силу атакующего на силу обороняющегося и выразите это как соотношение (атакующий к обороняющемуся). **Округлите это соотношение в меньшую сторону**, чтобы оно соответствовало одному из столбцов ТИБ. Это будет столбец начального соотношения.

ПРИМЕР: 12 очков боевой силы против 9. Соотношение составляет 1,33 к 1, что округляется вниз до 1:1. Если бы атакующий игрок смог получить 14 против 9, соотношение было бы 3:2. Это соотношение определяет столбец, используемый на ТИБ атакующего.

4. Этап определения столбца итогового соотношения: сдвиньте столбец начального соотношения (определенный выше) с учетом влияния местности, погоды, жетонов поддержки, применения танков или карт событий, разыгранных в этой битве, чтобы определить, какой столбец обозначает итоговое соотношение сил. Все эффекты складываются, и применяется только суммарный сдвиг.



ПРИМЕР БИТВЫ: Немецкая 6-я армия в Сталинграде подвергается нападению 3-й советской танковой армии и 2-го Украинского фронта во время снежного раунда. Игрок за СССР применяет жетон «Удар!», и ни один из игроков не разыгрывает карту.

Начальное соотношение составляет 12:3, что соответствует 4:1 на советской ТИБ. На этапе определения столбца итогового соотношения (этап 4) сдвиги происходят следующим образом:

Атакующий применил жетон поддержки (1►). Обороняющийся находится в гексе города (1◄) и в ключевом гексе (1◄).

Обратите внимание: поскольку все атакующие соединения также атакуют через реку, это обычно вызывает еще один (третий) сдвиг влево. Но так как во время данного раунда снежная погода, реки замерзают и не дают сдвига в битве.

Итоговый результат — один сдвиг влево. Таким образом соотношение 4:1 становится 3:1.

ПРИМЕР: 2-1 с тремя сдвигами вправо и одним сдвигом влево будет 4-1.

5. Этап броска атакующего: атакующий игрок бросает шестигранный кубик и сопоставляет свой результат со столбцом итогового соотношения, чтобы определить результат битвы.

6. Этап применения результатов: теперь, когда известен результат битвы, он применяется. Это может привести к повторению вышеуказанных этапов при контратаке, к потере шага соединения, уничтожению соединения или отступлению с последующим продвижением.

[10.6] Сдвиги по ТИБ

При определении столбца итогового соотношения (согласно этапу 4 выше), применяются следующие правила:


[10.6.1] Влияние местности: при сдвигах из-за влияния местности всегда учитывается только местность в гексе обороняющегося. Или, в случае с рекой, если все соединения атакуют через нее.

Оборонительный бонус ключевого гекса применяется ТОЛЬКО к соединению, находящемуся в самом ключевом гексе.

Если в одной битве атаке подвергаются несколько гексов, обороняющийся выбирает тот, который будет использоваться для определения эффекта ТВМ.

[10.6.2] Жетоны поддержки: во время битвы атакующий игрок (и только он) может использовать всего один жетон «Блиц!» или «Удар!» (даже в случае контратаки). Использование жетона дает один сдвиг вправо (1►). Исключение: в первом раунде со снежной погодой (4-й или 5-й раунды) жетоны «Удар!» дают два сдвига вправо вместо одного (13.1). В качестве напоминания положите жетон контроля СССР на шкалу раундов в четвертую ячейку.

- Соединения без снабжения не могут использовать жетоны поддержки.
- Жетоны поддержки не остаются на поле. После использования они возвращаются в ячейку неиспользованных жетонов.
- Жетоны поддержки не могут быть сохранены на следующий раунд. Если их не использовать во время того раунда, когда они были получены, они сгорают.

 **[10.6.3] Сдвиг за танки:** если среди соединений атакующего есть танковое соединение, и оно атакует пехотное соединение (кроме моторизованной пехоты) на открытой местности в снежную или ясную погоду, атакующий получает один сдвиг вправо.

- Если танковое соединение атакует другое танковое соединение или моторизованную пехоту, этот бонус отменяется.
- Этот бонус может быть получен только один раз за битву, независимо от того, сколько танковых соединений в ней участвует.
- Этот бонус применяется только когда танковое соединение атакует в битве, но не тогда, когда оно обороняется (тем не менее сдвиг за танки применяется, когда танковое соединение совершает контратаку).
- Этот бонус применяется только во время ходов с ясной и снежной погодой.

[10.6.4] Лимит соотношения: если начальное (до сдвига) или итоговое (после сдвига) соотношение превышает 6:1, оно рассматривается как 6:1. Если соотношение меньше 1:3 (начальное или итоговое), **результатом битвы автоматически становится КА.**

ПРИМЕР: советские соединения с 24 очками боевой силы атакуют немецкое соединение с 2 очками боевой силы в гексе города. Начальное соотношение будет 24:2 или 12:1, что становится 6:1 (максимальный столбец до сдвига). Этот результат сдвигается влево благодаря влиянию местности обороняющегося, и битва будет проведена по столбцу 5:1.

[10.7] Объяснение результатов битвы

Результаты битвы описаны под ТИБ каждого игрока на памятках. Применение этих результатов объясняется более подробно ниже.

В начале хода игрока на поле уже могут находиться жетоны контрудара, это означает что:

РЕЗУЛЬТАТЫ БИТВЫ:

— = **битва с неопределенным результатом:** нет эффекта.

КА = контратака: обороняющийся может начать немедленную контратаку. Пересчитайте соотношения, сдвиги за местность не учитываются (10.7.2).

КУ = контрудар: активный игрок помещает один из своих жетонов контрудара в гекс одного из своих соединений, принимавшего участие в атаке. Этот жетон не удаляется во время фазы удаления активного игрока, и соединение должно быть атаковано во время фазы боя другого игрока в его следующем ходу (10.7.3).

ОО = обороняющиеся отступают: обороняющиеся соединения отступают на два гекса. Атакующие соединения могут продвинуться после битвы, если обороняющиеся соединения отступили или гекс полностью освобожден от соединений (кроме парашютистов/партизан) после потери шага. Этот результат не имеет эффекта, если в гексе есть укрепившееся соединение (10.7.4).

ОР = обороняющиеся разбиты: обороняющиеся соединения отступают на два гекса и, если они не уничтожены, помещаются в ячейку разбитых соединений. Атакующие соединения могут продвинуться после битвы, если обороняющиеся соединения отступают или гекс полностью освобожден от соединений (кроме парашютистов/партизан) после потери шага. (Рассматривайте этот результат как ОБ, если в гексе есть укрепившееся соединение.)

ОУ = обороняющиеся уничтожены: обороняющиеся соединения отступают на два гекса, затем каждый обороняющийся отряд теряет один шаг.

Если в гексе есть укрепившиеся соединения, обороняющиеся не отступают. Атакующие соединения могут продвинуться после битвы, если обороняющиеся соединения отступили или гекс полностью освобожден от соединений (кроме парашютистов/партизан) после потери шага.

ОБ = обмен уроном: обе стороны теряют по одному шагу. Ни одна из сторон не отступает и не продвигается.

А) Вражеские соединения, на которых лежит жетон, должны быть атакованы, если ваши соединения находятся в соседнем гексе во время фазы боя.

ИЛИ

Б) Ваши соединения, находящиеся в соседнем с жетоном контрудара гексе, должны будут отойти во время своей фазы перемещения, чтобы избежать битвы: тогда контрудар не имеет эффекта. *Это может быть очень важным решением!*

[10.7.1] Потеря шага: некоторые результаты приводят к тому, что обороняющаяся сторона (ОУ) или обе стороны (ОБ) теряют шаг. Когда это происходит, двухшаговое соединение теряет свою боевую силу, переворачивается на ослабленную сторону. Одношаговое соединение уничтожается (но см. правило 14.9, Кадрированные соединения). Когда есть выбор, владелец определяет, какое из его соединений понесет потери.

Большинство уничтоженных соединений помещаются в ячейку уничтоженных соединений или, если соединение было отмечено жетоном «Без снабжения», оно помещается в ячейку сдавшихся. Некоторые одношаговые соединения после уничтожения помещаются на шкалу раундов (например, большинство союзников Германии и все кадрированные соединения [14.0]).

[10.7.2] Контратаки: результат «КА» означает, что обороняющийся может трактовать результат битвы как «Нет эффекта» и закончить ее ИЛИ провести контратаку.

Если обороняющийся контратакует, не учитывайте использованный ранее в этой битве жетон поддержки и сыгранные карты и вернитесь к этапу 1 процедуры битвы, то есть начните новую битву, пройдя все этапы заново. Эта новая битва должна включать в себя *те же самые соединения*, что и первоначальная, только в этот раз контратакующий игрок становится атакующим (другой игрок является обороняющимся), *сдвиги за местность* не учитываются (хотя другие эффекты местности, которые отменяют сдвиг за танки и продвижение на несколько гексов, все еще применяются).

- **Незадействованные соединения:** в таких битвах может случиться так, что контратакованы будут только некоторые соединения в гексе. Это допускается, однако на результат битвы влияют только участвующие в ней соединения. На «незадействованные» соединения действуют только эффекты отступления.

- Контратака может привести к другой контратаке и так далее, пока не будет получен какой-либо другой результат.

[10.7.3] Контрудары (вынужденные контратаки): контрудар, разыгранный неактивным игроком (10.1.2), вынуждает активного игрока совершить вынужденную атаку. Такая атака по своим правилам является контратакой, в которой обороняющийся (т.е. неактивный игрок) не получает *сдвигов за местность*, но:

- Активный игрок является атакующим, а атакуемым гексом — тот, который обозначен жетоном контрудара (10.1.2).

- В этих контрударах могут участвовать дезорганизованные соединения и соединения с белым показателем боевой силы, но они не могут продвигаться после боя (10.8).

- Помните, что контрудар, который разыгрывается по ТИБ (результат «КУ»), будет выполнен *в следующий ход игрока*. АКТИВНЫЙ игрок (всегда) помещает один из своих жетонов контрудара на одно из своих соединений, даже если результат КУ был получен во время контратаки (КА).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Контрудары, которые иницирует неактивный игрок, сбрасывая карты, — это диверсии, заставляющие активного игрока атаковать. Жетоны контрударов, которые выкладываются на поле из-за результата КУ по таблице итогов битвы (и будут разыгрываться в следующем ходу), являются частичным продвижением, *предпринятым атакующим, что заставляет другого игрока либо отступить (чтобы не атаковать в своей фазе боя), либо бороться с угрозой, атакуя.*

[10.7.4] Укрепившиеся соединения: когда в атакованном гексе находится укрепившееся соединение пехоты, некоторые результаты битвы изменяются:

- **ОО** не имеет эффекта,

- **ОР** становится **ОБ**,

- Игнорируйте ту часть результата «ОУ», которая касается отступления, для всех соединений в атакуемом гексе.

[10.7.5] Отступления: когда требуется отступить, обороняющийся должен переместить свои соединения на два гекса от места битвы. Они не могут передвигаться зигзагообразно, в конечном итоге заканчивая свое перемещение в одном гексе от места битвы. Двигайтесь к своему источнику снабжения, если это возможно, избегая ЗКП (даже если в гексе находится дружественное соединение) и соблюдая ограничения.

- **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** соединение, перемещающееся во время отступления на территорию Финляндии (8.6) или Балкан (8.7), останавливается там. Считается, что оно отступило на два гекса.

- Соединения не могут отступать в гексы, содержащие вражеские соединения, через непроходимые гексы или за пределы поля.

- Соединения не могут отступать в гексы в ЗКП, если в этих гексах нет дружественных соединений. (Дружественные соединения отменяют влияние ЗКП на отступление.)

- Соединения могут проходить и заканчивать свое отступление в гексах, содержащих дружественные соединения, но если это приводит к превышению лимита группирования, оно должно быть разрешено сразу после отступления (8.4.3).

- Отступление не расходует ОД, вы просто перемещаете соединение на необходимое число гексов.

Помните, укрепившиеся соединения и соединения, сгруппированные с ними, *никогда* не отступают, они игнорируют ту часть результатов «ОО» и «ОУ», которая касается отступления. Если соединение не может отступить, оно уничтожается (10.7.1).

[10.7.6] Разбитые соединения: соединения, получившие результат «ОР», должны отступить перед тем, как будут

перемещены в ячейку разбитых соединений. Если они не могут сделать это, они уничтожаются (10.7.1).

[10.8] Продвижение после битвы

После отступления/удаления с поля обороняющихся соединений в результате «ОО», «ОР» или «ОУ», если атакованный гекс был полностью освобожден от врага, атакующие (не укрепившиеся) соединения могут продвинуться после битвы. Это означает, что атакующие соединения могут переместиться в только что освобожденный оборонявшимися гекс и, возможно, даже продвинуться дальше.

• Продвижение после битвы не трогает ОД, и ЗКП никак не влияет на него. Вы просто перемещаете соединение на необходимое число гексов.

• Несколько сгруппированных соединений всегда могут продвигаться и останавливаться в только что освобожденном гексе обороняющегося соединения, соблюдая предел группирования (8.4.1).

• Дезорганизованные соединения и соединения с белой боевой силой никогда не могут продвигаться после битвы (10.7.3).



Пример контрудара

Этот пример поможет объяснить оба случая проведения контрудара — когда он был инициирован неактивным игроком в фазу боя соперника, и когда он является результатом битвы. Весна 1942 года. Игрок за Германию пытается «зачистить» линию фронта вокруг Ленинграда для предстоящего штурма города. Он запланировал несколько атак: одну на Волховский фронт с использованием 9-й, 16-й и 18-й армий и еще одну против Северо-Западного фронта, используя 4-ю армию и 3-ю танковую. Игрок за СССР сбрасывает карту и кладет жетон контрудара на фишку своего 1-го Прибалтийского фронта, заставляя противника атаковать его 4-й армией, рассеивая таким образом силы немцев (это диверсионная атака). Обратите внимание, что он не может выложить жетон контрудара на Ленинградский гарнизон, так как у этого соединения значение боевой силы указано белой цифрой (правило 10.1.2, 2-й пункт).

Атака на Волховский фронт имеет соотношение 3:2. Результат «3», выпавший на кубике, приводит к КУ. Игрок за Германию выкладывает жетон контрудара на 9-ю армию — контрудар будет разыгран на следующем ходу. Против Северо-Западного фронта немцы сражаются в соотношении 1:1 (было бы 2:1, если бы не контрудар на 1-м Прибалтийском фронте). Единица, выпавшая на кубике, приводит к КА. Упомянув и дальше на свою удачу, игрок за СССР атакует 3-ю танковую армию с соотношением 1:2 (помните, сдвиг

за местность не учитывается при контратаке).

«5» на кубике приводит к другому КУ, поэтому жетон снова помещается на соединение Германии. Обратите внимание, что жетон контрудара, получаемый в битве, всегда размещается на соединениях активного игрока.

Во время последней атаки против 1-го Прибалтийского фронта с соотношением 1:2 (без сдвига за местность при контрударе) выпадает «1» — снова КА! Контратака СССР приводит к ОБ. 4-я армия переворачивается, а 1-й Балтийский фронт помещается красной стороной вверх в ячейку уничтоженных соединений (так как неукрепившиеся соединения являются одношаговыми до 17-го хода).



На изображении выше представлена ситуация в начале хода игрока за СССР. Он должен будет атаковать два немецких соединения под жетонами контрударов, если рядом с ними останутся советские соединения. Но немцы не получат сдвиг за местность (см. последний пункт правила 10.1.2). Обратите внимание, что укрепившееся Ленинградское соединение, даже имея белый показатель боевой силы, может атаковать 9-ю армию, так как это контрудар.

Считайте контрудар, инициированный обороняющимся, во время фазы боя противника диверсионной/отвлекающей контратакой, в то время как результат «КУ» по таблице итогов боя является частичным продвижением атакующего, с которым должен справиться обороняющийся во время своего хода.

[10.8.1] Продвижение на несколько гексов: хотя первым гексом при продвижении *должен* быть гекс, в котором было обороняющееся соединение, можно дополнительно продвинуться еще на один гекс при условии соблюдения ограничений.

- Это не должен быть гекс, содержащий вражеское соединение или непроходимый гекс.
- Погода в текущем раунде не грязная.
- Если в итоге такого продвижения будет нарушено правило группирования, то такое нарушение должно быть разрешено сразу же после продвижения (8.4.3).
- Не обязательно следовать по пути отступления обороняющихся. Заняв гекс, только что освобожденный оборонящимися, соединения, продвигающиеся на несколько гексов, могут затем переместиться в любой соседний гекс, если это не запрещено каким-то иным образом (например, непроходимая местность).
- **Важно:** соединения должны прекратить продвижение сразу после входа в горный, лесной или болотистый гекс. Пересечение реки не останавливает продвижение после битвы (см. ТВМ).

ПРИМЕР: если только что освобожденный гекс обороняющегося является лесным гексом, то совершить продвижение на несколько гексов нельзя. Продвигающиеся соединения должны остановить свое продвижение в этом гексе.

[10.8.2] Бонус танкового прорыва: если продвижение немецкого танкового соединения не было остановлено во втором гексе из-за особенностей местности, то такое соединение может продвинуться еще на один гекс, но только в ясную погоду. Советские танковые соединения получают эту способность, начиная с 11-го раунда (13.5).

[11.0] ФАЗА УДАЛЕНИЯ

В фазе подготовки к новому раунду соединения без снабжения перепроверяют свой статус снабжения, а сдавшиеся соединения и жетоны удаляются с поля.

[11.1] Получение снабжения или сдача в плен

Все соединения с жетонами «Без снабжения» снова проверяют снабжение. Сначала соединения активного игрока, а затем и неактивного игрока. Те соединения, которые по-прежнему не могут провести действующую линию снабжения, уничтожаются (то есть удаляются с поля). Двухшаговые фишки помещаются в ячейку сдавшихся соединений (даже если они на ослабленной стороне), а одношаговые фишки удаляются согласно инструкции на их обратной стороне. Соединения, которые могут провести линию снабжения, остаются на поле.

[11.2] Удаление жетонов

Удалите все круглые жетоны «Без снабжения» и жетоны дезорганизации (не сбрасывая карту, в отличие от 7.10), а также жетоны «Блиц!» и «Удар!», и верните их в ячейку неиспользуемых жетонов.

[11.3] Удаление союзников Германии

В 15-м раунде во время фазы событий нового раунда итальянская 8-я армия удаляется из игры (Италия сдается). Если *красное* советское соединение занимает румынские нефтяные месторождения (прилегающие к Бухаресту), обе румынские армии удаляются из игры.

[12.0] КАК ПОБЕДИТЬ

Победить в кампании «Ни шагу назад!» можно, выполняя разные условия.

- Захватывать и удерживать ключевые гексы (12.1).
- Получать ПО для внезапного разгрома (12.2), полной победы СССР (12.3) или оперативной победы Германии (12.4).
- Убить Гитлера (12.5).
- Если ничего из перечисленного не случается к концу последнего раунда, Германия выигрывает.

Сценарии имеют свои собственные условия победы.

[12.1] Победа по условию захвата ключевых гексов

Победа Германии: во время фазы проверки условий победы, когда инициатива у немцев (12.9), Германия выигрывает, если она контролирует (12.7.1) и может провести снабжение (6.0) в **три немецких ключевых гекса из пяти** (например, в Москву). Когда игрок за Германию теряет инициативу (начиная с 12-го раунда), для победы ему нужно контролировать **четыре** ключевых для немцев гекса.

Победа СССР: СССР выигрывает, если он контролирует и может провести снабжение (6.0) в **три из четырех** советских ключевых гекса (например, Берлин).

Если это происходит в одном раунде, побеждает сторона, обладающая инициативой.

[12.2] Победа по условию внезапного разгрома



В фазе проверки условий победы раунда, который отмечен знаком внезапного разгрома (череп на шкале раундов), один из игроков может немедленно победить. Игроки проверяют количество победных очков, и сторона, которая обладает инициативой (12.9), немедленно побеждает, если у нее **больше ПО**, чем число, указанное рядом с отметкой внезапного разгрома текущего хода.

ПРИМЕР. Во время фазы проверки условий победы 6-го раунда инициатива у Германии. Ячейка 23 на шкале победных очков содержит пометку «6Р», что указывает на то, что Германия одержит немедленную победу, совершив внезапный разгром противника, если в настоящий момент у нее есть 24 или более ПО.

Во время фазы проверки условий победы 12-го раунда происходит смена инициативы, жетон инициативы переворачивается со стороны Германии «*Drang Nach Osten!*» на сторону СССР «*На Берлин!*». В этот раунд оба игрока проверяют победу по условию внезапного разгрома, сначала Германия, перед тем, как будет перевернут жетон инициативы, а затем СССР. ПО пересчитываются (12.7).

[12.3] Полная победа СССР

Если у СССР 34 или больше ПО во время фазы проверки условий победы любого раунда, он автоматически побеждает в игре.

[12.4] Оперативная победа Германии

Если ни одно из вышеперечисленных условий победы не было достигнуто к концу 22-го раунда, в начале 23-го раунда выполняется проверка оперативной победы.

Сравните ячейку с жетоном «Высшая точка» (12.8) и ячейку с жетоном «На Берлин!», на шкале победных очков. Результат этого сравнения используйте, чтобы увидеть, продолжается игра или нет.

Процедура продолжения игры в 1945 году

Если жетон «Высшая точка» находится в ячейке с более высоким значением, Германия немедленно побеждает в игре.

Если жетон «На Берлин!» находится в ячейке с таким же или более высоким значением, игра продолжается. Выполните перечисленные ниже этапы:

- 1. Длительность:** игра продолжается и наступает 1945 год (раунды 23–28).
- 2. Сброс значения жетона ПО:** установите круглый жетон ПО на значение, соответствующее разнице между жетонами «Высшая точка» и «На Берлин!».
- 3. Смена полей сражений:** только гексы в Великой Германии теперь приносят ПО (для выполнения условия внезапного разгрома). Вычислите новое количество ПО для жетона «На Берлин!», используя это правило.
- 4. Новая колода карт:** в соответствии с правилом 5.5.

[12.5] Смерть Гитлера



Если СССР уничтожит Берлинский гарнизон, считается, что Гитлер мертв, и СССР выигрывает игру.

[12.6] Конец игры

Если СССР не выигрывает игру до конца 28-го раунда, побеждает Германия.

[12.7] Схема подсчета ПО

Игроки получают ПО за контроль над определенными гексами, а также за сдавшиеся вражеские соединения. Кроме того, ПО могут быть начислены за события. См. таблицу ПО на поле для получения более точной информации. Обратите внимание, в этой игре нет ПО, начисляемых каждый раунд.

[12.7.1] Контроль над гексами, приносящими ПО: гекс, приносящий ПО, контролируется какой-либо стороной, если ее соединения были последними, кто проходил через него или занимал его.

[12.7.2] Контроль над Финляндией: эта область контролируется игроком, если его некадрированное соединение нахо-

дится в ней. Соединения союзников Германии (румынские, венгерские и финские) не могут контролировать Финляндию. Таким образом игроку необходимо:

- 1) уничтожить вражеские соединения в Финляндии;
- 2) разместить в ней свое соединение;
- 3) держать свое соединение на территории Финляндии.

[12.7.3] Ключевые гексы: за исключением 1 ПО за контроль над городом или нефтяным месторождением, эти гексы не приносят никаких дополнительных ПО, но см. 12.1.

[12.7.4] Жетоны ПО: круглый жетон ПО за события используется для отслеживания ПО, полученных за сдавшиеся в плен вражеские соединения, а также события. Количество таких ПО не может быть выше 6 (лишние очки теряются). Квадратный жетон ПО:

А) показывает, какая сторона обладает инициативой (12.9);

Б) показывает общие ПО игрока, обладающего инициативой (определяется путем сложения ПО за гексы городов и нефтяные месторождения и ПО, отмеченных круглым жетоном ПО за события).

[12.7.5] Держите количество ПО на шкале в актуальном состоянии: важно следить за текущим счетом ПО. Для каждой фазы проверки условий победы необходимо производить полный пересчет.

ПО за сдавшиеся в плен соединения и за события (раунды 1–28):

+1 ПО: за каждое соединение не обладающего инициативой игрока, отправленное в ячейку сдавшихся соединений.

-1 ПО: за каждое соединение обладающего инициативой игрока, отправленное в ячейку сдавшихся соединений.

+/-1 ПО: за каждую разыгранную карту, влияющую на ПО, согласно ее тексту.

+1 ПО (только для СССР): за каждый раунд с особым событием, указанным на шкале раундов. Пример: «Высадка в Нормандии», «Арденнская операция» и т. д.

ПО на поле 1941–1944 гг. (раунды 1–22):

+1 ПО: за каждый город или нефтяные месторождения под контролем игрока;

+1 ПО: за контроль над Финляндией.

ПО на поле 1945 г. (раунды 23–28):

+1 ПО: за каждый город или нефтяные месторождения под контролем (только в Великой Германии).

[12.8] Жетоны ПО

Квадратный жетон ПО всегда отражает текущее количество победных очков стороны, обладающей инициативой. Это важный принцип. Когда этот жетон на стороне Германии, он отражает только ПО Германии; когда он на стороне СССР, он отражает только ПО СССР, включая значение круглого жетона ПО!



ПРИМЕР. В 5-м раунде инициатива у Германии. СССР снова захватывает один из своих потерянных городов (размещая на нем жетон контроля в качестве напоминания до следующего пересчета ПО, после чего этот жетон будет удален) и, таким образом, получает 1 ПО. Так как жетон ПО в настоящее время отражает победные очки Германии, жетон «Drang Nach Osten!» перемещается на одну ячейку назад за отвоеванный город.

Круглый жетон ПО используется для отражения текущего счета событий, влияющих на ПО, и количества сдавшихся соединений игрока, не обладающего инициативой (12.7.4).



Значение круглого жетона ПО добавляется или вычитается из ПО, полученных за контроль над гексами. Результат должен равняться значению **квадратного жетона ПО**.

ПРИМЕР: Германия обладает инициативой в 10-м раунде. Ранее из-за событий на шкале ПО Германия потеряла 3 очка (-1 ПО за каждое), а также 2 очка за карты событий, разыгранные СССР (-1 ПО за каждую). Ранее игрок за Германию разыграл одно немецкое событие, которое стоило СССР 1 ПО (которое, так как инициатива у Германии, учитывается как +1 ПО для немцев). Три советских соединения сдались (+3 ПО Германии, даже несмотря на то, что два из них позже были восстановлены).

Таким образом, круглый жетон ПО находится на отметке «-5» ПО из-за событий со шкалы раундов и советских карт, +1 ПО из-за немецкого события, и +3 ПО за сдавшиеся в плен соединения СССР: итого -1 ПО для Германии. В результате чего круглый жетон ПО переворачивается на советскую сторону и кладется в ячейку «1» шкалы победных очков.

Например, у Германии 14 ПО за контроль над гексами (в соответствии с ситуацией на поле). Значит при определении общих ПО следует вычесть одно (-1) ПО, как и указывает круглый жетон, из общего числа ПО, отмеченных квадратным маркером (14-1). Таким образом жетон «Drang Nach Osten» должен быть перемещен из ячейки 14 в ячейку 13.

Победные очки (ПО) и жетон ПО

[12.9] Инициатива

Квадратный жетон ПО имеет две стороны — сторону Германии («Drang Nach Osten!») и сторону СССР («На Берлин!»). Инициативой обладает тот игрок, чьей стороной вверх лежит квадратный жетон ПО.

[12.10] Изменение инициативы

Германия обладает инициативой до 11-го раунда. Во время фазы проверки условий победы в 12-м раунде посмотрите, не победила ли Германия по условию внезапного разгрома (12.2). Если нет:

- поместите жетон «Высшая точка» в ячейку шкалы победных очков, где сейчас находится квадратный жетон ПО, а затем...
- если он на немецкой стороне, удалите круглый жетон ПО со шкалы победных очков, так как его значение обнуляется (0) в этот момент; если квадратный жетон ПО на стороне СССР, он останется на своем месте, затем...



- переверните жетон ПО на советскую сторону (теперь до конца игры инициативой обладает СССР). Поместите его на шкалу победных очков так, чтобы он отражал текущий счет СССР (12.7), а затем проверьте, не одержал ли СССР победу по условию внезапного разгрома (12.2).

[13.0] СОБЫТИЯ РАУНДА

Во время фазы подготовки к новому раунду события на шкале раундов (красный текст) и другие представляющие интерес особенности раунда, такие как: погода, количество доступных жетонов поддержки, возможность победы по условию внезапного разгрома и т.д. следует запомнить и учитывать в текущем раунде. Или сразу же применить (если их эффект единоразовый).

[13.1] Погода

Рассмотрим влияние погоды:

Во время ходов с **ясной** погодой:

- Нет никаких особых эффектов.

Во время раундов со **грязной** погодой (распутица):

- Все соединения имеют максимум по 3 ОД.
- В битвах нет сдвига за танки (10.6.3).
- Продвижение на несколько гексов (10.8.1) *не* допускается (соединения могут продвигаться только в освобожденный обороняющимся гекс).

Во время раундов со **снежной** погодой:

- Немецкий игрок использует советскую ТИБ для всех своих атак.
- На первом раунде со снежной погодой (4-й или 5-й раунд) жетон «Удар!» дает **два** сдвига вправо (2►) вместо одного.
- Все соединения имеют максимум 4 ОД.
- Реки замерзают и не имеют эффекта (то есть они не дают сдвиг в битве).
- Все атаки (кроме атак финских соединений) против советских соединений получают сдвиг на один столбец влево, если происходят на территории СССР (два сдвига в 5-м раунде).
- Продвижение на несколько гексов разрешено, но бонуса танкового прорыва *нет* (то есть продвинуться можно максимум на два гекса).



Долгая зима: если несколько снежных раундов следуют один за другим, второй (и возможно третий) раунд называется раундом долгой зимы. Поместите жетон долгой зимы где-нибудь на поле в качестве напоминания. Эффекты долгой зимы заменяют эффекты снежной погоды:

- Немецкий игрок использует советскую ТИБ для всех своих атак.
- В битвах нет сдвига за танки (10.6.3).
- Продвижение на несколько гексов (10.8.1) *запрещено* (соединения могут продвигаться только в освобожденный обороняющимся гекс).
- Игрок за Германию может использовать только три жетона цели (то есть может совершить максимум три атаки).
- Все соединения имеют максимум 4 ОД.
- Реки замерзают и не имеют эффекта (то есть они не дают сдвиг в битве).

- Все атаки (кроме атак финских соединений) против советских соединений получают сдвиг на один столбец влево, если происходят на территории СССР (два сдвига в 5-м раунде).

[13.2] Внезапный разгром

Во время фазы проверки условий победы каждого игрового раунда, отмеченного символом черепа, проверьте, не произошел ли внезапный разгром (12.2).

[13.3] Жетоны поддержки

В начале раунда игрок за Германию получает жетоны «Блиц!», а игрок за СССР — жетоны «Удар!», в количестве, указанном на шкале раундов.

ПРИМЕР. В начале 5-го раунда игрок за Германию не получает жетонов «Блиц!», а игрок за СССР получает 3 жетона «Удар!».

Эти жетоны представляют собой превосходство в подготовке, военной доктрине, тактике и лидерстве, а также фактор неожиданности, поддержку авиации, концентрацию артиллерии, материально-техническую поддержку и т.д.

[13.4] События раунда

В некоторых раундах происходят важные события на других театрах боевых действий Второй Мировой войны, и СССР получает 1 ПО в начале каждого такого раунда, во время фазы проверки условий победы (согласно 12.7.4). Кроме того, игрок за Германию должен сбросить одну карту по своему выбору в конце этапа взятия карт (5.2) во время такого раунда.

[13.5] Эффекты раунда

Текст в ячейках на шкале раундов дублирует информацию о возможностях и ограничениях (эффектах раунда), возникающих по мере развития игры. Ниже представлены эффекты, отсортированные по номеру раунда:

1, 2 — ограниченное перемещение по железной дороге: во время 1-го и 2-го раунда Германия не может совершать никаких перемещений по железной дороге и СССР не может получить никаких дополнительных перемещений по железной дороге (за сброшенные карты) (9.1.3), но все еще может совершить одно бесплатное перемещение.

1-4 — запрет на восстановление и улучшение немецких соединений: с 1-го по 4-й раунд игрок за Германию не может сбрасывать карты для восстановления или улучшения соединений (7.1). В течение первых четырех раундов Германия может использовать только определенные карты событий для этих целей.

3 — укрепление советских соединений: начиная с этого раунда и до конца игры (одношаговые) региональные пехотные соединения СССР и только они могут быть улучшены до (двухшаговых) укрепившихся пехотных соединений (7.5). Если Севастопольское региональное соединение в этом раунде выставляется в Севастополь, то оно выкладывается сразу своей укрепившейся (красной) стороной.

Другие соединения СССР не могут быть улучшены до 6-го раунда и не могут считаться двухшаговыми соединениями до 17-го раунда.

5 — восстановление и улучшение немецких соединений: начиная с этого раунда, игрок за Германию может сбрасывать карты для восстановления или улучшения своих соединений во время фазы организации (7.0).

5 — два сдвига в обороне для советских соединений: в этот раунд со снежной погодой игрок за Германию получает два сдвига влево вместо одного при атаке советских соединений.

6 — бесплатное улучшение советских соединений: начиная с фазы организации этого раунда, игрок за СССР получает одно бесплатное улучшение соединений («Обучение») в раунд (7.2).

8, 9 — дополнительная карта для Германии: во время фазы взятия карт игрок за Германию получает одну дополнительную карту (только в эти два раунда).

11 — советский бонус танкового прорыва: начиная с этого раунда, советские танковые соединения получают бонус танкового прорыва в ход игрока за СССР (10.8.2).

11 — группирование советских танковых соединений: начиная с этого раунда, советские танковые соединения могут группироваться в одном тексе с другими соединениями, кроме укрепившихся (8.4.1).

12 — «На Берлин!»: во время фазы проверки условий победы инициатива переходит к СССР (12.10).

13 — второе бесплатное улучшение советских соединений: начиная с фазы организации этого раунда, игрок за СССР получает два бесплатных улучшения соединения («Опыт») за раунд (7.2.1).

15 — удаление 8-й итальянской армии: независимо от своего расположения, это соединение немедленно удаляется из игры (11.3). Если оно было уничтожено или находится без снабжения (проверьте сейчас), игрок за Германию берет на одну карту меньше в этом раунде. *Италия только что сдалась союзникам!*

16 — удаление 2-й танковой армии: независимо от своего расположения, это соединение немедленно удаляется из игры. Если оно было уничтожено или находится «Без снабжения», игрок за Германию берет на одну карту меньше в этом раунде.

17 — двухшаговые советские соединения: все соединения СССР (за исключением «Остатков» и укрепившихся фронтов) теперь имеют по два шага (7.3).

18 — удаление танковой армии СС: независимо от своего расположения, это соединение немедленно удаляется из игры. Если оно было уничтожено или находится «Без снабжения», игрок за Германию берет на одну карту меньше в этом раунде.

18 — потеря бесплатного советского усовершенствования: соединения СССР больше не получают бесплатное усовершенствование за «опыт» (7.2.1), но продолжают получать бесплатное усовершенствование за «обучение» (7.2.0).

20 — 3 жетона цели для Германии: начиная с этого раунда, игрок за Германию может использовать только три жетона цели за ход (вместо пяти, как обычно).

21 — дополнительная карта для СССР: начиная с этого раунда, игрок за СССР берет на одну карту больше в фазу взятия карт.

23 — группирование советских соединений: начиная с этого раунда, СССР может группировать любые два соединения в одном гексе.

23 — оборона рейха: в качестве подкрепления в указанные города выкладываются фишки Берлинского гарнизона и Фольксштурма. Игрок за Германию берет только одну карту в этом раунде. Помните о пределе группирования (8.4).

23+ — возвращение танковой армии СС: соединение танковой армии СС, удаленное в 18-м раунде, возвращается в качестве немецкого подкрепления (стороной с полной силой). Это может произойти в любом раунде 1945 года, если игрок за Германию потеряет 2 ПО в свою фазу организации.

24 — запрет на улучшение немецких соединений: до конца игры немецкие соединения не могут быть улучшены (7.1).

26 — 1 жетон цели для Германии: начиная с этого раунда, игрок за Германию может использовать только один жетон цели за ход.

28 — удаление Берлинского гарнизона: удалите Берлинский гарнизон из игры. Если он может провести снабжение, то не считается уничтоженным СССР (6.1).

ВГ — вторжение в Великую Германию: в следующем раунде после того, как красное соединение СССР пересекло границу между СССР и Великой Германией/Румынией, немецкие укрепившиеся соединения, обозначенные аббревиатурой ВГ, размещаются в любом городе Великой Германии. Помните о пределе группирования (8.4).



Два венгерских соединения ВГ размещаются в пустых гексах, контролируемых Германией, из которых можно провести сухопутную линию снабжения и которые находятся в пределах четырех гексов от Будапешта.

Нефть — Плоешти захвачен: в следующем раунде после того, как СССР впервые получает контроль над гексом румынских нефтяных полей, Румыния сдается, а немецкие танковые соединения (кроме СС) теряют бонус сдвига за танки (10.6.3) и бонус танкового прорыва (10.8.2). Также соединения с пометкой «Нефть» входят в игру и размещаются контролирующим их игроком следующим образом:



- Немецкие соединения **группы «Е» и «F»** размещаются в пустых, контролируемых Германией гексах, из которых можно провести сухопутную линию снабжения и которые находятся в пределах четырех гексов от Бухареста **и/или** в области Западных Балкан (но не на Южных Балканах). Помните о пределе группирования (8.4).



- **Союзное СССР румынское соединение** размещается на своей (одношаговой) ослабленной стороне в пустом, контролируемом СССР гексе, из которого можно провести сухопутную линию снабжения и который находится в пределах двух гексов от нефтяных месторождений в Румынии.



- Две **югославские** армии размещаются укрепившейся стороной, по отдельности или вместе, в области Западных и/или Южных Балкан.

Обратите внимание, что игрок за Германию может расположить свои соединения таким образом, что одна из югославских армий нарушит предел группирования при своем размещении, и таким образом будет немедленно уничтожена. Это допускается и разрешается.

Варшава — Польша освобождена: в следующем раунде после того, как СССР впервые получает контроль над Варшавой, одношаговое **союзное СССР польское соединение** помещается в пустой гекс, из которого можно провести сухопутную линию снабжения и который находится **в пределах двух гексов от Варшавы**.

[14.0] ОСОБЫЕ СОЕДИНЕНИЯ/ ПРАВИЛА



В данном разделе описаны эффекты некоторых типов соединений и правила для особых соединений.

[14.1] Региональные/укрепившиеся соединения

Региональные соединения пехоты могут быть улучшены обычным способом (7.1) до двухшаговых укрепившихся соединений, начиная с 3-го раунда (13.5). Если они улучшены в одноименном городе, это стоит одну карту, в ином случае — две карты. Такие соединения могут быть возвращены обратно в одношаговое состояние либо потеряв шаг в битве, либо по желанию их владельца в советскую фазу организации (7.5).

- Укрепившиеся соединения не могут участвовать в добровольной атаке (10.1.1), но они могут использовать свою боевую силу для контрудара (10.1.2).
- Финское соединение является двухшаговым, а также считается укрепившимся на обеих сторонах своей фишки. Оно не может покинуть Финляндию или отступить из Финляндии и находится в снабжении только там.



- Немецкие укрепившиеся соединения навсегда удаляются из игры после уничтожения (как указано на обратной стороне таких фишек). Они всегда несут первые потери в битве.

[14.2] Союзники Германии

За исключением финского соединения, соединения союзников Германии имеют только один шаг. Некоторые из них удаляются из игры по особым правилам.

- Италия сдается в 15-м раунде (11.3).
- Румыния сдается, когда советское соединение входит в гекс нефтяных месторождений в Румынии (11.3).
- Венгерские соединения сражаются до конца.

При уничтожении в битве или из-за отсутствия снабжения эти одношаговые соединения помещаются на шкалу раундов, чтобы прибыть в качестве подкреплений, как указано на обратной стороне их фишек.

Обратите внимание, это означает, что такие соединения не попадают в ячейку сдавшихся соединений, и их сдача в плен не приносит СССР 1 ПО.



[14.3] Танковые соединения

Представляют собой большие танковые формации. Они получают штрафы при перемещении по труднопроходимой местности (в ТВМ есть отдельный столбец со стоимостью перемещения танков), но получают в битве некоторые преимущества.

- Сдвиг на один столбец вправо при атаке (или контратаке) большинства пехотных соединений *на открытой местности (кроме тех случаев, когда жетон погоды текущего хода на стороне «Грязь»)* (10.6.3).
- Продвижение на один дополнительный текст после битвы при ясной погоде (10.8.2).

[14.4] Моторизованная пехота

Это более насыщенные техникой соединения с дополнительными противотанковыми возможностями. Они перемещаются так же, как пехотные соединения (то есть согласно столбцу «остальные» ТВМ).

Обороняясь в битве, они *отменяют* сдвиг за танки (10.6.3) противника.



[14.5] Танковое соединение СС

Это соединение представляет собой прекрасно экипированные элитные немецкие войска.

- Оно *всегда* получает сдвиг за танки (10.6.3) при любых обстоятельствах и на любой стороне (как на стороне с полной силой, так и на ослабленной). Эффекты вражеских соединений, местности или погоды не влияют на получение ими сдвига за танки.
- Всякий раз, когда это соединение атакует (или контратакует), оно должно понести потери в результате ОБ.
- Чтобы улучшить это соединение (перевернуть с ослабленной стороны), нужно сбросить **одну карту**.



[14.6] Панцергренадеры СС

Это немецкое соединение обладает особыми оборонительными свойствами, аналогичными свойствам атакующего танкового соединения СС.

- Оно *всегда* получает сдвиг на один столбец влево (1 ◀) при обороне.
- Кроме случаев, когда оно атакует совместно с танковой армией СС, оно *должно* понести потери согласно результатам битвы, как в атаке, так и в обороне.
- Чтобы улучшить это соединение (перевернуть с ослабленной стороны), нужно сбросить **одну карту**.



[14.7] Советские ударные соединения

Эти два соединения представляют концентрацию штурмовых частей и артиллерии.

- Пока фишка такого соединения лежит красной стороной вверх, оно *всегда* получает один сдвиг вправо (2 ▶) при атаке (или контратаке) против любого



вражеского соединения, в любой местности и при любой погоде.

- Всякий раз, когда такое соединение атакует (или контратакует), оно *должно* понести шаг потери в результате ОБ.
- Чтобы восстановить или улучшить такое соединение (перевернуть с ослабленной стороны) нужно сбросить **две карты**.

[14.8] Югославская армия

Два югославских соединения могут переворачиваться с/на укрепленную сторону, только если находятся в одной из двух балканских областей (представляющих пересеченную и гористую местность, из которой эти партизаны действуют в течение многих лет). Они также получают снабжение из этих двух областей.



[14.9] Кадрированные соединения

Немецкие соединения «Кампфгруппа» (КГ) и советское соединение «Остатки» вместе называются кадрированными соединениями.

Кадрированные соединения представляют собой сводные общевойсковые соединения и остатки войск, собранные вместе для выполнения определенной боевой задачи (например, экстренной поддержки на прорванном участке фронта), а также в качестве ветеранского ядра, вокруг которого может быть сформировано регулярное соединение.



Кадрированные соединения имеют только один шаг и не могут участвовать в добровольных атаках (10.1.1), но они могут участвовать в контратаках и контрударах (10.1.2).

[14.9.1] Прибытие кадрированных соединений в качестве подкрепления: в случае получения в качестве подкрепления кадрированные соединения не размещаются на поле, а добавляются в ячейку доступных кадрированных соединений для последующего размещения. Раунд, в котором они становятся доступны в качестве подкреплений, указан на фишке (подчеркнутая цифра).

[14.9.2] Размещение на поле: кадрированные соединения из ячейки доступных кадрированных соединений размещаются по желанию их владельца в том гексе, где только что было уничтожено (в результате ОУ или ОБ) дружественное (некадрированное) соединение со значением силы с обеих сторон своей фишки (10.7.1). Удаление некадрированного соединения с поля любым другим способом (невозможность отступить, отсутствие снабжения и т. д.) не позволяет разместить кадрированное соединение в гексе такого соединения.

[14.9.3] Удаление с поля: при удалении соединения с поля по любой причине (за исключением погрузки для перемещения по железной дороге (9.1) или восстановления (14.9.4)), например, когда кадрированное соединение разбито, оно помещается на шкалу раундов, чтобы прибыть в будущем в качестве подкрепления, как указано на обратной стороне его фишки. Если на шкале раундов уже есть *дружественное* кадрированное соединение, которое должно прибыть в качестве подкрепления в следующем раунде, то новое кадрированное соединение помещается в ячейку следующего раунда, в которой нет

другого дружественного кадрированного соединения. *То есть кадрированные соединения каждого игрока прибывают не более чем по одному за раунд.*

Обратите внимание, что кадрированные соединения *не отображаются* в ячейку сдавшихся соединений и не приносят противнику 1 ПО.

[14.9.4] Размещение восстановленных войск: соединения, которые были восстановлены в соответствии с 7.7 и 7.9 (не подкрепления), могут размещаться (в дополнение к гексам, описанным в 7.1), в гексе, где есть дружественное кадрированное соединение, которое может провести сухопутную линию снабжения (6.1) к своему краю карты. При размещении в таком гексе кадрированное соединение удаляется с поля и помещается на шкалу раундов согласно 14.9.3. Размещенное соединение не получает жетон дезорганизации.

Таким образом, уничтоженное соединение восстанавливается прямо на линии фронта, и его ядром становится кадрированное соединение.



[14.10] Полевое соединение люфтваффе

Это соединение функционирует как обычное немецкое соединение, за исключением того, что при уничтожении в результате битвы или из-за отсутствия снабжения оно помещается на шкалу раундов, чтобы прибыть в качестве подкрепления, как указано на обратной стороне его фишки.



[14.11] Фольксштурм

Одношаговые немецкие соединения Фольксштурма представляют собой возведенные оборонительные сооружения и мобилизованное гражданское население в качестве последней меры защиты Третьего рейха.

Специальная способность: если в обороняющемся гексе есть соединение Фольксштурма, считайте результат «ОО» (отступление обороняющегося) как результат «Нет эффекта» (как если бы соединение Фольксштурма было укрепившейся пехотой).

Тем не менее после того, как применяется это преобразование результата битвы, отряд Фольксштурма *навсегда удаляется из игры* (даже если он был в одном гексе с укрепившимся соединением).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. *Подразумевается, что атакующие вражеские соединения не смогут продвинуться после битвы (10.8, из-за преобразования результата боя в «Нет эффекта»). Кроме того, любое соединение, сгруппированное с только что удаленным соединением Фольксштурма, остается на месте после битвы независимо от ее результата.*

[14.12] Стратегический резерв СССР

Игрок за СССР может сформировать стратегический резерв.



[14.12.1] Процедура: в самом конце фазы перемещения СССР (начиная с 4-го раунда) игрок за СССР может поместить жетон стратегического резерва поверх любого снабжаемого соединения СССР (проверьте снабжение), а затем

переместить их в ячейку перемещения по железной дороге (жетон стратегического резерва может перемещаться между соединениями в этой ячейке из раунда в раунд во время фазы перемещения СССР).

[14.12.2] Эффект: соединение, отмеченное жетоном стратегического резерва, может быть размещено на поле в конце фазы высадки любого игрока (таким же образом, как при посадке по правилу 9.2).

ПРИМЕР: оно может быть выгружено в конце следующей фазы высадки Германии или в конце в следующей фазы высадки СССР.

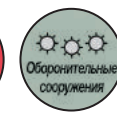
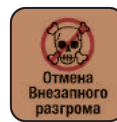
[14.13] Вспомогательные жетоны и жетоны-напоминания

Эти жетоны используются, чтобы помочь игрокам запомнить длительные или предстоящие одноразовые эффекты.

- Жетон «-1/-2 карты» может быть размещен в ячейке текущего раунда на шкале раундов как напоминание о том, что одна сторона получает меньше карт в этом раунде (например, игрок за СССР берет на одну карту меньше, если Москва захвачена Германией).

- Жетон «Отмена внезапного разгрома» может быть размещен в ячейке следующего раунда с «Внезапным разгромом» на шкале раундов, чтобы напомнить, что была разыграна карта, которая отменяет следующую проверку на победу по этому условию.

- Жетоны «Выжженная земля» и «Оборонительные сооружения» используются, чтобы отразить эффект карт № 07 и № 41). Гекс с жетоном «Выжженная земля» считается гексом с болотистой местностью. При атаке гекса с жетоном «Оборонительные сооружения» обороняющийся получает один сдвиг влево (1 ◀) по ТИБ.



Жетоны контроля

Жетоны контроля могут быть полезны в следующих случаях.



- Чтобы указать, какие ключевые гексы сменили владельца в этом раунде, и напомнить вам о необходимости пересчитать количество ПО в конце этого раунда.
- Возможно, вы захотите оставить их в ключевых гексах на все время пока контролируете их.
- Поместите их на недавно перемещавшиеся соединения в качестве напоминания о том, что они не могут перемещаться снова в этом раунде.



[14.14] Переменчивая погода

Погода на протяжении раундов в марте/апреле, сентябре/октябре и ноябре/декабре (только с 1941 года по 1944 год) может отличаться от той, что указана на шкале раундов.

[14.14.1] Размещение: убедитесь, что карты № 32–35 в колоде. Поместите три жетона погоды в ячейку их текущего/следующего возможного раунда на шкале раундов на сторонах с нужной погодой.

ПРИМЕР: в начале кампании жетон «Сент/Окт» помещается в ячейку 3-го раунда стороной «Грязь», жетон «Нояб/Дек» в ячейку 4-го раунда стороной «Снег» и жетон «Март/Апр» в ячейку 6-го раунда стороной «Грязь».

[14.14.2] Все в руках божьих: карты с пометкой «Разыграйте немедленно», влияющие на погоду, разыгрываются только если они были взяты из колоды и не могут быть отменены с помощью розыгрыша другой карты.

[14.14.3] Влияние погоды: используйте соответствующие эффекты погодных условий для текущего раунда в зависимости от того, какой жетон погоды лежит в его ячейке на шкале раундов.

[15.0] ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

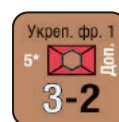
Эти дополнительные правила добавляют большую детализацию и реализм или могут быть использованы для игрового баланса. Тем не менее, они делают игру более сложной. Игроки могут использовать любые из этих правил или все по взаимному согласию.



[15.1] Абтайлунг (армейская группа)

Один раз за игру, начиная с 8-го раунда, во время получения немецких подкреплений, игрок за Германию может *навсегда удалить* из игры снабжаемое **немецкое пехотное соединение 4-4** и заменить его двумя пехотными армейскими группами (абтайлунгами) **3-3**, которые помещаются лицевой стороной вниз в ячейку разбитых соединений, и **моторизованным пехотным соединением 2-5**, которое помещается в ячейку сдавшихся соединений. За это игрок должен потерять 1 ПО (с помощью круглого жетона ПО). Обратная замена невозможна.

Исторически немецкая 11-я армия была разделена, чтобы укрепить различные части фронта, в основном вокруг Ленинграда.



[15.2] Укрепленные фронты

Один раз за игру, начиная с 5-го раунда, во время прибытия немецких подкреплений, игрок за СССР может *навсегда удалить* из игры не сгруппированное снабжаемое **советское пехотное соединение 4-3** и заменить его двумя **укрепленными фронтами 3-2**, которые затем помещаются в ячейку разбитых соединений. За это игрок должен потерять 1 ПО (с помощью круглого жетона ПО). Обратная замена невозможна.

Когда укрепленные фронты уничтожаются в битве или из-за отсутствия снабжения, эти одношаговые соединения помещаются на шкалу раундов, чтобы прибыть в качестве подкреплений, как указано на обратной стороне их фишек.

СССР создал множество укрепленных районов во время войны, чтобы удержать некоторые участки фронта.

[15.3] Локальная боевая поддержка



Это дополнительные локальные ресурсы, которые могут быть направлены определенным армиям или фронтам. В начале игры используется одна сторона, но начиная с 11-го раунда, они переворачиваются на другую сторону (в соответствии с пометкой на жетоне).

[15.3.1] Какие соединения могут получать поддержку: активный игрок может поместить жетон боевой поддержки на любое свое снабженное соединение в конце своей фазы перемещения.

[15.3.2] Процедура получения боевой поддержки: просто поместите жетон боевой поддержки на фишку своего соединения в конце своей фазы перемещения.

[15.3.3] Объем получаемой поддержки: Германия начинает с жетоном +2, поэтому поддерживаемое соединение получает два дополнительных очка боевой силы. СССР начинает игру с жетоном +1, поэтому поддерживаемое соединение получает еще одно очко боевой силы.

[15.3.4] Удаление жетонов поддержки: каждый жетон остается и двигается с соединением, на которое он выложен до следующей фазы перемещения, если только это соединение не будет уничтожено. Затем жетон поддержки удаляется с поля и откладывается для повторного использования в следующем раунде.

[15.3.5] Потери шага: жетоны боевой поддержки не являются соединениями и не могут нести потери.

[15.4] Без переменчивой погоды

При использовании этого дополнительного правила, если вы берете карту с событием, влияющим на погоду, просто проигнорируйте это событие, сбросьте карту и возьмите замену (как указано красным текстом). Или же можете игнорировать события, влияющие на погоду, только в течении критического 1941 года, а затем снова использовать правило переменчивой погоды.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Переменчивая погода иногда может оказывать существенное влияние на процесс игры. Так что на турнирах рекомендуется играть без нее.

[15.5] Продвижение при контрударе

Если в конце фазы боя есть соединения неактивного игрока, которые все еще находятся под жетонами контрудара (то есть они не были атакованы, так как никаких вражеских соединений не было рядом с ними в начале фазы боя), они могут продвигнуться на один гекс.

[15.6] Не сдаваться

Правило внезапного разгрома (12.2) изменяется следующим образом.

- Если игрок, обладающий инициативой (12.9), имеет количество ПО, *равное* числу, обозначенному символом внезапного разгрома для текущего раунда на шкале ПО, то другой игрок должен немедленно сбросить **одну случайную карту из руки** (если у него есть карты).

- Если игрок, обладающий инициативой (12.9), имеет на одно ПО больше, чем число, обозначенное символом внезапного разгрома для текущего раунда на шкале ПО, то другой игрок должен немедленно сбросить **одну случайную карту из руки** (если у него есть карты), а также взять на одну (-1) карту меньше в фазу взятия карт следующего раунда.

- Если игрок, обладающий инициативой (12.9), имеет на два или более ПО больше, чем число, обозначенное символом внезапного разгрома для текущего раунда на шкале ПО, то другой игрок должен немедленно сбросить **одну случайную карту из руки** (если у него есть карты), а также взять на две (-2) карты меньше в фазу взятия карт следующего раунда.

Таким образом игрок может лишиться максимум двух карт в фазе взятия в следующем раунде (вы можете использовать соответствующий жетон в качестве напоминания).

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Таким образом игра не может быть окончена по условию внезапного разгрома. Это повлияет на основной геймплей, но также это гарантирует, что состязание между игроками разных уровней продлится дольше.

[15.7] Джокер

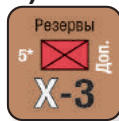
Эта карта всегда находится в руке игрока и не будет учитываться при определении лимита карт на руке.

- Игрок, обладающий инициативой в начале игры, получает джокера соответствующей стороной вверх («Война Сталина» — для СССР, и «Война Гитлера» — для Германии).
- Когда игрок использует джокера, он переворачивает его на другую сторону и отдает своему противнику.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Это правило помогает быстрее «прокручивать» колоду, получая больше разнообразия карт и больше возможностей.

[15.8] Резервное соединение (резервы)

Это соединение помещается в ячейку сдавшихся соединений во время получения подкреплений 5-го раунда.



- Оно может группироваться с любым количеством соединений и не учитывается при подсчете советского предела группирования.
- Если в конце фазы перемещения оно не сгруппировано с другим соединением, оно помещается в ячейку разбитых соединений.
- Оно может быть восстановлено по обычным правилам.
- Оно не имеет очков боевой силы и не может добровольно атаковать, но может нести потери.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Это соединение представляет собой большую концентрацию войск в гексе, которую невозможно представить с помощью правила группирования, применяемого в игре. Оно также может быть использовано в качестве инструмента игрового баланса, чтобы помочь игроку за СССР, которому трудно удерживать свои укрепленные города.

[15.9] Жетоны парашютистов/партизан



Это соединение помещается в ячейку перемещения по железной дороге во время получения подкреплений в 4-м раунде. Вы можете поместить его на поле во время советской фазы высадки.

Оно помещается на любое немецкое соединение в СССР, которое находится рядом со снабженным советским соединением при снежной и грязной погоде, а также во время долгой зимы.

- Когда этот жетон помещается на поле, то переворачивается на дезорганизованную сторону. Он будет действовать на соединение как обычный жетон дезорганизации.
- Затем он удаляется из игры во время немецкой фазы удаления и через четыре хода возвращается в качестве подкрепления.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА. Это правило имитирует разрушения, вызванные воздушно-десантными операциями и партизанской деятельностью за линией фронта.

[15.10] Круглые жетоны для соло-игры

Пять круглых жетонов на последнем ряду листа жетонов используются в соло-модуле, опубликованном в выпуске № 26 С3i Magazine, также доступном на странице игры на сайте gmtgames.com (на английском) и на странице игры на сайте gaga.ru (на русском).



[16.0] ПРИМЕР ПАРТИИ

Начало 2-го раунда, немецкая фаза перемещения. Игрок за Германию планирует прорваться через центр, поскольку имеет там большой перевес, а затем использовать продвижение после битвы, чтобы прочно окружить Киев (и, если повезет, заставить советское соединение, обороняющее Киев, погибнуть из-за отсутствия снабжения во время хода игрока за СССР). А также окружить Одессу и атаковать обороняющий ее Южный фронт, чтобы у него не было пути отступления, и уничтожить его, прежде чем игрок за СССР сможет эвакуировать его в свой ход с помощью перемещения по железной дороге (хотя в данном случае это скорее морская эвакуация). Игрок за Германию перемещает свои соединения, как показано ниже, готовясь к двум предполагаемым атакам.



Но игрок за СССР видит, что замыслил противник и к чему это может привести. Для советских соединений в окрестностях Киева все это выглядит не очень хорошо. Поэтому игрок за СССР разыгрывает карту с событием «Маскировка», чтобы немедленно разместить на поле соединения, находящиеся в чейке перемещения по железной дороге. Он хочет разместить их в гексе к юго-востоку от Киева (рядом с Центральным и Брянским фронтами), чтобы обезопасить свои линии снабжения и получить больше боевой мощи для возможных контрударов.

Игроку за Германию, однако, повезло, поскольку он держит в руке карту с событием «Неопытные советские офицеры», которую он после небольшого размышления решает использовать, чтобы отменить эффект только что разыгранной противником карты. Игрок за СССР недовольтно возвращает свое соединение обратно в ячейку перемещения по железной дороге.

После этого начинается немецкая фаза боя, и игрок за Германию назначает Брянский фронт (А) и Южный фронт (В) в качестве целей своих атак.

Видя, что немцы не собираются атаковать Киев, игрок за СССР начинает подозревать, что противник пытается

окружить и Киев, и Одессу, отрезав Центральный фронт от снабжения (что в итоге приведет к сдаче в плен). Поскольку потерять 1 ПО и затем сбрасывать две карты, чтобы вернуть свое лучшее соединение из ячейки сдавшихся соединений, весьма нежелательно, игрок за СССР провоцирует контрудар, сбрасывая карту, чтобы назначить целью контрудара Центральный фронт в Киеве.

Он пытается поставить игрока за Германию в непростую ситуацию, вынуждая на контратаку. Игрок за СССР сбрасывает карту с событием «Ставка» и помещает жетон контрудара на Центральный фронт. Приняв ситуацию во внимание, игрок за Германию начинает пересчитывать соотношение вокруг Киева и снова изучает карты в своей руке. Там он находит карту с событием «Gott Mit Uns» («С нами бог») и замечает карту с событием «Эрих фон Манштейн» в стопке сброса (это как раз недавно разыгранная карта «Ставка», в верхней части которой немецкое событие «Эрих фон Манштейн»). Это идеальное стечение обстоятельств, и игрок за Германию спешит им воспользоваться.

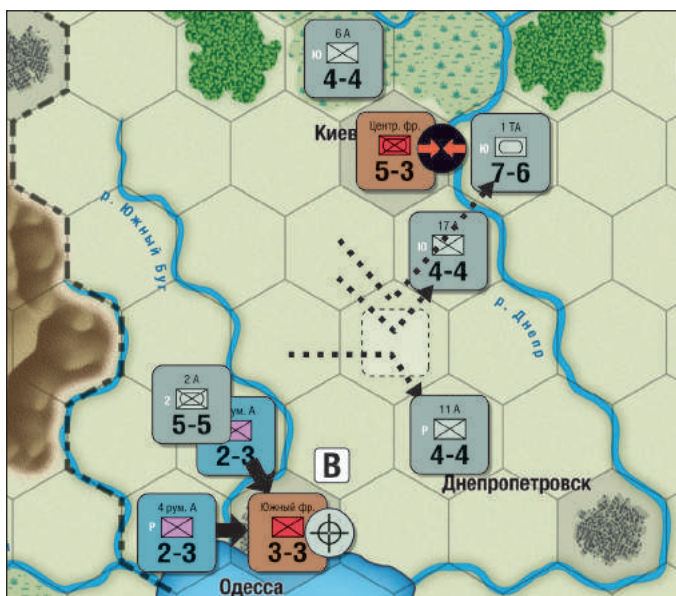
Юхууу! — восклицает игрок за Германию. — Я думаю, что Эриху нужно удвоить силу одного немецкого соединения. Дай мне подумать, которого...

Он решает, что фон Манштейн будет использован на севере при решающей атаке на Смоленск в этом раунде и не будет участвовать в наших сражениях на Украине.



Неизвестный художник. 1941

Согласно плану, на юге игрок за Германию сначала совершит свою грандиозную атаку (А) в центре против Брянского фронта, успех которой (и последующее продвижение) сильно повлияет на другие сражения поблизости. Соотношение сил составляет 15:3 (5:1). Обратите внимание, что нет никакого сдвига вправо за танки (10.6.3), так как атакованный гекс включает танковое или моторизованное соединение. Игрок за Германию бросает кубик по столбцу 5:1 немецкой ТИБ. Выпавшее значение «3» дает результат ОР, и Брянский фронт отступает на два гекса, а затем помещается в ячейку разбитых соединений. Игрок за Германию продвигает свои соединения после битвы (его танковое соединение получает бонус при продвижении, согласно 10.8.2), чтобы изолировать Киев. Две армии 4-4 могут провести непосредственную линию снабжения, а танковая армия получает снабжение из альтернативного источника (6.2) — от армии 4-4, обеспеченной снабжением и находящейся в соседнем гексе, как показано ниже.



Теперь у немцев осталось еще две битвы. У игрока за Германию есть один жетон «Блиц!», который ему не нужен для сражений на севере, но он не хочет использовать его в следующей атаке. Он решает, что следующей проведет атаку на Южный фронт в Одессе (В). Соотношение 9:3 (то есть 3:1) и два сдвига влево (◀2), один за реку, а второй за город. Немецкий игрок выбрасывает «5», что с коэффициентом 3:2 дает результат «ОО», и это именно то, что ему нужно. Отступить некуда, Южный фронт помещается в ячейку уничтоженных соединений, а соединения Германии продвигаются через Одессу.



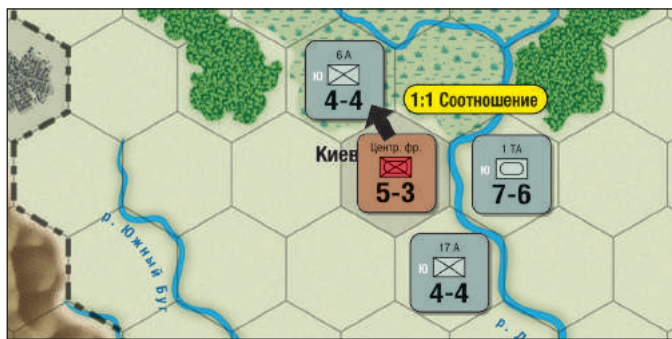
Последним разыгрывается контрудар немецкой 6-й армии против Центрального фронта (С). Соотношение сторон 4:5, округляется до 1:2. Зная, что при контрударе нет сдвигов за местность, игрок за Германию может использовать имеющийся у него жетон «Блиц!», чтобы увеличить шансы до 1:1, но снова решает не делать этого.

Почему? Потому что он надеется на неопределенный результат (-), чтобы удержать советское соединение на месте и чтобы оно осталось без снабжения (и, как он надеется, будет вынуждено сдаться в плен) во время предстоящего хода игрока за СССР.



Игрок за Германию начинает атаку с соотношением 1:2, а бросок кубика равен «1», что дает результат «КА». Игрок за СССР пользуется возможностью начать собственную контратаку с соотношением 5:4 (коэффициент 1:1), как показано на следующей иллюстрации.

Надеясь выбросить «6», игрок за СССР бросает кубик и выбрасывает «3», что означает КУ (контрудар). Теперь он должен положить жетон контрудара немецкой стороной вверх на 6-ю армию (так как игрок за Германию – активный игрок), контрудар должен быть разрешен во время фазы боя СССР, как если бы это был обычный контрудар, разыгранный с помощью сброшенной карты. Дела плохи! В отчаянии и даже несмотря на свои низкие шансы на успех (даже бросок «5» поможет, поскольку тогда Центральный фронт отправится в ячейку уничтоженных соединений вместо ячейки сдавшихся соединений), игрок за СССР разыгрывает свою последнюю карту с событием «Герои Советского Союза» и перебрасывает кубик.



На этот раз он выбрасывает «2», что дает результат «КА». Игрок за Германию отказывается контратаковать, битва на этом заканчивается.

НЕМЕЦКАЯ ТАБЛИЦА ИТОГОВ БИТВЫ 									
Результат броска	Соотношение сил								
	1:3	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	КА	КА	КА	-	-	КУ	ОБ	ОО	ОО
2	КА	КА	-	-	КУ	ОБ	ОО	ОО	ОР
3	КА	-	КУ	КУ	ОБ	ОО	ОО	ОР	ОР
4	-	КУ	ОБ	ОБ	ОО	ОО	ОР	ОР	ОУ
5	КУ	ОО	ОО	ОО	ОО	ОР	ОР	ОУ	ОУ
6	ОО	ОО	ОО	ОО	ОР	ОУ	ОУ	ОУ	ОУ

СОВЕТСКАЯ ТАБЛИЦА ИТОГОВ БИТВЫ 									
Результат броска	Соотношение сил								
	1:3	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	КА	КА	КА	КА	-	КУ	ОБ	ОБ	ОБ
2	КА	КА	КА	-	КУ	ОБ	ОБ	ОБ	ОО
3	КА	КА	-	КУ	ОБ	ОБ	ОО	ОО	ОО
4	КА	-	КУ	ОБ	ОБ	ОО	ОО	ОО	ОР
5	-	КУ	ОБ	ОБ	ОО	ОО	ОР	ОР	ОУ
6	КУ	ОО	ОО	ОО	ОО	ОР	ОР	ОУ	ОУ

ПОДРОБНЕЕ ОБ ИТОГАХ БИТВЫ

—: Битва продолжается.

Нет эффекта.

КУ: Контрудар.

Переверните жетон цели на сторону с контрударом и положите его на одно из соединений активного игрока.

КА: Контратака.

Обороняющиеся тут же могут провести контратаку. Пересчитайте соотношение сил, не учитывая влияние местности.

ОО: Отступление обороняющихся.

Обороняющиеся отступают на 2 гекса. Атакующие соединения могут продвинуться, если гекс свободен. **Если гекс содержит укрепившееся соединение, ничего не происходит.**

ОР: Обороняющиеся разбиты.

Обороняющиеся отступают на 2 гекса и, если не уничтожены, помещаются в ячейку разбитых соединений. Атакующие соединения могут продвинуться, если гекс свободен.

Если гекс содержит укрепившееся соединение, примените результат ОБ.

ОУ: Обороняющиеся уничтожены.

Обороняющиеся отступают на 2 гекса. **Если гекс содержит укрепившееся соединение, игнорируйте отступление.** Все обороняющиеся соединения теряют 1 шаг. Атакующие соединения могут продвинуться, если гекс свободен.

ОБ: Обмен уроном.

Обе стороны теряют по 1 шагу. Отступление и продвижение не совершаются.

СТРУКТУРА РАУНДА

Подготовка к новому раунду

- Продвижение жетона раунда.
- События нового раунда.
- Проверка условий победы.

ХОД ИГРОКА ЗА ГЕРМАНИЮ

- Фаза взятия карт** (сбросьте карты до 2, возьмите 4 карты).
- Фаза проверки снабжения** (для обеих сторон).
- Фаза организации.**
 - Этап улучшения.
 - Этап расстановки.
 - Этап перегруппировки.
- Фаза перемещения.**
- Фаза боя.**

- **Объявление** добровольных битв, а затем – контрударов.
- **Розыгрыш битв:**
 - Подсчет боевой силы (обеих сторон).
 - Этап подготовки к битве (жетоны и карты).
 - Определение начального соотношения сил.
 - Определение итогового соотношения сил (включая все бонусы).
 - Бросок кубиков по ТИБ.
 - Применение результатов.

6. Фаза удаления (повторная проверка снабжения).

7. Высадка войск.

ХОД ИГРОКА ЗА СССР

Повторите все перечисленные выше фазы.

ТАБЛИЦА ВЛИЯНИЯ МЕСТНОСТИ

Тип местности	Очки движения		Сдвиг при обороне	Прекращ. продвиж.?	
	Остальные	1 → ?			
Открытая	1	1	ДА	0	НЕТ
Город	1	1	НЕТ	←1	НЕТ
Лес	2	1	НЕТ	←1	ДА
Болото	4	2	НЕТ	←1	ДА
Горы	3	2	НЕТ	←2	ДА
Керченск. пролив	3	2	НЕТ	←2	ДА
Реки	-	-	ДА	←1 Не во время снега	НЕТ
Ключевой гекс	-	-	НЕТ	←1	ДА
Озера	Непроходимы. Не блокируют линии снабжения. Блокируют ЗКП				
Области З. Балканы, Ю. Балканы и Финляндия	3	2	НЕТ	0	ДА
Без снабжения (не имеет ЗК)	Максимум 3 ОД		НЕТ	2 →	ДА
ЗК противника	+1 ОД для выхода из ЗК		-	-	НЕТ
Ясно	-		ДА	0	НЕТ
Грязь	До 3 ОД для всех соединений		НЕТ	0	ДА
Снег	До 4 ОД для всех соединений		ДА	←1 Только против СССР	НЕТ Отмен. бонус танк. прорыва
Долгая зима	До 4 ОД для всех соединений		НЕТ	←1 Только против СССР	ДА

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игровой системы: Карл Паради

Разработка документации и развитие игровой системы: Алан Эмрих, Карл Паради

Делюкс-издание тестировали: Брайан Асклев, Джон Коллис, Марк Генетт, Бенуа Лароз, Майкл Марентетт, Мэтью Луби, Дитер Шляпфер, Стэн Мышак, Фредерик Веласко, Филипп Парментье, Дэви Жерар, Андрей Шлепов, Рено Вибьен

2-е издание тестировали: Виллем Боерсма, Давид Дес-жардинс, Майк Галандиук, Каи Кунзе, Сакари Лахти, Дэвид Лауфле, Александр Монас и Скотт Маддун

Особая благодарность: Джону Коллизу

Художественный директор, оформление обложки и упаковки: Роджер Б. МакГован

Верстка игрового поля и правил: Марк Симонич

Фишки: Карл Паради и Марк Симонич

Корректур: Ханс Кортинг и Джонатан Сквибб

Координация: Тони Кертис

Продюсеры: Тони Кертис, Роджер Б. МакГован, Энди Льюис, Джин Биллингсли и Марк Симонич

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Редакторы: Антон Сквородин, Артем Ясинский

Дизайнеры-верстальщики: Илья Кудряшов, Надежда Вартамян

Руководитель проекта: Артем Ясинский

Общее руководство: Антон Сквородин

Дополнительная вычитка: Андрей Черепанов, Алексей Безнин

ПОСВЯЩЕНИЕ

Эта игра посвящается солдатам 2-й ударной армии, которые сражались под Ленинградом. Даже когда их формирование было дважды буквально уничтожено, вопреки всему, принеся великую жертву, они героически изгнали фашистского врага из своей земли. Их армия закончила войну в числе тех, кто продвинулся глубже всего на территорию Третьего рейха.

NO RETREAT!

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Абтайлунг	15.1	Отступление	10.7.5
Альтернативные источники снабжения	6.2	Перегруппировка	7.10, 15.9
Боевая сила	2.3, 10.4, 10.5	Перемещение по железной дороге.	9.0
Битва	10.0	Переменная погода.	14.14, 15.4
Бонус продвижения танков.	10.8.2	Плен (и сдавшиеся соединения)	7.9, 10.7.1, 11.1, 12.7
Восстановление.	5.4, 7.6, 7.9, 7.9.2, 13.5	Победа по условию внезапного разгрома.	12.2, 13.2, 15.6
Восстановление (разбитых соединений)	5.4, 7.7	Победа по условию захвата ключевых тексов.	12.1
Вспомогательный жетоны.	14.13	Победные очки.	12.9
Гитлер.	12.5	Погода.	8.2, 13.1, 14.14
Группирование.	8.4	Подкрепления	7.6, 7.8
Добор карт	5.2	Предел перемещения.	2.3, 8.1
Долгая зима	13.1	Продвижение после боя	10.8
Дополнительные правила.	15.0	Разбитые войска.	7.7, 10.7, 10.7.6
Джокер	15.7	Расстановка соединений	7.6
Жетоны «Блиц!»: см. жетоны поддержки		Региональные соединения.	7.5, 13.5, 14.1
Жетон дезорганизации	7.7, 7.9, 7.10	Резервы (резервные) соединения.	15.8
Жетон «Высшая точка».	12.4	Результаты битвы.	10.7
Жетон поддержки.	10.5, 10.6.2, 13.3	Сдвиги за боевые преимущества.	10.6
Жетоны «Вне снабжения»	6.4	Сброс карт	5.1
Жетоны парашютистов/партизан.	15.9	Сильные и стойкие	7.3
Жетоны контроля	14.13	События хода	13.4
Жетоны ПО	12.7.4, 12.8	События	5.3, 5.4, 6.5.5
Жетоны «Удар!»	10.5	События и инициатива (немецкий крест, звезда)	5.3.3
ЗКП (зона контроля противника)	8.5	Союзники Германии.	11.3, 14.2
Зоны контроля	6.3, 8.5	СС	14.5, 14.6
Инициатива.	12.9, 12.10	Столбец итогового соотношения	10.5
Источники снабжения	6.1, 6.2	Столбец начального соотношения	10.5
Кадрированные соединения.	14.9	Стратегический резерв (СССР)	14.12
Как победить.	12.0	Сухопутная линия снабжения	6.1
Кампфгруппа: см. кадрированные соединения		Блокирование снабжения	6.3
Карты 1945 года	5.5	Танковые соединения (сдвиг за танки).	14.3
Ключевые тексты	12.7.3	Ударные соединения (СССР)	14.7
Контратака.	10.7, 10.7.2	Укрепившиеся соединения.	7.5, 10.7.4, 14.1, 15.2
Контрудар	10.1.2, 10.7, 10.7.3	Улучшение ослабленных соединений	7.1
Локальная боевая поддержка.	15.3	Усовершенствование (обучение)	7.2
Люфтваффе	14.10	Финляндия.	8.6, 12.7.2
Моторизованная пехота	14.4	Фольксштурм	14.11
На Берлин!	5.5, 12.2, 12.4, 12.9	Эффекты жетона «вне снабжения».	6.5
Нефтяные месторождения	5.2, 8.7, 11.3, 13.5, 14.2	Югославия, армия Югославии.	8.7, 13.5, 14.8
Одношаговые соединения.	7.4		

