

6266



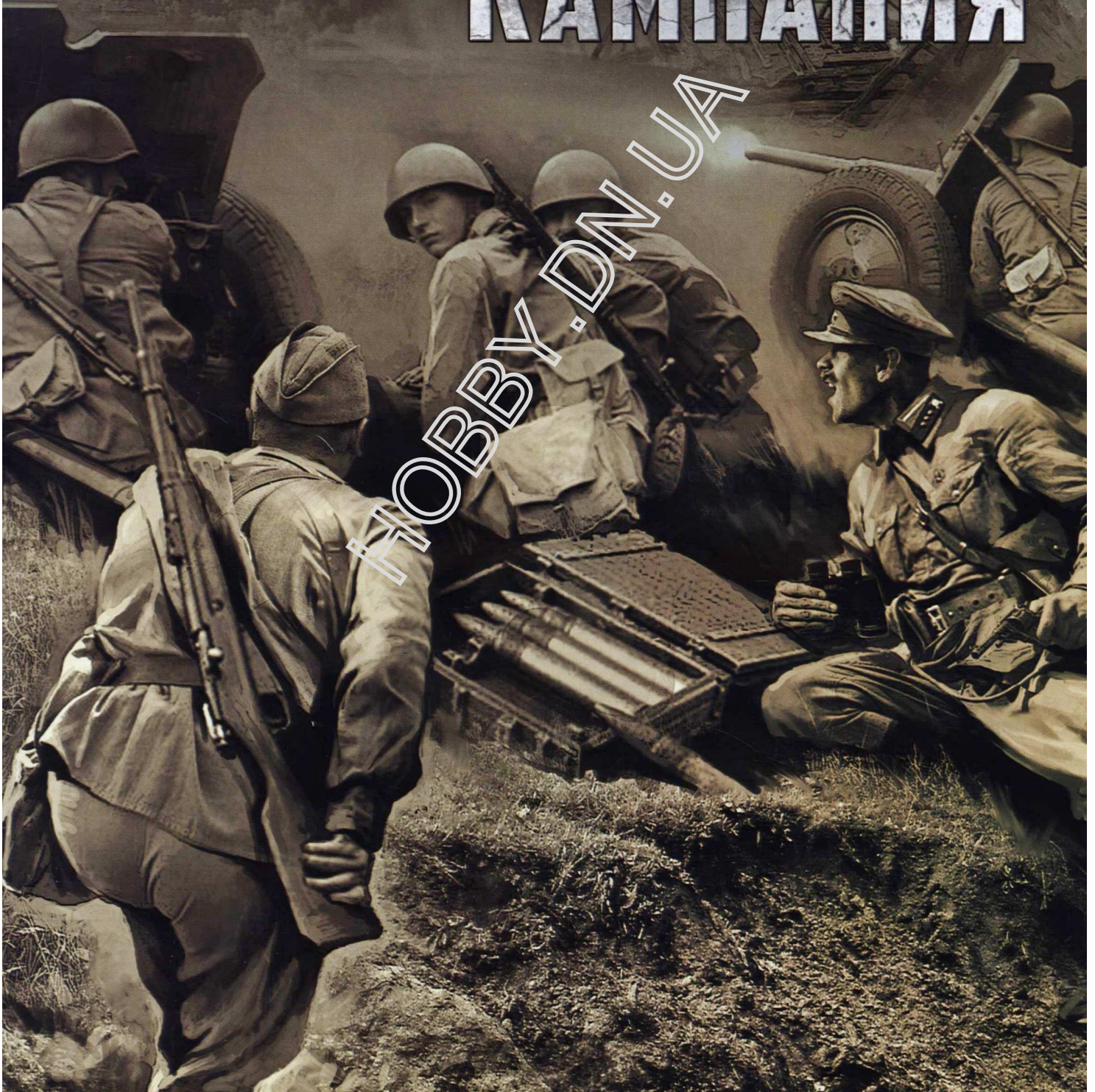
Автор игры Константин Кривенко

ART OF
TACTIC

www.art-of-tactic.com

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ЛЕТО 1941 КАМПАНИЯ

HOBBY.DN.UA



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре вы можете почувствовать себя настоящим командующим армией. В ходе боя будет необходимо принять решение о молниеносной атаке или перейти в глубокую оборону, победить хитростью и превзойти противника в тактике.

В каждом сценарии игрокам предлагается выполнить ряд задач за выполнение которых начисляются победные очки. По завершении сценария полученные очки подсчитываются и определяется победитель. Победителем не всегда может стать игрок, который выполнил больше задач. Задачи сценария имеют разное тактическое значение. Можно выполнить несколько второстепенных задач и получить столько же победных очков как за выполнение одной главной задачи. Не каждое выполнение поставленной задачи так очевидно как может показаться из описания. Где-то нужно проявить смекалку, а где-то продемонстрировать свои блистательные качества командира и знатока военной тактики. Нередко потребуются ввести противника в заблуждение своими действиями.

Любую поставленную задачу можно выполнить разными тактическими приемами.

ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

1. Для подсчета очков перед началом игры возьмите лист бумаги. Разделите лист на два столбца и назовите их именами игроков.
2. При выполнении условий каждой задачи впишите сумму очков в соответствующий столбец. Набранные очки в дальнейшем не могут быть потеряны.
3. Если по условиям сценария победные очки начисляются за уничтоженные отряды противника, то эти очки вписываются в соответствующий столбец по мере уничтожения отряда.
4. В конце игры очки в каждом столбце суммируются и определяется победитель.

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Для того чтобы сыграть в кампанию, нужно четко по порядку выполнять сценарии. Некоторые сценарии заканчиваются по завершении определенного количества ходов и достигнутые результаты будут влиять на последующие сценарии. Некоторые сценарии имеют четкое указание, что победить нужно определенными армиями. Данные сценарии необходимо завершить, выполнив это условие, чтобы дальше продолжить играть в кампанию. Основное значение таких сценариев в том, чтобы определить отряды победившей стороны, которые перейдут в следующие сценарии.

Отряды, которые в указании к сценарию рекомендовано запомнить, появятся вновь в новых сценариях. Нужно записать на бумаге, чтобы не забыть, название этих отрядов. Когда они появляются вновь в новом сценарии, они полностью восстановят все свои значения численности и боезапаса. Вдобавок, игрок может с переходом в новый сценарий повысить этим отрядам одно из значений: Защиту или Меткость для всей дальности стрельбы ровно на 1. Если такой улучшенный отряд вновь переходит в новый сценарий, ему вновь можно еще раз повысить Меткость или Защиту. Выбранное значение повышается на +1 за каждый переход в новый сценарий.

СТОИМОСТЬ ОТРЯДОВ

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

Номер набора	Название отряда	Стоимость отряда
6231	Штаб	35
6103	Стрелковая рота	10
6104	Пулеметный взвод	12
6109	Батарея 82-мм минометов	15
6135	Взвод ПТРД	15
6108	Саперная рота	22
6137	Разведывательный взвод	20
6144	Рота пограничников	14
6138	Десантная рота	18
6146	Рота морской пехоты	15
6161	Кавалерийский эскадрон	13
6112	Батарея 45-мм пушек	17
6115	Батарея 37-мм зенитных орудий	20
6148	Батарея 85-мм зенитных орудий	50
6122	Батарея 122-мм гаубиц	28
6128	Батарея реактивных установок БМ-13	30
6124	Советский грузовик	15
6113	Взвод легких танков Т-26	19
6129	Взвод легких танков Бт-5	25
6101	Взвод средних танков Т-34	35
6141	Взвод тяжелых танков КВ-1	50
6140	Транспортный самолет Ли-2	20
6125	Авиазвено Ил-2	30
6118	Авиазвено ЛаГГ-3	25
6164	Бронекатер	38
6176	Бронепоезд	50
6176	Поезд	35
6145	Батарея 76-мм полковых пушек	23
6152	Санитары	8
6165	Огнеметный танк ХТ-26	18
6181	Народное ополчение	7
6193	Снайперы	10
6197	Пехота (зима)	14
6185	Бомбардировщик СБ-2	34
6199	Лыжники	16
6208	Батарея 82-мм минометов (зима)	15
6220	Батарея пулеметов (зима)	12
6203	Взвод тяжелых танков Т-35	33
6202	Взвод тяжелых танков КВ-2	55

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

Номер набора	Название отряда	Стоимость отряда
6232	Штаб	35
6105	Стрелковая рота	12
6106	Пулеметный взвод	13
6111	Батарея 81-мм минометов	15
6163	Румынская пехота	7
6110	Саперная рота	22
6153	Разведывательный взвод	20
6154	Горно-стрелковая рота	14
6136	Десантная рота	18
6114	Батарея 37-мм пушек	15
6117	Батарея 20-мм зенитных орудий	16
6158	Батарея 88-мм тяжелых зенитных орудий	50
6121	Батарея 105-мм гаубиц	29
6142	Мотодиклетный взвод	18
6127	Взвод бронетранспортеров	25
6126	Немецкий грузовик	15
6132	Взвод легких танков Pz-II	22
6130	Взвод легких танков Pz-38(t)	25
6119	Взвод средних танков Pz-III	28
6151	Взвод средних танков Pz-IV	33
6139	Транспортный самолет Ju-52	20
6123	Авиазвено Ju-87	20
6116	Авиазвено Me-109	27
6176	Поезд	35
6143	Санитары	8
6155	Штурмовое орудие Stug.III Ausf.B	30
6156	Батарея 75-мм пехотного орудия	25
6157	Взвод легких бронев автомобилей Sdkfz.222	28
6162	Взвод огнеметных танков Pz.Kpfw.II	26
6178	Кадровая пехота	14
6180	Элитная пехота	15
6184	Авиазвено 126В	25
6186	Авиазвено JU-88A4	37
6194	Снайперы	10
6198	Пехота (зима)	14
6209	Батарея 81-мм минометов (зима)	15
6210	Батарея пулеметов MG-34 (зима)	13

Советская армия несла большие потери и была деморализована. Командир арт. батареи лейтенант Тапоков уводил свою батарею дальше от противника, чтобы выйти к своим частям для соединения. Принять бой самостоятельно он не мог, потому что противник стремительно наступал с преобладающей численностью. Но ему выпала хорошая возможность устроить засаду. Противников разделяла река, через которую готовилась переправа. Лейтенант Тапоков отдал приказ развернуть батарею на замаскированные позиции: обстрел для немцев на переправе будет полной неожиданностью.

СОРОКОПЯТКА

СЦЕНАРИЙ 1

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.III

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.II

САПЕРЫ

СТРЕЛКОВАЯ РОТА

242

241

240

239

251

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 15 ходов.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Немецкой армии нужно провести как можно больше отрядов к одному из гексов: **126**, **114** или **111**. Отряды должны быть только на одном из гексов, разделять их нельзя. От выбранного направления зависит в каком именно следующем сценарии вновь появятся эти отряды.

Для Советской армии необходимо сдержать как можно больше отрядов противника и не допустить их выход на 15 ходу.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

В начале 10 хода на гексе 126 появляется стрелковая рота.

101

114

111

122

126

**БАТАРЕЯ 45мм ПУШЕК
В СЛОЖЕННОМ
ПОЛОЖЕНИИ**

126

**СТРЕЛКОВАЯ РОТА
ПОЯВЛЯЕТСЯ В НАЧАЛЕ
10 ХОДА**

После ожесточенных боев танк капитана Морозова получил серьезные повреждения ходовой. Он не мог отступать вместе со своей ротой и принял решение остаться и прикрыть отход. Но, пытаясь на сломанном танке занять позицию, механик не смог удержать танк и тот сполз в болота. Танк был на открытой местности и долго бой вести не смог бы, поэтому он срочно нуждался в ремонте, чтобы хоть как-то передвигаться. Недалеко от места, где встал танк, двигалась мобильная колонна стрелковой роты, именно они одновременно заметили нуждающийся в помощи танк в болоте и немецкие подразделения, которые подходили как раз со стороны дороги. Нужно было быстро принимать решение, принять неравный бой, прикрывая танковый экипаж, пока они ведут ремонт или наоборот, уйти под защиту танка и помочь с ремонтом.

ТАНК Т-34

СЦЕНАРИЙ 2

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.III (Icon: Tank, Hex: 57)

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.II (Icon: Tank, Hex: 58)

САПЕРЫ (Icon: Sappers, Hex: 54)

СТРЕЛКОВАЯ РОТА (Icon: Rifle Platoon, Hex: 54)

Map hexagons: 52, 53, 54, 57, 58, 33

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Количество ходов не ограничено.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Советской армии необходимо вывести оставшийся Т-34 и не допустить его уничтожения.

Немецкой армии нужно любой ценой уничтожить оставшийся советский танк и не дать ему уйти.

После того, как танк будет отремонтирован, он должен покинуть игровое поле через гексы 18 или 15.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Взвод танков Т-34 имеет численность 1 и 3 единицы боезапаса. Этот отряд пока не будет отремонтирован сможет получать только приказ "Огонь". Чтобы отремонтировать Т-34 можно силами экипажа в начале хода попытаться произвести ремонт. Для этого нужно бросить 1 кубик. Ремонт будет считаться успешным только при выпадении значения 6. В ход, когда осуществляется ремонт, танк не может получить приказ "Огонь". Если ремонт проведен успешно, то начиная со следующего хода танк может действовать как обычно (без ограничений). Если на гексе с ремонтируемым танком находится отряд пехоты, то ремонт считается успешным при выпадении значений 4; 5 или 6.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ:

Гексы с редколесьем **52** и **53** считаются непроходимыми.

47

ГРУЗОВИК ЗИС 5

СТРЕЛКОВАЯ РОТА
НАХОДИТСЯ
В ГРУЗОВИКЕ

5

18

17

ВЗВОД ТАНКОВ Т-34

15

HOBBY.DA

Отряды Советской армии сдерживают наступление противника из последних сил. Поступило указание, что на данном участке будет прорываться значительная группировка войск противника, с целью объединения с другими частями, прорывающимися на других участках. Намечается массированное наступление и нужно держаться любой ценой, чтобы не дать немцам соединиться. Если получится сдержать противника, то на другом участке наши войска смогут уничтожить группировку противника. Если прорыв удастся сдержать, то всем оставшимся соединениям необходимо будет отойти на другой участок и уже объединиться самим для последующего сдерживания противника на более выгодных позициях и в большем составе.

ПРОРЫВ

СЦЕНАРИЙ 3

ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД 214

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.III 210

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.II 210

САПЕРЫ 205

СТРЕЛКОВАЯ РОТА 205

220 320

HOBBY-DIN

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 15 ходов.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Быстрое наступление. Немецкие войска должны в течение 10 ходов дойти до гекса 239. Все немецкие отряды, которые до 10 хода дошли до гекса 239 выводятся из игры, они появятся вновь в 6 сценарии и смогут быть улучшены.

Сдерживать противника. Советские войска также должны дойти до гекса 239, но смогут быть выведены только с 10 по 15 ход. В этом случае они появятся в 6 сценарии и будут улучшены.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Игрок за советскую армию перед началом игры может: установить 1 любое минное поле на одном из гексов с дорогой.

Установить 4 окопа в любом месте по своему выбору.

Установить 2 противотанковых заграждения в любом месте по выбору.

Установить 2 противопехотных заграждения в любом месте по выбору.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ:

Если в сценарии 1 немецкие отряды вышли с гекса 126, то в этом сценарии они должны быть усилены, как указано в правилах кампании.

Если эти отряды смогут выйти в этом сценарии с гекса 239, то в сценарии 6 они будут еще раз усилены.

309 БАТАРЕЯ 45мм ПУШЕК

312 ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД

296 СРЕЛКОВАЯ РОТА

238 ГРУЗОВИК ЗИС 5

241 ВЗВОД ТАНКОВ Т-34

316 **256** **239**

ХОББИ.ДНУ

Немецкие войска продвигаются «мощным тараном» вперед и их оказывает все труднее сдерживать, приходится принимать бой и тут же отступать, чтобы не попасть в окружение. На очередном участке немецкие войска столкнулись с подготовленными позициями противника. На этот раз советское командование отдало четкий приказ «стоять до последнего и не пропустить противника». Вдобавок капитан Морозов смог все таки выйти изпод удара и сейчас пытается соединиться со своими частями. Во главе танкового взвода капитан Морозов нанес неожиданный и сокрушительный удар по наступающим силам противника.

ВТОРЖЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ 4



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Количество ходов не ограничено.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Немецкие войска продолжают стремительное наступление. Немецкой армии необходимо вывести как можно больше отрядов с гекса 3.
Уберите отряд из игры сразу же как только он достигнет гекса 3.
Отрядам Советской армии необходимо сдерживать противника и уничтожить как можно больше отрядов, прежде чем они дойдут до гекса 3.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Игрок за советскую армию перед началом игры может: установить 1 любое минное поле на одном из гексов с дорогой.
Установить 4 окопа в любом месте по своему выбору.
Установить 1 противотанковое заграждение в любом месте по выбору.
Установить 2 противопехотных заграждения в любом месте по выбору.

ВЫХОД ИЗ ОКРУЖЕНИЯ:

В начале любого хода по выбору игрока за Советскую армию на поле может появиться вышедший из окружения в сценарии 2 танк Т-34, но уже в полной численности и усиленный по правилам кампании. Взвод танков Т-34 может появиться на любом из гексов 47, 50, 111 или 114 по выбору игрока.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ:

Если в сценарии 1 немецкие отряды вышли с гекса 114, то в этом сценарии они должны быть усилены, как указано в правилах кампании. Если эти отряды смогут выйти в этом сценарии с гекса 3, то в сценарии 6 они будут еще раз усилены.

25

ДОТ

ПУШЕЧНЫЙ ВЗВОД НАХОДИТСЯ В ДОТЕ

15

БАТАРЕЯ 45мм ПУШЕК

64

28

56

СТРЕЛКОВАЯ РОТА

11

ГРУЗОВИК ЗИС 5

3

Советские части уже не в силах сдерживать наступление противника. Немцы нападают организованно и большой численностью. Советские войска проводят отступление, последнее что передало командование – «держаться до подхода транспорта и перегруппироваться, транспорт отвезет всех на соседние позиции». Но когда подошла колонна, оказалась, что она подверглась бомбардировке в пути и теперь все отряды просто не могут быть транспортированы. Придется выбрать кто будет перевезен на другой участок для усиления, а кто будет прикрывать отступление и потом самостоятельно выходить к позициям основных сил.

ОТСТУПЛЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ 5



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 10 ходов.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Отрядам немецкой армии необходимо уничтожить отступающего противника, чтобы не допустить его дальнейшее соединение с основными силами. Необходимо уничтожить как можно больше отрядов в течение 10 ходов.

Отступление. Игроку за советскую армию нужно вывести оставшиеся отряды на автотранспорте. Все отряды не могут быть вывезены, поэтому игроку предстоит выбрать: какие отряды останутся прикрывать отступление, а какие отряды надо вывезти.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Если в сценарии 1 немецкие отряды вышли с гекса 111, то в этом сценарии они должны быть усилены, как указано в правилах кампании. Если отряды Pz III и саперы не смогли выйти в сценарии 1 с гекса 111, то в этом сценарии они не участвуют.

The image shows a hexagonal map with a grid of hexagons. A red line representing a river or road runs horizontally across the middle. A yellow hexagon labeled '35' is highlighted at the top. A white circle labeled '33' is on the left. Four white arrows point from specific hexagons on the map to unit icons on the right. The unit icons are arranged vertically and include:

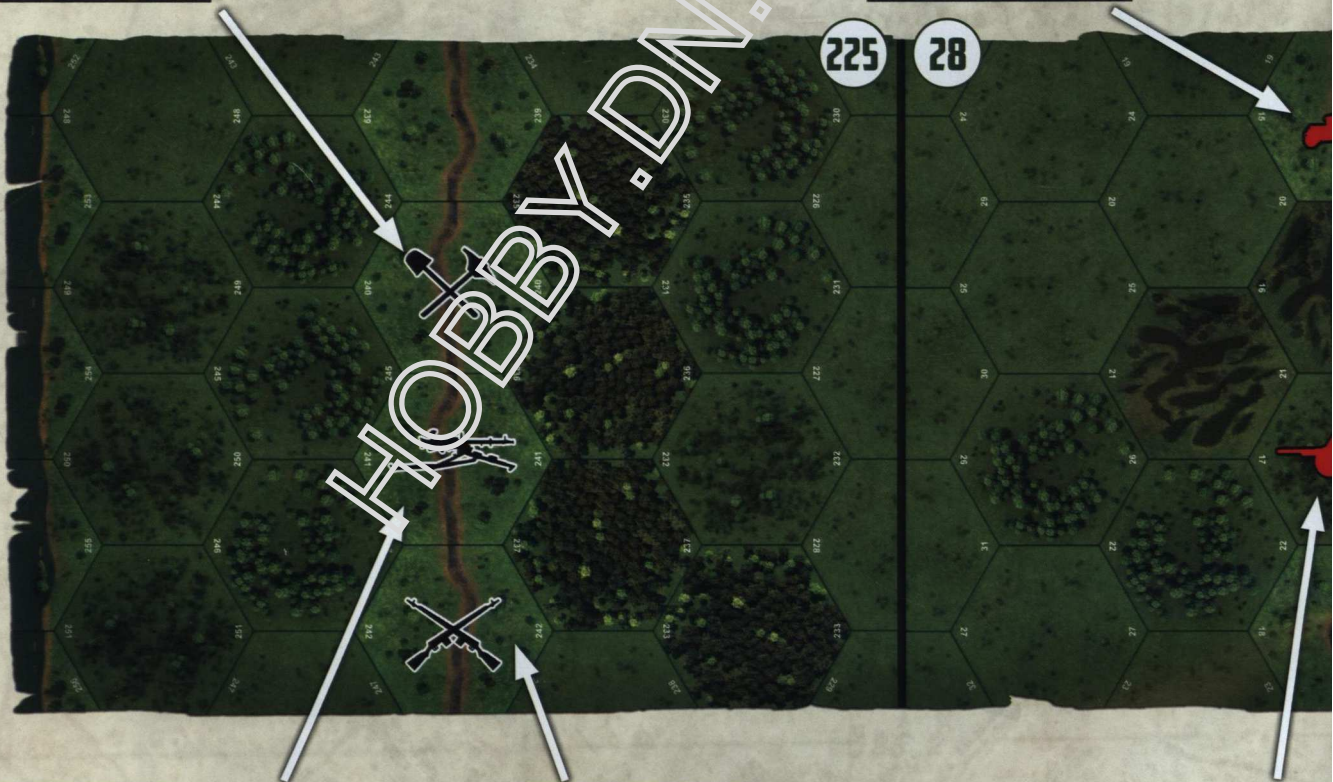
- Icon 1: A red airplane icon above a hexagon with the number '42'. Below it is a black box containing a miniature of a machine gun unit, labeled 'ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД'.
- Icon 2: A red truck icon above a hexagon with the number '50'. Below it is a black box containing a miniature of a truck, labeled 'ГРУЗОВИК ЗИС 5'.
- Icon 3: A red machine gun icon above a hexagon with the number '47'. Below it is a black box containing a miniature of a 45mm gun unit, labeled 'БАТАРЕЯ 45мм ПУШЕК'.
- Icon 4: A red crossed rifles icon above a hexagon with the number '51'. Below it is a black box containing a miniature of a rifle platoon, labeled 'СТРЕЛКОВАЯ РОТА'.

A large, diagonal watermark 'HOBBY.DM.RU' is overlaid on the map.

Советские войска попали в окружение. Выйти самостоятельно не представляется возможным. Так же в окружении находится сам командующий данного участка. По радиии были вызваны на помощь подразделения с соседнего участка, но придут они не скоро. До этого времени нужно любой ценой держать позиции и не позволить что бы что-нибудь случилось с командующим, который находится в транспорте.

ОКРУЖЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ 6



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 10 ходов.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Игроку за немецкую армию необходимо уничтожить автотранспорт противника.

Игроку за советскую армию необходимо удерживать позиции в течение 10 ходов и не позволить противнику уничтожить автотранспорт.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Немецкие отряды, выжившие в сценариях 3 и 4, должны быть усилены. Один и тот же отряд может быть усилен несколько раз за каждый сценарий.

Советские отряды, выжившие в сценариях 3 и 5, должны быть усилены. Один и тот же отряд может быть усилен несколько раз за каждый сценарий.

ВЗВОД ТАНКОВ Т-34 (Icon: Tank T-34, Count: 121)

СТРЕЛКОВАЯ РОТА (Icon: Rifle squad, Count: 124)

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.III (Icon: Tank Pz.III, Count: 111)

БАТАРЕЯ 45мм ПУШЕК (Icon: Artillery, Count: 123)

ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД (Icon: Machine gun unit, Count: 123)

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.II (Icon: Tank Pz.II, Count: 112)

НАД СОЗДАНИЕМ ИГРЫ РАБОТАЛИ:

Константин Кривенко – автор идеи и правил игры
Антон Хвалько – бренд-менеджер; ведущий разработчик
Евгений Курбатов – директор по маркетингу, PR и рекламе
Константин Комаров – директор по производству настольных игр
Константин Ершов – бренд-менеджер
Александр Кривенко – начальник отдела по подготовке к производству
Андрей Аксенов – главный конструктор
Сергей Сергеев – заместитель главного конструктора
Александр Кривенко – инженер-конструктор

Владимир Казаков – инженер-конструктор
Андрей Смирнов – инженер-конструктор
Ренат Залялиев – инженер-конструктор
Тимур Астанов – инженер-конструктор
Дмитрий Клочков – инженер-конструктор
Дмитрий Дьяченко – фотограф
Татьяна Романова – ведущий дизайнер
Екатерина Самухина – дизайнер
Никонова Лилия – дизайнер
Иван Хивренко – художник
Федор Бегеза – художник

HOBBY.DN.UA

В игре можно использовать дополнительные наборы.
Подробная информация о наборах, их свойствах и сроках выхода
Вы можете найти на сайтах: www.zvezda.org.ru, art-of-tactic.com



Автор игры Константин Кривенко

ART OF
TACTIC

www.art-of-tactic.com

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ТРЕТЬЯ РЕДАКЦИЯ ПРАВИЛ

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ



ДЛЯ БЫСТРОГО ОСВОЕНИЯ ПРАВИЛ ИГРЫ ЖЕЛЕЗНО ПОНЯТЬ НЕСКОЛЬКО ОСНОВНЫХ ПРИНЦИПОВ

★ Игроки действуют одновременно в каждой фазе игры. Они одновременно отдают приказы своим отрядам и одновременно выполняют одинаковые приказы. Естественно, определенные действия игроки выполняют по очереди, например, броски кубиков при стрельбе двух отрядов. Но при этом все равно считается, что эти отряды стреляют одновременно. Если два отряда получили приказы двигаться на один и тот же гекс, они движутся одновременно, по принципу «гекс за гексом».

★ Каждому отряду в игре соответствует его персональная карточка, где указаны все возможные приказы, которые могут быть отданы этому отряду и все возможные особые свойства и состояния этого отряда. Отряд не может получить приказ, символа которого нет в его карточке. Например, если в карточке нет символа приказа «стрельба в движении», этот отряд не может получить приказ «стрельба в движении».

★ В основе игры лежит реалистичность отбрасывания боя на игровом столе. Естественно, невозможно в настольной игре учесть все нюансы и тонкости. Но в этой игре, как и в реальном бою, действуют основные правила для любого командира, которые можно считать тактическими советами для игроков:

- Старайтесь предугадать действия противника.
- Блефуйте, старайтесь ввести противника в заблуждение.
- Ведите разведку.
- Грамотно используйте особенности местности.
- Концентрируйте огонь и атаки на главных целях и объектах.
- Берегите свои войска, не подставляйте их под огонь противника.

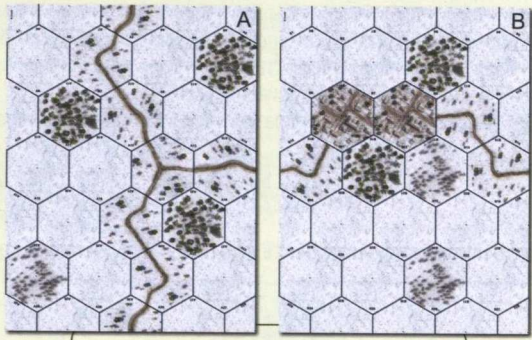
★ Игра «Великая Отечественная» — это расширяемая игровая система. В стартовые наборы входят отряды, необходимые для изучения правил и разыгрывания нескольких простых сценариев. Игровая система постоянно пополняется новыми наборами пехоты, артиллерии, танков и авиации, которые продаются отдельно. В каждый набор входит карточка отряда с его уникальными свойствами и возможными приказами. О всех дополнительных наборах и игровых дополнениях вы можете узнавать на сайте www.art-of-tactic.com. Сайт обновляется регулярно.

★ Вы можете создавать свои собственные сценарии или загружать новые сценарии с нашего сайта www.art-of-tactic.com. Библиотека сценариев постоянно обновляется, и Вы можете принять участие в ее пополнении.

РУКОВОДСТВО КНИГОЙ ПРАВИЛ

Эта книга правил написана для игроков, которые уже изучили «Начальный курс командира», если вы только впервые взяли в руки правила игры, то отложите пока в сторону эту книгу и возьмите «Начальный курс командира», в котором мы расскажем, как сделать первые шаги в игре и вы изучите только основные пункты правил. После того, как вы изучите «Начальный курс командира» и проведете свое первое сражение, мы с вами вернемся к этой книге правил, и вы узнаете о дополнительных возможностях игры. Если вы скачали данные правила с нашего сайта www.art-of-tactic.com то скачайте там же и «Начальный курс командира», лучше начать с них. Следует обратить внимание тех, кто скачал правила с сайта, что для изучения правил лучше иметь при себе игровые компоненты из стартового набора. Итак, отложите данные правила и возьмите в руки «Начальный курс командира», к этой книге мы вернемся позже.

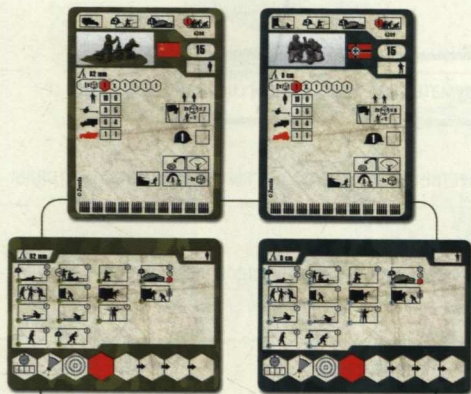
ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ИГРЫ



Игровые поля



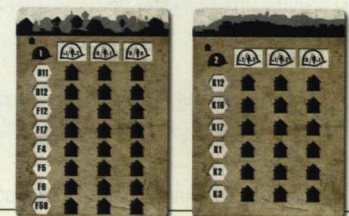
Дополнительные гексы



Карточки отрядов



Карточки ход



Дополнительные карточки



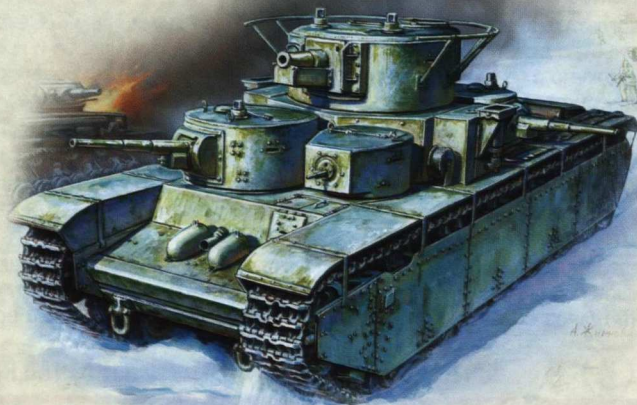
Модели отрядов



2 маркера для карточек



Шестигранные кубики



ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Итак, вы уже изучили «Начальный курс командира» и провели свое первое сражение. Теперь вы легко изучите **Общие правила игры** и раскроете для себя новые возможности в сражениях. Но и на этом мы не остановимся и после изучения общих правил, в которых вы найдете дополнение к тому, что изучили в «Начальном курсе командира», предложим **Расширенные правила игры**, которые появятся позже в дополнительном наборе. Где уже как опытный игрок, у которого за плечами будет целый ряд сражений по книге сценариев, а может быть даже и свои собственные битвы, вы узнаете о еще более интересных правилах и новых отрядах. В игре появятся карточки случайных событий, новые правила по действию авиации многое другое. С использованием Расширенных правил ваша тактика и хитрость сможет легко преобладать над боевой мощью подразделения противника. Но перед этим изучим Общие правила игры.

ПОДГОТОВКА И ИГРЕ

Прежде чем приступить к игре, вам потребуется выполнить некоторые действия. Старайтесь не нарушать очередность действий, чтобы ничего не упустить и не забыть.

- ★ Решите с оппонентом любым удобным для вас способом кто за какую армию будет играть.
- ★ Выберите сценарий игры из книги сценариев, прилагаемой к стартовому набору.

Вы можете также скачать сценарий с нашего сайта www.art-of-tactic.com либо придумать свой собственный сценарий.

Если вы решили играть по собственному сценарию, то вам нужно договориться с противником о количестве очков, на которые вы будете набирать отряды в свои подразделения.

- ★ Выберите отряды, за которые будете играть и возьмите себе все необходимые модели отрядов и их карточки. Модели отрядов необходимо предварительно собрать, пользуясь схемой сборки.
- ★ Соберите на столе или любой другой удобной для вас ровной поверхности игровое поле, как показано в сценарии.
- ★ Определите направление ветра и сделайте соответствующую запись в карточке хода (стр. 12-13).
- ★ Определите направление течения реки и сделайте соответствующую запись в карточке хода (стр. 13).
- ★ Расставьте отряды по условиям сценария. Не забывайте, что кроме места под игровое поле вам еще потребуется свободное пространство вокруг него для карточек и броска кубиков.
- ★ Подготовьте кубики. Они должны лежать на столе так, чтобы обоим игрокам было удобно их брать.
- ★ Возьмите два маркера. Один оставьте себе, а второй отдайте противнику, чтобы он не просил его у вас каждый ход и не отвлекал от важных дел.
- ★ Один из игроков должен держать у себя карточку хода и делать в ней необходимые отметки.

★ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА ★

ВТОРЖЕНИЕ В СССР



22 июня 1941 года, в 4 часа утра германские войска без объявления войны напали на Советский союз. Были произведены авианалеты на Киев, Севастополь, Житомир, Каунас и некоторые другие города. Так началась война между Германией и Советским Союзом, которая впоследствии стала называться Великой Отечественной войной.

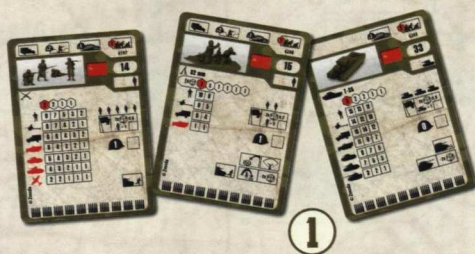
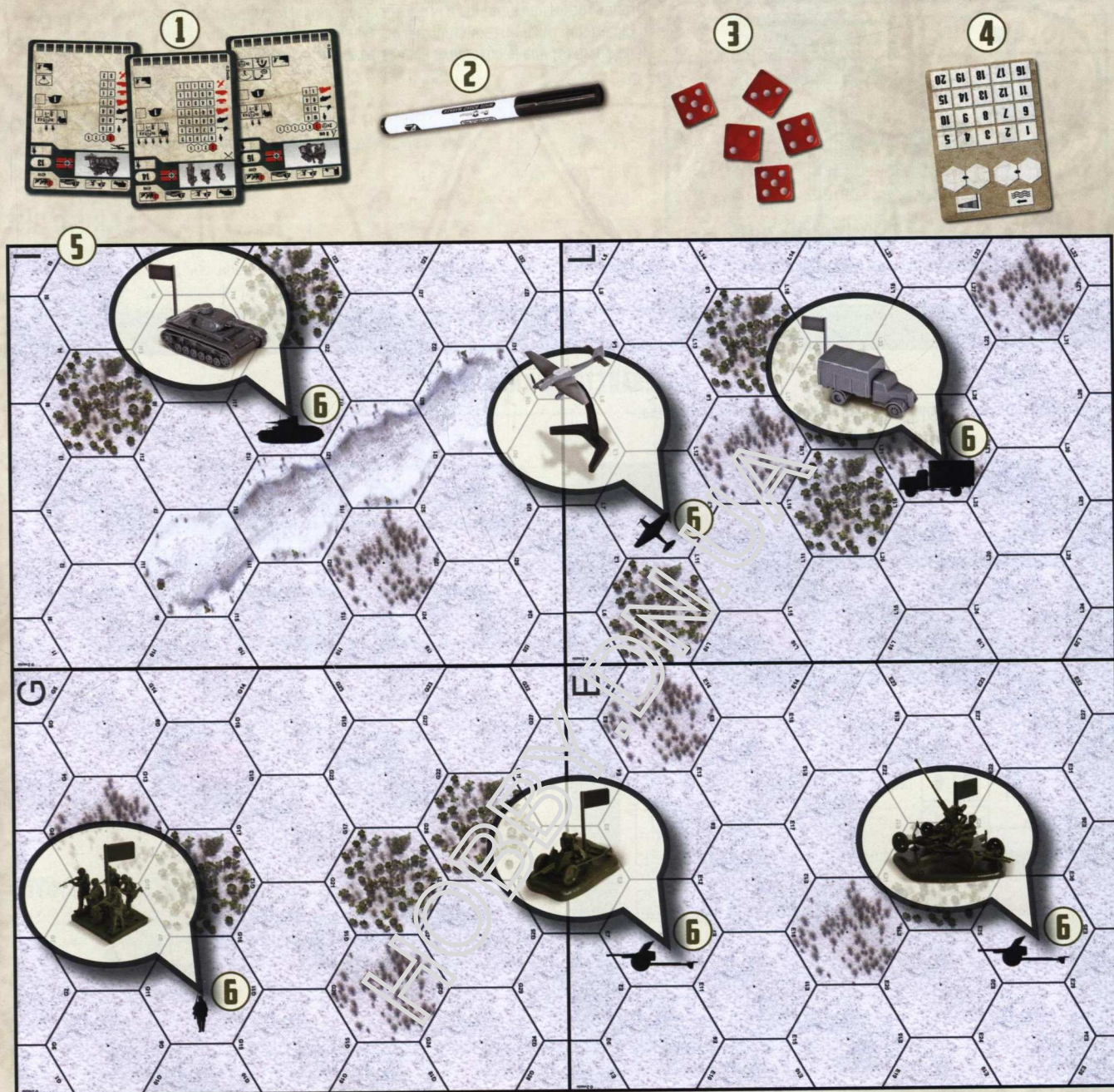
В результате внезапного удара, нанесенного группами армий «Север», «Центр» и «Юг» значительное количество советской военной техники, а также боеприпасов и горючего было захвачено либо уничтожено в первый же день войны. В первые дни войны советские войска несколько раз пытались контратаковать неприятеля, однако эти попытки были безуспешны.

В эти же дни союзники Германии объявили войну СССР: Италия и Румыния – 22 июня, Словакия – 23 июня, Финляндия – 26 июня, Венгрия – 27 июня.

К 10 июля основные силы советского Западного фронта потерпели поражение в Белостокско-Минском сражении. Латвия, Литва, Белоруссия, а также часть территории Украины, Молдавии и Эстонии были захвачены немецкими войсками.

Северо-Западный фронт также потерпел поражение и был отброшен. Тем не менее, 14-18 июня войска 11-й армии нанесли контрудар под Сольцами, который стал одним из первых успешных контрударов советских войск и задержал наступление немецких войск на Ленинград почти на месяц.

ЕСЛИ ВЫ ВСЕ ДЕЛАЛИ ПРАВИЛЬНО И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО, ТО У ВАС НА СТОЛЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ПРИМЕРНО ТАКАЯ ОБСТАНОВКА:



1 КАРТОЧКИ ОТРЯДОВ

3 ШЕСТИГРАННЫЕ КУБИКИ

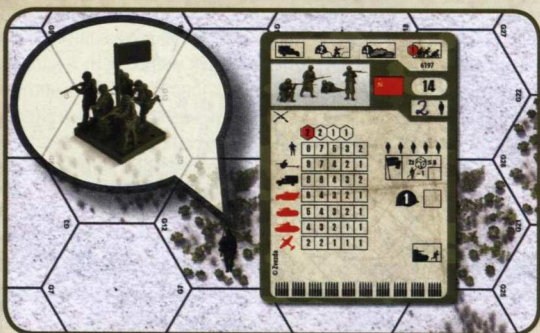
5 ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

2 МАРКЕРЫ ДЛЯ КАРТОЧЕК

4 КАРТОЧКА ХОДА ИГРЫ

6 МОДЕЛИ ОТРЯДОВ

ОТРЯД И КАРТОЧКА ОТРЯДА

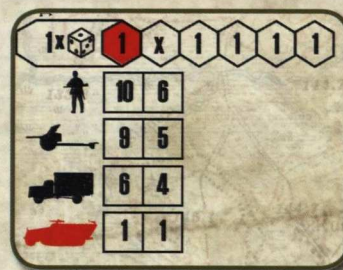
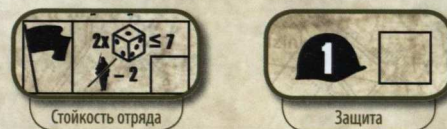


Отряд – основная единица в игре, представленная моделью на игровом поле и карточкой с характеристиками, свойствами и доступными для отряда приказами. На карточке и на флаге отряда необходимо написать один и тот же номер.

КАРТОЧКА ОТРЯДА

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ

На лицевой стороне указаны все характеристики и свойства отряда.



Огневая мощь отряда



Специальные возможности и особые свойства отряда



Внешний вид модели отряда



Боезапас

ЧИСЛЕННОСТЬ ОТРЯДА



Максимальная численность отряда. За каждое полученное повреждение зачеркивается один символ. При зачеркивании последнего символа отряд убирается с игрового поля.

СИМВОЛ ОТРЯДА



Символ соответствия карточки и модели отряда.

ТИП ОТРЯДА



Принадлежность отряда к конкретному типу. В графе необходимо написать такой же номер, как на флаге модели отряда. В игре представлены различные типы отрядов:

Пехота		
Артиллерия		
Техника		
Бронетехника		
Легкие танки		
Средние танки		
Тяжелые танки		
Легкая авиация		
Тяжелая авиация		

СТОЙКОСТЬ ОТРЯДА

Стойкость – это совокупный показатель боевого духа солдат, обученности и опыта командного состава, взаимодействия и взаимопонимания между солдатами и командирами, от этого показателя зависит, как отряд действует в критических ситуациях.



Стойкость отряда увеличивается, если отряд находится в зоне командования штаба (стр. 35).

ЗАЩИТА

Защита отряда – это совокупный показатель защитного снаряжения (брони у танков) и уровня подготовки бойцов (экипажа). Например, отряд танков Т-34 с обычным экипажем имеет меньшую защиту, чем отряд таких же танков с гвардейским экипажем.



Некоторые приказы, инженерные сооружения и типы местности увеличивают (или уменьшают) защиту отряда. Все значения защиты суммируются. За каждое полученное попадание в течение хода значение Защиты уменьшается на одну единицу. Попадания, полученные отрядом в течение хода, суммируются.

Если Защита становится равной 0, то каждое новое попадание считается повреждением. В начале каждого хода Защита отряда становится равной начальному значению.

Пример: В один ход взвод танков Т-34 со значением защиты 3 был назначен целью приказов «Огонь» взводом танков Pz.IV и двумя взводами Pz.III. Взвод танков Т-34 выполняет приказ «Оборона» и находится в редколесье, поэтому имеет дополнительную защиту +1 от приказа и +1 от местности. Итого защита взвода танков Т-34 в этом ходу равна 5. Запишите текущее значение защиты, как показано на рисунке:



Стрельба взводом танков Pz.IV наносит два попадания. Защита взвода Т-34 стала равна 3. Стрельба первым взводом Pz.III наносит одно попадание. Защита взвода Т-34 стала равна 2. Стрельба вторым взводом Pz.III наносит три попадания. Первые два попадания снижают защиту взвода Т-34 до 0. Третье попадание, так как теперь защиты у взвода Т-34 больше нет, считается повреждением и уменьшает численность отряда на одну единицу. Таким образом после обстрела тремя отрядами противника в течение одного хода взвод танков Т-34 имеет численность 2 единицы и не имеет защиты.



Из-за того, что взвод танков Т-34 понес потери в численности, он теперь должен пройти Тест на стойкость. Тест не был пройден и отряд оказывается в состоянии «Огневое подавление».



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОТРЯДА



Отряд должен следовать в ходе игры особым правилам и согласно указанным в карточке свойствам. Свойствами и возможностями, которые в карточке отряда не указаны, отряд воспользоваться не может.

Правила всех свойств описаны на стр. 34-35

СОСТОЯНИЕ ОТРЯДА



Состояния, которые может принять отряд. При переходе в одно из состояний необходимо сделать пометку в соответствующей графе. Отряд может оставаться в принятом состоянии на следующий ход.

БОЕЗАПАС



Максимальный боезапас отряда.



Единицей боезапаса считается изображение одной обоймы.

При выполнении некоторых приказов необходимо зачеркнуть указанное в описании приказа количество единиц боезапаса. При пополнении боезапаса метки стираются.



У некоторых отрядов перед началом игры нужно выбрать тип боезапаса. Боезапас, который не будет использоваться, необходимо зачеркнуть.

СТОИМОСТЬ



Используется при создании армий перед началом игры и подсчете победных очков в определенных сценариях.

ОГНЕВАЯ МОЩЬ ОТРЯДА



Дальность и меткость

	Интенсивность огня								
Тип цели	<table border="1"> <tr> <td>10</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>	10	6	8	5	6	4	1	1
10	6								
8	5								
6	4								
1	1								
Цвет армии	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>	1	1						
1	1								

Тип цели

Типы отрядов, которым можно нанести повреждения. Отряд не может назначить целью отряд противника, тип которого не указан на его карточке.

Интенсивность огня

Для каждого типа цели используется своя шкала интенсивности огня. В каждой графе шкалы, в зависимости от численности отряда, указано количество кубиков для Теста на стрельбу. С уменьшением численности отряда его интенсивность огня уменьшается.


Пример: при стрельбе по пехоте отрядом полного состава (2 фигурки) бросаются 10 кубиков; отрядом неполного состава (1 фигурка) бросаются 6 кубиков.

Цвет армии

Тип цели, изображенный красным цветом указывает на то, что цель может быть поражена только в Ближнем бою.

Дальность и меткость

Первый гекс — это гекс, на котором находится сам отряд игрока. Значение в первом гексе используется только в Ближнем бою.

Остальные гексы показывают, на каком удалении может быть поражен отряд противника. В каждом гексе указано максимальное значение, которое должно выпасть на кубиках для попадания при проведении Теста на стрельбу. Символ  указывает на то, что в ближнем бою интенсивность огня этого отряда равна 1 (необходимо бросать один кубик).

Пример: Для данного отряда все значения выше 1, выпавшие на кубиках, являются промахами. При стрельбе с высот дальность стрельбы увеличивается (стр. 43).

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА КАРТОЧКИ

На оборотной стороне карточки изображены символы приказов, которые отряд может выполнить. Отряд не может ни при каких условиях выполнить приказ, символ которого не изображен на оборотной стороне его карточки. Подробное описание приказов находится в разделе «Приказы» (стр. 14-33).

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько ходов согласно сценарию. Один ход игры состоит из четырех фаз:

- 1 Отдача приказов;
- 2 Тесты на восстановление;
- 3 Радиоперехват;
- 4 Выполнение приказов.

Фаза хода считается завершенной, если все игроки закончили выполнение действий.

Пока первая фаза не будет закончена, никто не может начать выполнение действий второй фазы.

ФАЗА 1. ПЛАНИРОВАНИЕ И ОТДАЧА ПРИКАЗОВ ОТРЯДАМ

Игроки должны скрытно от противника отдать приказы всем своим отрядам. В этой фазе игроки не должны видеть, какие приказы отдаются отрядам противника. Сразу несколько приказов один отряд получить не может. Чтобы отдать приказ отряду, необходимо поставить метки в соответствующих графах приказа. Если игрок, по каким-либо причинам не стал приказ своему отряду, то на данный ход игры считается, что отряд выполняет приказ Ожидание (см. стр. 32). После того, как отряду был отдан приказ, его карточку необходимо положить лицевой стороной вверх. Когда игроки отдадут всем своим отрядам приказы, ход переходит к следующей фазе.

ФАЗА 2. ТЕСТЫ НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Отряды, которые в прошлом ходу находились в состоянии Огневого подавления, должны пройти Тест на стойкость. Если Тест на стойкость был пройден, то отряд действует как обычно и может выполнить полученный приказ. Если Тест на стойкость не был пройден, то отряд остается в состоянии Огневого подавления в течение всего хода и должен будет снова проходить Тест на восстановление в фазу 2 следующего хода.

ФАЗА 3. РАДИОПЕРЕХВАТ

РАДИОПЕРЕХВАТ



Отряд может перехватить назначение приказов отрядам противника. Для этого необходимо бросить один кубик за каждый отряд противника, который находится в назначенной приказом зоне прослушивания. Для каждого отряда противника в зоне прослушивания тест на радио-перехват проводится отдельно. Для успешного прохождения теста на кубике должно выпасть значение не больше того, что указано для выбранной дальности прослушивания.

Пример: для зоны прослушивания дальностью три гекса указано значение 2. Тест на радиоперехват будет считаться пройденным, если на кубике выпадет значение 1 или 2. При значении 3, 4, 5 или 6 тест будет считаться не пройденным.

Если тест на радиоперехват не пройден, то ход игры сразу же переходит к следующей фазе Выполнение приказов. Если тест на радиоперехват был пройден, то противник должен перевернуть карточку своего отряда, у которого был перехвачен приказ, чтобы показать отданный ему приказ.

Координирование со штабом

Игрок может изменить отданные приказы любым своим отрядам (не более шести). Чтобы определить, какому количеству отрядов можно изменить приказы, необходимо бросить один кубик. Выпавшее значение на кубике соответствует количеству отрядов, которым можно изменить приказ.

Штаб должен быть в игре и не находиться в состоянии Ближнего боя или в состоянии Огневого подавления.

После того, как координирование со штабом будет выполнено, ход игры переходит к следующей фазе Выполнение приказов.

ФАЗА 4. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

Игроки должны перевернуть карточки всех своих отрядов оборотной стороной вверх, чтобы противники могли видеть приказы друг друга. После этого ни один приказ не может быть отменен или заменен другим. Приказы выполняются игроками в строгой последовательности, согласно очередности исполнения видов приказов.

Приказы одного вида выполняются одновременно. При выполнении приказов одного вида игроки совершают необходимые действия по очереди, но в игровой ситуации эти действия считаются одновременными.

ПРЕРЫВАНИЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЛИТЕЛЬНОГО ПРИКАЗА

Если отряд выполняет длительный приказ, на выполнение которого требуется более одного хода, то игрок может прервать выполнение данного приказа. В начале хода, вместо отметки о продолжении выполнения приказа, игрок может отдать новый приказ. Отметки в прерванном приказе не стираются. Игрок в любой ход может продолжить выполнение прерванного приказа.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

- 1 Приказ Оборона
- 2 Приказ Огонь на подавление
- 3 Приказ Огонь
- 4 Действия Aviации
- 5 Приказ Атака
- 6 Приказ Засада
- 7 Специальные приказы
- 8 Приказы Передвижения



В конце хода нужно сделать отметку в карточке хода о завершении очередного хода игры.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

ТЕСТ НА СТОЙКОСТЬ



Если на момент прохождения Теста на стойкость отряд находится в командной зоне Штаба, то значение стойкости отряда увеличивается, как указано на карточке Штаба (см. Поднятие боевого духа стр. 35).

Проводится немедленно если:

- 1 отряд оказался целью приказа Огонь на подавление;
- 2 отряд получил повреждения;
- 3 отряд со свойством Танкобоязнь стал целью приказа Атака отрядов Легких, Средних или Тяжелых танков;
- 4 отряд стал целью авиационного отряда;
- 5 отряд стал целью приказа Атака и был атакован во фланг или тыл;
- 6 отряд стал целью приказа Мощная атака, например, отрядов советской морской пехоты или кавалерии;
- 7 отряд стал целью отряда со свойством «Снайпер»;
- 8 отряд проходит тест на восстановление

При прохождении Теста на стойкость нужно бросить два кубика. Для удачного прохождения теста сумма выпавших значений на кубиках не должна превысить значение Стойкости отряда на момент прохождения теста.



За каждое полученное повреждение Стойкость отряда уменьшается, как указано в его таблице Стойкости.



Новое значение Стойкости нужно записать в соответствующую графу.



При прохождении Теста на Стойкость учитывается значение стойкости отряда с учетом полученных повреждений.

ОГНЕВОЕ ПОДАВЛЕНИЕ

Если Тест на стойкость не пройден, то отряд переходит в состояние Огневого подавления.

Значение меткости становится равным значению, указанному в графе Огневого подавления



Отметка о состоянии отряда

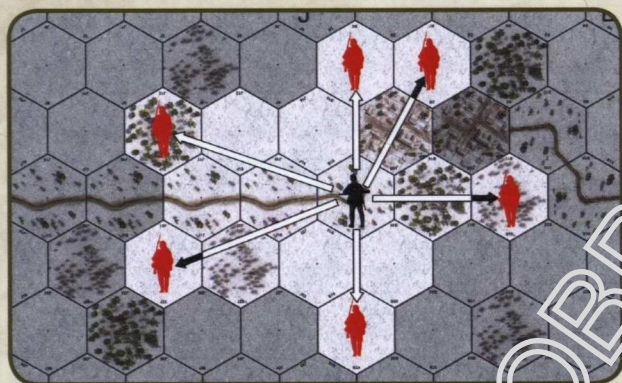
- ★ На лицевой стороне карточки в состоянии отряда ставится пометка в графе Огневое подавление.
- ★ Все приказы, которые еще не были выполнены в этот ход, отменяются.
- ★ Отряд может только вести ответный огонь в Ближнем Бою, меткость ответного огня равна значению указанному в графе состояния Огневого подавления.
- ★ Отряд имеет дистанцию видимости 1 гекс.
- ★ Отряд не получает дополнительную защиту от местности.
- ★ Если отряд пехоты находился в окопе, то он больше не считается находящимся в окопе. Отметку в графе состояния «В окопе» необходимо стереть.
- ★ Если отряд Легких, Средних или Тяжелых танков, находился в танковом окопе, то он продолжает в нем находиться и получать от него дополнительную защиту.

После того, как отряд перешел в состояние Огневого подавления, в следующем ходу он должен получить приказ в фазу 1, также, как и другие отряды, но в фазу 2 «Тест на восстановление» ему необходимо пройти повторный Тест на стойкость. Повторный Тест на стойкость пройден – отряд перестает находиться в состоянии «Огневое подавление» и может выполнить полученный приказ. Повторный Тест на стойкость не пройден – отряд продолжает находиться в Огневом подавлении и не может выполнить полученный приказ. В следующем ходу отряд вновь должен получить приказ в фазу 1, а после этого вновь попытаться пройти Тест на стойкость в фазу 2.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

В игре используется понятие Линия видимости. Это линия, мысленно проведенная между центром гекса, на котором находится отряд игрока, и центром гекса, на котором находится его цель. Для того, чтобы цель была видимой, на этой линии не должно быть гексов с местностью, которая дает преграду на линии видимости. Какие именно типы местности являются преградой на линии видимости, указано в описаниях местности (стр. 39-43).

Отряды игрока и отряды противника не являются преградами на линии видимости. При определении линии видимости рекомендуется воспользоваться ниткой, натянутой между центрами гексов.



Нет Линии видимости

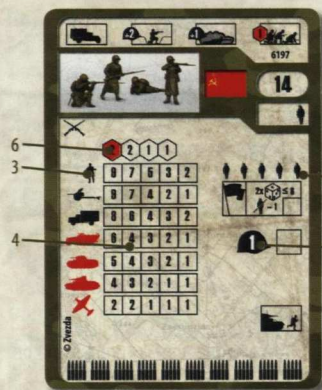
Есть Линия видимости

Линия видимости для всех типов отрядов составляет не более 6 гексов. Цель, которая находится дальше 6 гексов, считается невидимой для отряда.

Отряды со свойством Скрытое состояние имеют дальность видимости 8 гексов.

У отрядов, которые находятся на холме, линия видимости увеличивается на +1 за каждый уровень высоты (см. Холм стр. 43), но не более чем на 2 гекса, даже за 3 и более уровня высот. Отряды, которые находятся в состоянии Огневого подавления, имеют дистанцию видимости 1 гекс. Отряды, которые находятся в Ближнем бою, имеют дистанцию видимости 1 гекс (см. Ближний бой стр. 14).

ТЕСТ НА СРЕЛьБУ



- ★ Определить текущее значение защиты цели (сумма базовой защиты, дополнительной защиты от местности, инженерных сооружений и выполняемого целью приказа). Текущее значение защиты записать в карточке цели.
- ★ Определить Линию видимости и дальность до цели.
- ★ Определить тип цели.
- ★ Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.
- ★ Бросить кубики.
- ★ Сверить выпавшие значения со значением меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.
- ★ Убрать кубики со значениями, которые превышают Меткость стрельбы отряда на данной дистанции.
- ★ Кубики с оставшимися значениями считаются попаданиями.
- ★ Убрать количество попаданий, равное текущему значению Защиты цели. Вписать в карточку цели новое значение Защиты.
- ★ Оставшиеся попадания считаются повреждениями.
- ★ За каждое полученное повреждение снижается одна единица численности отряда. Необходимо зачеркнуть один символ численности. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются.

ГРУППА



Если на одном гексе находится несколько отрядов игрока, то для удобства расположения на игровом поле они могут быть обозначены как Группа. Игрок может убрать с игрового поля отряды, находящиеся на одном гексе, и поставить их на свои карточки.

Вместо отрядов на игровое поле игрок устанавливает флаг Группы. На карточке Группы игрок должен записать все номера отрядов, которые были убраны и обозначены как группа.

Группа имеет только одно предназначение – удобство расположения отрядов в игре. Группа не может быть назначена целью. Каждый отряд в Группе получает и выполняет приказ независимо от других отрядов в группе.

Если отряд противника выполняет приказ Атака на один из отрядов игрока, который находится в Группе, то в Ближнем бою участвуют все отряды группы. Отряды, которые находятся в Группе, участвуют в одном Ближнем бою, не потому что являются Группой, а потому что находятся на одном гексе. Противник должен наносить повреждения только по тому отряду, который указан в приказе, а в ответ по нему будут наносить повреждения все отряды из Группы.

На одном гексе можно располагаться только одна Группа. Если на гексе уже находится максимальное количество отрядов одной из категорий, которое может входить в Группу, то другой отряд той же категории не может ни останавливаться на этом гексе, ни передвигаться через него.

Пример: На одном гексе находится 3 отряда бронетехники и 4 отряда пехоты. На этот гекс игрок хочет переместить еще 1 отряд бронетехники и 1 отряд пехоты. Так как на гексе уже находится максимальное количество отрядов тяжелой категории, то отряд бронетехники не может совершить на него передвижение и прерывает движение на соседнем гексе. А отряд пехоты совершает передвижение свободно, потому что не будет превышать максимальное количество отрядов своей категории.

СТРЕЛБА ПО ГРУППЕ ОТЯДОВ

Если на одном гексе находится три и более отрядов противника одной категории, в том числе и отряды в Засаде, то за счет высокой кучности расположения под обстрел попадает не только отряд, являющийся целью стрельбы, но и другие отряды того же типа.

1 Провести Тест на стрельбу по отряду, являющийся целью приказа.

2 Половина тех кубиков, на которых значения превысили Меткость стрельбы отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо Интенсивности огня при стрельбе по следующему отряду.

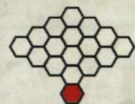
3 Провести Тест на стрельбу.

4 Также, как и в первом случае, половина тех кубиков, на которых значения превысили Меткость стрельбы отряда, с округлением в большую сторону, используются вместо Интенсивности огня при стрельбе по следующему отряду.

Стрельба по группе отрядов проводится до тех пор, пока не будут обстреляны все отряды того же типа, что и отряд, являющийся целью или пока у игрока не закончатся все кубики, на которых значения превысили меткость стрельбы.

Если игрок за один из своих отрядов бросает один кубик, то в любом результате этот бросок для этого отряда является последним при обстреле отрядов противника на одном гексе.

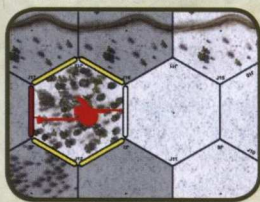
СЕКТОР СТРЕЛБЫ



У всех отрядов, которые имеют сектор стрельбы, сектор различается только в дальности стрельбы.

Эти отряды могут вести стрельбу по отряду противника, только если он попадает в сектор стрельбы. В остальных направлениях отряды вести стрельбу не могут.

ФЛАНГИ И ТЫЛ



- Фланги
- Тыл
- Сектор стрельбы

Сектор стрельбы может быть направлен только в одну из сторон гекса.

Все остальные стороны гекса считаются флангами и тылом отряда. Отряд, который не имеет Сектора стрельбы, также не имеет флангов и тыла.

Если отряд был назначен целью приказа Атака во фланг или тыл, то перед проведением Ближнего Боя этот отряд должен пройти Тест на стойкость. Если отряд не пройдет Тест на стойкость, то он немедленно должен будет перейти в состояние Огневого подавления. В Ближнем бою значение его меткости будет использовано, как указано на карточке в графе состояния Огневого подавления. При Атаке отряда во фланг или тыл дополнительная Защита от окопа не учитывается.

Если на одном гексе с отрядом, у которого есть фланги, находится отряд, не имеющий флангов и тыла, то фланги и тыл считаются прикрытыми, и при Атаке этого гекса проходить Тест на стойкость не надо.

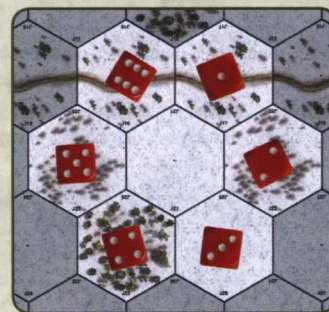
СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР

Игра может проводиться согласно сценарию или по договоренности игроков с применением правила Сильный ветер. Сильный ветер является одним из погодных условий на момент проведения одного сражения. Правила на другие погодные условия появятся в дальнейшем, при выходе новых типов отрядов. Если сражение проводится с применением правила Сильный ветер, то перед началом игры необходимо определить направление ветра.

Определение направления ветра:

- 1 выбрать любой гекс на игровом поле.
- 2 на одну любую сторону гекса положить кубик со значением 1.
- 3 на остальные стороны гекса по часовой стрелке по порядку положить кубики со значениями от 2 до 6 соответственно.
- 4 бросить кубик.
- 5 значение, которое выпало на кубике, указывает направление ветра от выбранного гекса (п.1)

Выбранное направление ветра действует до конца игры и используется по необходимости при выполнении некоторых приказов, например: Десант; Снабжение наземных войск по воздуху; Поджог; Дымовая завеса. В каких именно случаях используется направление ветра, указано в конкретных приказах.



Чтобы обозначить направление ветра, можно на карточке Хода указать номера гексов, показывающие направление ветра.

ШТИЛЬ

По условиям сценария игра может проводиться по правилу «Штиль». В данном случае сильного ветра нет и дым распространяться не будет.

ТЕЧЕНИЕ РЕКИ



Согласно сценарию или по договоренности игроков должно быть назначено течение реки.

Чтобы обозначить течение реки, нужно в карточке «Ход игры» в графе «река» написать номера гексов, показывающие направление.

У водных отрядов при движении по течению реки дальность движения увеличивается на 1 гекс. При движении против течения реки дальность движения уменьшается на один гекс.

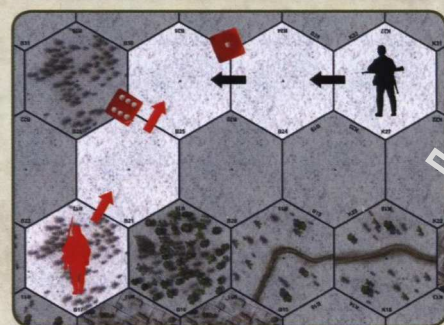
СТОЛКНОВЕНИЕ



Если при выполнении любых приказов передвижения маршруты движения отрядов противников пересекаются, то отряды должны остановиться на соседних гексах с гексом пересечения маршрутов движения. Должно учитываться правило движения отрядов «гекс за гексом».



Если маршруты движения отрядов направлены навстречу друг другу, то отряды должны остановиться на соседних гексах.



Если последний гекс маршрута движения отрядов противников совпадает, то для того, чтобы определить какой именно отряд совершает на него передвижение, игроки должны бросить за каждый свой отряд по одному кубику. К каждому выпавшему значению на кубике необходимо прибавить значение стойкости отряда, которое он имеет на данный момент. Игрок, который имеет больший результат, продолжает выполнение приказа своим отрядом и совершает передвижение на указанный гекс.

Если у одного игрока несколько отрядов совершают передвижение на тот же гекс, что и отряды противника, то бросок кубика проводится для каждого отряда. На указанный гекс совершают передвижение только те отряды, значение которых оказалось больше, чем у противника. Отряды, у которых значения оказались меньше, чем у противника, прерывают выполнение приказа на передвижение на соседнем гексе.

При равных значениях отряды противников остаются на соседних гексах.

Должно учитываться правило движения отрядов «гекс за гексом».

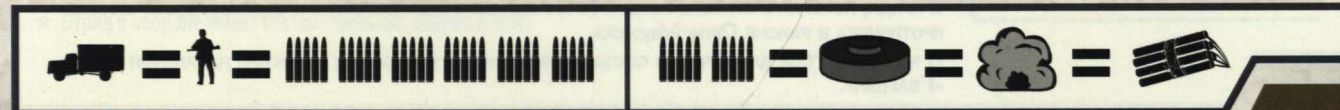
Пример: Два отряда Советской армии и три отряда Вермахта имеют одинаковый конечный гекс в маршруте движения.

Все отряды должны кинуть по одному кубику и сравнить результаты с учетом добавления своей Стойкости.

У отрядов Советской армии с учетом добавления Стойкости получились значения $5+7=12$ и $3+7=10$. У отрядов Вермахта с учетом добавления Стойкости получились значения $2+8=10$; $3+5=8$ и $4+7=11$. На конечный гекс передвигается только один отряд Советской армии со значением 12. Отряд Советской армии со значением 10 на гекс не передвигается, так как у противника есть отряд со значением 11. Все отряды Вермахта имеют значения меньше, чем у отряда Советской армии, поэтому ни один их отряд не передвигается на конечный гекс маршрута.

ТРАНСПОРТ

Транспортные отряды, которые осуществляют транспортировку пехоты, буксировку артиллерии или перевозят боезапас, могут быть загружены не более того, что могут загрузить согласно своей численности. Каждая единица численности транспортируемых отрядов занимает одну единицу численности транспортного отряда. Также одну единицу численности транспортного отряда занимают шесть единиц боезапаса. Одна единица мин или взрывчатки считается как две единицы боезапаса.



ПРИКРЫТИЕ ПЕХОТЫ

Если отряд пехоты и отряд Бронетехники, Легких, Средних или Тяжелых танков выполняют приказ Оборона на одном и том же гексе (отряды должны выполнять один и тот же приказ и быть направленными в сторону одного и того же гекса), отряд пехоты получает +1 к защите и +1 к Стойкости.

Если отряд пехоты и отряд Бронетехники, Легких, Средних или Тяжелых танков выполняют приказ Атака или Боевое движение и маршруты их передвижения в данный ход полностью совпадают, отряд пехоты получает +1 к защите и +1 к Стойкости.

БЛИЖНИЙ БОЙ



Расходуется одна единица боезапаса у всех отрядов, которые участвуют в Ближнем бою.

Отряды, которые находятся в Ближнем бою, могут быть целью приказа «Атака».

Отряды пехоты, которые находятся в транспортном отряде, при атаке транспортного отряда высаживаются, если транспортный отряд не перейдет в состояние Огневого подавления после атаки. Модель отряда пехоты нужно поместить на игровое поле, на гекс где был атакован транспортный отряд. Высадившаяся пехота также считается связанной боем и должна участвовать в следующем ходу в Ближнем бою.

Ближний бой не происходит между наземными и авиационными отрядами. При этом, они могут вести огонь друг по другу, если авиационный отряд находится на гексе с наземным отрядом. Отряды в этом случае не будут считаться в Ближнем бою. Авиационный и наземный отряды могут выполнять любой приказ, «выход из боя» не требуется.

Если в конце хода на одном гексе остались отряды противников, то все отряды, которые участвуют в этом Ближнем бою, не могут получить новых приказов в следующем ходу, кроме приказа на отход из боя, и обязаны продолжить Ближний бой. В этом случае отряды считаются связанными боем. Каждому отряду вместо отдачи приказа, необходимо указать в карточке в графе приказа «Атака» номер отряда противника, который будет атакован. Отряды, которые находятся в Ближнем бою, имеют дальность линии видимости 1 гекс.

ОТХОД ИЗ БЛИЖНЕГО БОЯ

Отряды могут выйти из Ближнего боя. Отряд должен получить приказ «Движение». Выйти можно только на соседний гекс (нужно указать номер гекса в маршруте движения). Отряд не может отойти на гекс, занятый противником или на гекс, где также происходит Ближний бой. По отряду, который отходит из Ближнего боя, попадания противником наносятся как обычно. Отряд, который отходит из Ближнего боя, по противнику не стреляет и не тратит боезапас. Отход из Ближнего боя происходит одновременно с выполнением других приказов на передвижение. Если при отходе были получены повреждения, и Тест на стойкость не был пройден, то отряд не перемещается на соседний гекс и сразу же оказывается в состоянии Огневого подавления.

ОТСУТСТВИЕ БОЕПРИПАСОВ

Если у отряда, который находится в Ближнем бою, на начало хода нет ни одной единицы боезапаса, то данный отряд должен получить приказ на отход из боя. Если у отряда нет возможности выйти из боя, например из-за полного окружения отрядами противника или из-за непроходимой местности, то отряд считается захваченным в плен. Модель отряда убирается с игрового поля. Отступающий отряд не может быть захвачен в плен, если в этом Ближнем бою есть другой дружественный отряд хотя бы с одной единицей боезапаса.

ПРИНУЖДЕННЫЙ ОТХОД ИЗ БОЯ

Если отряд, который находится в Огневом подавлении, оказался целью приказа «Атака», то этот отряд после обстрела атакующим противником независимо от его результатов должен выйти из Ближнего боя (по приказам «Отход из ближнего боя») и отступить на соседний гекс в противоположную сторону от атакующего отряда противника. Если отступить на гекс, противоположный направлению атаки, невозможно, отряд должен отступить на любой из двух соседних с ним гексов. Если отступление на все три гекса невозможно, отряд сдается.

РОЖДЕНИЕ СОВЕТСКОЙ ГВАРДИИ



★ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА ★

Советская гвардия появилась 18 сентября 1941 года. После окончания боев под Ельней решением Ставки ВГК №308 четырем советским стрелковым дивизиям было присвоено почетное звание «Гвардейских».

1-й гвардейской стрелковой дивизией стала 100-я стрелковая дивизия, участвовавшая в успешном штурме «линии Маннергейма» в ходе советско-финской войны 1940 года. В 1941 году дивизия в течение месяца вела упорные оборонительные бои в районе Минска.

2-й гвардейской стрелковой дивизией стала 127-я стрелковая дивизия. Входя в состав 19-й Армии группы Армии Резерва Главного командования, дивизия участвовала в Смоленском сражении. По результатам боев на Таманском полуострове 9 октября 1943 года дивизия получила наименование «Таманской», под которым известна и в наши дни.

3-й гвардейской стрелковой дивизией стала 153-я стрелковая дивизия. В июле 1941 года, входя в состав 19-й Армии группы Армии Резерва Главного командования, дивизия вела упорные оборонительные бои в районе Витебска.

4-й гвардейской стрелковой дивизией стала 161-я стрелковая дивизия, которая участвовала в обороне Минска совместно с 100-й стрелковой дивизией.


Первым гвардейским танковым соединением стала преобразованная приказом НКО №337 от 11 ноября 1941 года в 1-ю гвардейскую танковую бригаду 4-я танковая бригада, которая в октябре-ноябре 1941 года вела упорные бои с превосходящими силами противника в районе Орла-Мценска.

С мая 1942 года для личного состава гвардейских частей был учрежден нагрудный знак «Гвардия».


ПРИКАЗЫ

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ


★ **1** **Очередность.** Этот символ показывает в какой момент согласно очередности выполнения приказов будет выполняться конкретный приказ.

★  **Цель.** В зависимости от конкретного приказа нужно указать либо номер отряда противника, либо номер гекса, либо дальность зоны поражения, либо номер дружественного отряда.




★  **Направление.** Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.




★  **Изменение защиты.** При выполнении приказа защита отряда увеличивается или уменьшается, как указано в символе обозначения.




★  **Расположение отряда.** Нужно написать номер гекса, на котором находится отряд.




★  **2** **Длительность выполнения приказа.** Цифра в символе показывает сколько ходов должен выполняться приказ.




Увеличение количества кубиков при стрельбе. При выполнении приказа Огонь на подавление к Интенсивности огня отряда нужно добавить половину значения Интенсивности огня для того же типа цели, по которому производится Огонь на подавление с округлением в большую сторону. Например, если вам при обычной стрельбе нужно бросить 9 кубиков, то при стрельбе на подавление (приказ с этим символом) вам нужно будет бросить 14 кубиков.

★  **Численность отряда.** Цифра в символе показывает минимальную численность отряда, необходимую для выполнения приказа.



★  **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

★  **2**




1. ОБОРОНА




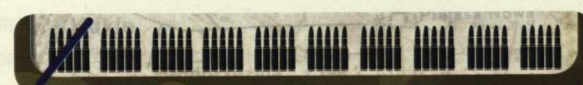
- ★ Стрельба производится только один раз за ход.
- ★ Зона поражения отряда должна быть минимум 1 гекс. Зона поражения не может иметь дальность 0.
- ★ Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения и на Линии видимости противник выполняет любой из приказов Передвижения (кроме приказа Ожидание) или приказ Атака, даже если отряд противника только начинает движение с гекса, который находится в Зоне поражения.
- ★ Если в Зоне поражения несколько отрядов противника выполняют приказы Передвижения, то игрок, чей отряд находится в Обороне, выбирает, по какому именно отряду противника назначить стрельбу.
- ★ Если противник понес потери, то он должен пройти Тест на стойкость.
- ★ Если тест пройден, то отряд противника должен продолжить выполнение своего приказа.
- ★ Если отряд противника не прошел Тест на стойкость, то он сразу же переходит в состояние Огневого подавления и не может продолжить выполнение своего приказа.
- ★ Отряд в обороне имеет сектор стрельбы, фланги и тыл.

1 **Очередность.** Приказ «Оборона» выполняется в первую очередь.

+1 **Изменение защиты.** Защита отряда увеличивается на +1

 **Зона поражения.** Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может быть менее 1 гекса и не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда.

 **Направление.** Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.



2. ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ



- ★ Приказ может быть отдан, только если противник находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы.
- ★ После обстрела отряд противника должен пройти Тест на стойкость, даже в том случае, если не получил повреждений.
- ★ Если противник после обстрела на подавление не прошел Тест на стойкость, он не может выполнить приказ, который был отдан ему в этом ходу, кроме приказа Огонь на подавление.
- ★ Отряды со свойством Стрельба по площади могут назначить Огонь на подавление на гексы, на которых нет видимых отрядов противника, например, отряд в Засаде.
- ★ Огонь на подавление всеми отрядами происходит одновременно.
- ★ Потери убираются из игры только после выполнения всех приказов Огонь на подавление всеми игроками.

2 **Очередность.** Приказ «Огонь на подавление» выполняется вторым, после приказа «Оборона».



Увеличение количества кубиков при стрельбе. При выполнении приказа Огонь на подавление к Интенсивности огня отряда нужно добавить половину значения Интенсивности огня для того же типа цели, по которому производится Огонь на подавление с округлением в большую сторону. Например, если вам при обычной стрельбе нужно бросить 9 кубиков, то при стрельбе на подавление (приказ с этим символом) вам нужно будет бросить 14 кубиков.



Цель. Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.



3. ОГОНЬ



- ★ Приказ может быть отдан, только если противник находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы.
- ★ Стрельба всех отрядов происходит одновременно.
- ★ Потери убираются из игры только после выполнения всех приказов Огонь всеми игроками.



Очередность. Приказ «Огонь» выполняется третьим, после приказа «Огонь на подавление».



Цель. Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.



3. ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА



- ★ Является преградой на Линии видимости.
- ★ Приказ может быть отдан, только если гекс находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы отряда, выполняющего приказ, или другого дружественного отряда.



При выполнении приказа на указанный гекс устанавливается модель Дыма.

- ★ Все отряды, которые оказались на гексе с дымовой завесой, не могут получать и выполнять приказы Атака, Засада, Специальные приказы и приказы Передвижения, которые были отданы в этот ход.
- ★ Через гекс, где установлена дымовая завеса, не может проходить маршрут движения. Если отрядам уже был назначен маршрут движения, то они должны прервать выполнение приказа на передвижение на соседнем с дымовой завесой гексе. Отряд на гексе с дымовой завесой считается невидимым и не может быть назначен целью приказов.
- ★ Если игра проходит с применением правила Сильный ветер (см. Сильный ветер стр. 12), то дымовая завеса распространяется по направлению ветра по следующему правилу:

1 ход. Дымовая завеса находится на гексе, куда был произведен выстрел (необходимо установить модель дыма).

2 ход. На соседнем гексе по направлению ветра (второй гекс) в начале хода появляется новая дымовая завеса (необходимо установить модель дыма).

3 ход. На соседнем гексе по направлению ветра (третий гекс) в начале хода появляется новая дымовая завеса (необходимо установить модель дыма).

4 ход. Дымовая завеса убирается из игры со всех трех гексов перед началом хода.

- ★ Если игра проходит без применения правила Сильный ветер, то дымовая завеса убирается с игрового поля в конце третьего хода после выстрела.



3 **Очередность.** Приказ «Дымовая завеса» выполняется третьим, после приказа «Огонь на подавление».

Цель. Укажите номер гекса, на котором будет установлена дымовая завеса.



3. КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ АРТИЛЛЕРИИ



- ★ Выбранный отряд артиллерии может перебросить один раз за ход кубики, на которых выпали неудачные значения при выполнении приказа Огонь.
- ★ Цель Артиллерийского отряда должна находиться на Линии видимости отряда, который для него выполняет корректировку огня.
- ★ Корректировка огня не действует на зенитную артиллерию, которая ведет стрельбу по авиационным отрядам.
- ★ Для зенитной артиллерии, которая ведет стрельбу по наземным целям, корректировка огня действует как обычно.
- ★ Корректировка огня возможна только по одной цели, указанной в приказе артиллерийского отряда.
- ★ Корректировка огня невозможна при выполнении артиллерийским отрядом приказа Огонь на подавление.
- ★ Корректировка огня возможна только для одного отряда артиллерии и только для одной цели.

3

Очередность. Приказ «Корректировка огня артиллерии» выполняется третьим одновременно с приказом «Стрельба».



Цель. Укажите номер дружественного отряда, для которого будет выполнена корректировка огня.

4. ДЕЙСТВИЯ АВИАЦИИ

АВИАЦИЯ НА НАЧАЛО ИГРЫ

На начало игры все авиационные отряды находятся вне игрового поля на своих карточках. Все карточки авиационных отрядов считаются единым аэродромом, где каждая карточка авиационного отряда является его стоянкой на аэродроме. Карты с аэродромами появятся в последующих дополнениях к игре. На начало игры все авиационные отряды находятся в состоянии готовности к вылету, если в сценарии не указано другого.



АЭРОДРОМ И ПОДГОТОВКА К ВЫЛЕТУ

На оборотной стороне карточки авиационного отряда есть поля Состояния подготовки отряда к вылету, обозначенные римскими цифрами I, II, III, IV. Также на оборотной стороне карточки находятся символы приказов, которые может выполнить этот авиационный отряд. Отряд не может ни при каких условиях выполнить приказ, символ которого не изображен на оборотной стороне карточки.

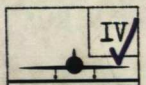
В конце хода, в котором авиационный отряд должен вернуться на свой аэродром, его модель снимается с игрового поля помещается на свою карточку.



В этот же ход на карточке отряда нужно поставить отметку в графе Посадка (I).

Каждый последующий ход на оборотной стороне карточки отряда необходимо ставить отметку в Состоянии подготовки к вылету.

Отметку в Состоянии подготовки к вылету можно ставить не больше одной за ход и в определенной последовательности, как указано на карточке отряда.



Последней ставится отметка в графе Готовность к вылету.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ОТРЯДОВ, ПОНЕСШИХ ПОТЕРИ

Несколько неполных одинаковых отрядов могут объединиться в один отряд. Объединиться могут только те отряды, которые имеют одинаковые карточки. Общее количество единиц численности отрядов, которые будут объединены, не должно превышать численность одного полного отряда. Специального приказа для объединения отдавать не требуется.

ВЫЛЕТ

Приказ на вылет можно отдать только в том случае, если:

1. авиационный отряд находится в состоянии Готовность к вылету.
2. штаб игрока находится на игровом столе. Штаб не должен быть в Ближнем бою и не должен быть в состоянии Огневого подавления.

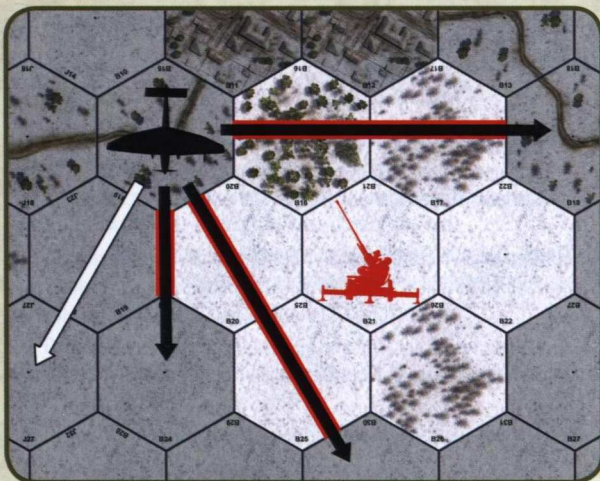


В состоянии отряда нужно поставить отметку в графе Вылет. В начале фазы Выполнения приказов отряд выставляется на край игрового поля на любой из неполных гексов в Зоне вылета.

Карточку отряда нужно положить рядом лицевой стороной вверх.

Отданный приказ не может быть изменен или отменен и должен быть выполнен в следующем ходу.

На следующий ход игрок должен от центра неполного гекса, на котором находится авиационный отряд, до центра гекса, на котором находится цель вылета или до центра гекса, который сам является целью вылета, мысленно провести прямую линию.



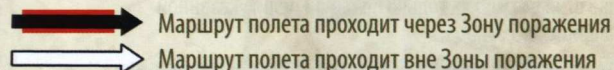
Эта прямая линия называется Маршрут полета.

Если Маршрут полета проходит через Зону поражения зенитной артиллерии противника, которая находится в обороне или в состоянии Засада, то противник должен провести стрельбу по авиационному отряду.

Обстрел зенитной артиллерией производится на дальней границе Зоны поражения.

Если зенитная артиллерия или гекс, на котором она находится, является целью вылета, то обстрел авиационного отряда производится в ее Зоне поражения на дальней границе и на том гексе, где она находится. Таким образом, если авиационный отряд атакует зенитную артиллерию, которая выполняет приказ Оборона, он будет обстрелен два раза за один ход. При этом зенитная артиллерия использует 2 единицы боезапаса.

Если Маршрут полета проходит не через гекс, который входит в Зону поражения или в Зону патрулирования, а только по его стороне, то считается, что Маршрут полета равно проходит через Зону поражения или Зону патрулирования.



Если авиационный отряд понес потери, то для того, чтобы этим отрядом продолжить выполнение приказа, игрок должен пройти Тест на стойкость для этого отряда (стр. 10). Если Тест на стойкость не пройден, то авиационный отряд игрока прерывает выполнение приказа и немедленно возвращается на аэродром без учета Маршрута полета.

После того, как авиационный отряд выполнил приказ, он остается на игровом поле до следующего хода.

На следующий ход в конце фазы вылета авиации авиационный отряд должен вернуться на аэродром без учета маршрута полета.

БОМБАРДИРОВКА (ШТУРМОВКА)



Цель приказа должна быть видна одному из дружественных отрядов. Целью приказа может быть назначен гекс, на котором нет видимых отрядов противника. Если целью приказа был назначен гекс, то авиационный отряд вылетает по маршруту полета на указанный гекс. Атакованными считаются все отряды и инженерные сооружения на гексе. Если целью приказа был назначен отряд противника, то авиационный отряд вылетает по маршруту полета на гекс, на котором находится его цель. Если цель переместилась, она будет атакована на другом гексе. Если цель вступила в Ближний бой, то будут атакованы отряды, которые находятся на гексе, в том числе и дружественные. Атакованными считаются не только отряд, который назначен целью вылета, но и все остальные отряды и инженерные сооружения на том же гексе. Даже в том случае, если ни один из отрядов не понес потери, все отряды, которые находятся на атакованном гексе, должны пройти Тест на стойкость.

ОТВЕТНЫЙ ОГОНЬ

Ответный огонь по авиационным отрядам могут нанести только отряды, которые являются целью бомбардировки (штурмовки) или находятся на гексе-цели бомбардировки (штурмовки).

При этом для ведения ответного огня отряды могут выполнять любой приказ, кроме отрядов, имеющих свойство Сектор стрельбы, которые находятся в свернутом состоянии.

Авиационные отряды и наземные отряды, которые ведут ответный огонь, наносят попадания одновременно.

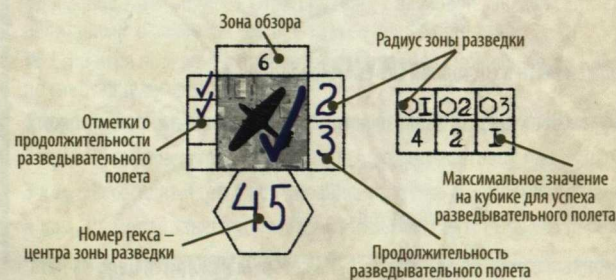
Потери убираются после того, как все отряды пройдут Тесты на попадание.

ПЕРЕХВАТ



Воздушный бой длится до победы или поражения, но не более допустимого количества ходов нахождения в Воздушном бою для каждого авиационного отряда.

АВИАЦИОННАЯ РАЗВЕДКА



Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружественного отряда.

В приказе ставится отметка об отдаче этого приказа, указывается номер гекса, являющегося центром зоны разведки, указывается радиус зоны разведки и продолжительность разведывательного полета.

Приказ Авиационная разведка может отдаваться для двух целей:

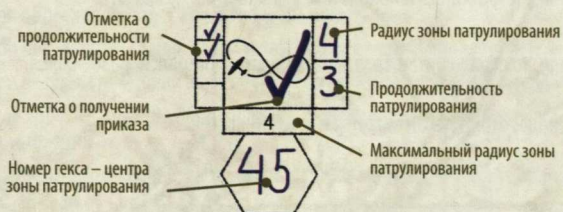
1. Разведка замаскированных целей противника (находящихся в состоянии Засада или в скрытом состоянии). Каждый ход в фазу действия авиации игрок проходит тест на разведку, для этого необходимо бросить кубик для определения успеха воздушной разведки. Максимальные значения для разных радиусов, при которых разведка считается успешной, указаны в таблице рядом с символом

приказа. В случае, если тест на разведку был пройден успешно, противник обязан выставить на игровое поле отряды, находившиеся в состоянии Засада. Отряды, которые находились в скрытом состоянии, считаются обнаруженными. При разведке замаскированных целей автоматически производится обзор местности. Дальность Зоны обзора местности указана в графе приказа.

2. Обзор местности.

Отряды противника, которые находятся вне зоны видимости наземных отрядов игрока, но в зоне обзора авиации (указано на карточке авиационного отряда), могут быть назначены целью стрельбы отрядов со свойством Стрельба по закрытым позициям при наличии штаба на игровом поле, который не находится в состоянии Огневого подавления или в Ближнем бою.

ПАТРУЛИРОВАНИЕ



Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружественного отряда. В графе Цель вылета указывается номер гекса, вокруг которого будет осуществляться патрулирование. В графе приказа указано максимальное расстояние, которое может быть назначено при патрулировании.

В графе приказа необходимо указать дальность Зоны патрулирования и продолжительность патрулирования. Для Зоны патрулирования необходимо указать расстояние в гексах, которое не превышает указанное в графе приказа расстояние. Продолжительность патрулирования назначается по выбору игрока, но не более той, что указана в графе приказа. Приказ выполняется несколько ходов, как указано в карточке отряда.

СОПРОВОЖДЕНИЕ ДРУЖЕСТВЕННОГО АВИАЦИОННОГО ОТРЯДА



Сопровождающий отряд истребителей следует по тому же маршруту, что и сопровождаемый им отряд.

При попадании в Зону поражения зенитной артиллерии противника, находящейся в Обороне или в состоянии Засада, член отряда попадают истребитель сопровождения и сопровождаемый им авиационный отряд, при этом зенитная артиллерия расходует одну единицу боезапаса.

Если сопровождаемый отряд должен вступить в Воздушный бой, то вместо него в бою участвует истребитель сопровождения. Сопровождаемый отряд может уклониться от Воздушного боя и продолжить выполнение приказа, но только в том случае, если все авиационные отряды противника связаны боем с истребителями сопровождения.

Продолжительность полета истребителя сопровождения не должна быть больше продолжительности полета сопровождаемого отряда.

При достижении максимальной продолжительности полета истребитель сопровождения должен вернуться на аэродром в конце фазы действия авиации того хода, в котором была достигнута максимальная продолжительность полета.

ДЕСАНТ

Цель приказа может не находиться на Линии видимости дружественного отряда.



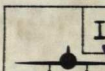
Десантироваться могут отряды, у которых в карточке есть свойство Десант.



Проводить десантирование могут авиационные отряды, у которых есть приказы Десантирование.

ВЫСАДКА ДЕСАНТА ВЫПОЛНЯЕТСЯ ЗА НЕСКОЛЬКО ХОДОВ:

1 ХОД. ВЫЛЕТ

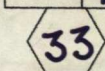


Авиационный отряд:

Отряд транспортной авиации должен находиться в состоянии готовности к вылету.

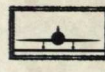


В приказе Десантирование указывается номер десантного отряда и номер гекса, куда будет произведено десантирование.



В состоянии авиационного отряда нужно поставить отметку в графе Вылет.

Модель авиационного отряда устанавливается на неполный гекс на край игрового поля в Зоне вылета.



Десантный отряд:

В состоянии десантного отряда необходимо поставить отметку в графе «посадка в самолет».

Модель отряда должна находиться вне игрового поля на карточке. Если численность десантного отряда больше численности авиационного транспорта (например, если авиационный транспорт понес потери в численности при предыдущем вылете), то при загрузке в транспорт численность десантного отряда уменьшается до численности транспортного отряда. В карточке десантного отряда необходимо зачеркнуть лишние единицы численности.



2 ХОД. ДЕСАНТИРОВАНИЕ

Если по пути к гексу десантирования авиационный отряд получает повреждения, то десантируемый отряд должен получить столько же потерь в численности, сколько и транспортный отряд.

Авиационный отряд:

Отряд производит Вылет в указанный гекс (см. Вылет стр. 17).

Десантный отряд:

Если игра проходит с применением правила Сильный ветер (см. Сильный ветер стр. 12), то при десантировании отряд должен пройти Тест на Снос.

Для прохождения теста необходимо бросить один кубик.

При результате 1, 2 или 3 отряд смещается на 1, 2 или 3 гекса соответственно по направлению ветра относительно гекса, указанного в приказе.

При результате 4, 5 или 6 отряд десантируется в указанный гекс.

Если при прохождении теста на снос десантируемый отряд смещается за край игрового поля, то отряд считается уничтоженным (потерялся, разбежался, занялся мародерством).

Если игра проходит без применения правила Сильный ветер, то тест на Снос проходить не надо, отряд десантируется в указанный гекс.

Модель десантного отряда устанавливается на игровое поле.

Отметку в графе Посадка в самолет необходимо убрать.

Если отряд десантировался на гекс со сложной местностью, то он должен пройти тест на Приземление.

ТЕСТ НА ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Тест на Приземление проводится в фазу Вылета авиации.

При десантировании Местность (см. стр. 39-43) рассматривается по трем типам:

Легкая

Равнина; Кустарник; Пашня.

Тест на Приземление отрядом проходить не требуется.

Средняя

Редколесье; Деревня; Город; Овраг; Брод; Камни.

Нужно бросить один кубик. При выпадении значения 1 отряд теряет одну единицу численности. Защита отряда не учитывается.

Тест на Стойкость проходить не требуется.

Тяжелая

Лес; Болото; Река; Озеро.

К тяжелым типам местности так же относятся инженерные сооружения:

Мост; Разрушенный мост; Понтонный мост; Железнодорожный мост; Разрушенный железнодорожный мост.

Нужно бросить один кубик. При выпадении значений 1 или 2 отряд теряет одну или две единицы численности соответственно. Защита отряда не учитывается. Тест на Стойкость проходить не требуется.

При десантировании на гексы Река; Болото или Озеро отряд после того, как проведет Снаряжение, на следующий ход может получить только приказ Боевое движение.

Приземление на гекс, занятый противником

Если отряд десантируется на гекс, на котором находится противник, то в этот ход в фазу выполнения приказа Атака между отрядами проводится Ближний бой.

Защита и Интенсивность огня десантируемого отряда используются с половинными значениями с округлением в большую сторону. На следующий ход отряд должен выполнить Снаряжение (если это карточке указано свойство Снаряжение), даже если продолжает Ближний бой. Выполняя Снаряжение в Ближнем бою отряд может наносить атаки с половинными значениями Интенсивности огня и Защиты.

3 ХОД. СНАРЯЖЕНИЕ



Авиационный отряд:

В конце фазы вылета авиации отряд должен вернуться на аэродром без учета Маршрута движения.

В карточке отряда ставится отметка в графе Посадка.



Десантный отряд (если на карточке есть графа Снаряжение в состоянии отряда):

На карточке десантного отряда в графе состояния Снаряжение нужно сделать отметку.

В этот ход отряду приказ отдать нельзя. В течение хода, пока отряд находится в состоянии Снаряжение, его Защита и Интенсивность огня используются с половинными значениями с округлением в большую сторону.

Пример: Защита отряда 2, интенсивность огня при стрельбе по пехоте полным составом 8.

После десантирования отряд находится в состоянии Снаряжение в течение хода. Если отряд на этом ходу обстрелян или атакован противником, то его Защита будет равна 1, а интенсивность огня в ближнем бою 4. На следующий ход отряд перестает находиться в состоянии Снаряжение, и его Защита и Интенсивность огня используются как указано на карточке отряда.

Если на карточке десантного отряда нет графы Снаряжение в состоянии, то этому отряду можно отдать приказ в начале хода как обычно. Защита и Интенсивность огня используются, как указано на карточке.



СНАБЖЕНИЕ НАЗЕМНЫХ ВОЙСК ПО ВОЗДУХУ



Цель приказа обязательно должна находиться на Линии видимости дружественного отряда.

Снабжение оказывается в игре в конце фазы вылета авиации.

Если игра проходит с применением правила Сильный ветер, то при сбросе снабжения нужно пройти тест на Снос.

Для прохождения теста необходимо бросить один кубик.

При результате 1, 2 или 3 зона приземления снабжения смещается на 1, 2 или 3 гекса соответственно по направлению ветра.

При результате 4, 5 или 6 сброс снабжения происходит в указанный гекс.

Если сброс снабжения произошел на один из гексов с местностью: Болото; Река; Камни; Мост; Брод или Озеро, то груз снабжения считается полностью уничтоженным.

Если при прохождении теста на снос, снабжение смещается за край игрового поля, то груз (склад) считается уничтоженным.

Если игра проходит без применения правила Сильный ветер, то тест на Снос проходить не надо, сброс снабжения происходит в указанный гекс.

После осуществления сброса на карточке склада необходимо указать номер гекса, куда произошел сброс, и где будет находиться склад.

Карточка склад должна быть расположена на столе так, чтобы она была видна всем игрокам. Правила использования склада см. на стр. 36.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Воздушный бой проводится в конце фазы Вылета авиации, перед тем, как авиационные отряды должны вернуться на аэродром.

Если авиационный отряд был вынужден участвовать в воздушном бою, то он прерывает выполнение следующего ему приказа.

Воздушный бой проводится:

1. При выполнении приказа Перехват.

В воздушном бою участвует отряд, получивший приказ, и отряд противника, который указан целью приказа Перехват. Воздушный бой проводится на гексе, где находилась цель вылета.

2. При пересечении маршрутов полета авиационных отрядов противников.

В воздушном бою участвуют все отряды, маршруты полета которых пересеклись. Если один из отрядов имеет истребители сопровождения, то он может не участвовать по желанию игрока в этом Воздушном бою, но только в том случае, если все авиационные отряды противника оказались связаны боем. Воздушный бой проводится на гексе, на котором было совершено пересечение маршрутов полета.

3. При прохождении Зоны патрулирования или маршрута полета через зону патрулирования отряда противника.

Воздушный бой проводится на дальнем гексе Зоны патрулирования отряда противника. В случае участия в воздушном бою более двух авиационных отрядов рекомендуется для удобства игроков модели авиационных отрядов вынести за пределы поля, а на гекс, на котором происходит воздушный бой положить кусочек бумаги с надписью «Воздушный бой». Воздушный бой происходит после проведения стрельбы зенитной артиллерии обоими игроками.

Правила проведения Воздушного боя

1. Стрельба всеми отрядами производится одновременно. Игроки начинают после того, как все отряды проведут Тест на стрельбу.
2. Тест на стрельбу проводится по общим правилам, но без учета дальности стрельбы и Линии видимости (см. стр. 11).
3. Каждый отряд в Воздушном бою должен назначить стрельбу по отряду противника. Отряд, который уже назначил стрельбу, и его цель считаются связанными боем. На отряд противника, который уже связан боем с одним из отрядов, нельзя назначить стрельбу до тех пор, пока у противника остаются отряды, еще не связанные боем. Т.е. два и более отрядов могут назначить стрельбу по одному отряду противника только тогда, когда у противника не осталось не связанных боем отрядов.
4. Стрельба назначается обоими игроками поочередно в порядке убывания значения Стойкости всех отрядов, которые участвуют в Воздушном бою. При равных показателях стойкости право выбора решается броском кубика.
5. Тест на стойкость проводится при получении повреждений, но без учета дополнительного значения, если отряды находятся в Зоне командования Штаба. Если отряд не прошел Тест на стойкость, в конце фазы вылета авиации, после проведения всех Воздушных боев, он возвращается на аэродром, без учета маршрута полета.
6. Если в конце хода в Воздушном бою остались отряды противников, то все отряды остаются в состоянии Воздушного боя на следующий ход. В карточках отрядов нужно сделать отметку в соответствующей графе. Стрельба обоими игроками назначается заново (см. п. 4).



Суммарная продолжительность Воздушного Боя и продолжительность полета, предшествующего Воздушному бою (патрулирование, сопровождение, разведка), не должна превышать продолжительности полета, указанной в характеристике авиационного отряда. При достижении предельной продолжительности полета авиационный отряд обязан выйти из боя и вернуться на аэродром в конце того хода, в котором он достиг предела продолжительности полета.

5. АТАКА



- ★ Ближний бой проводится с применением правила Теста на стрельбу.
- ★ В ближнем бою отряды одного типа (кроме отрядов, которые находятся в состоянии огневого подавления) имеют одинаковое влияние местности, независимо от того, когда и с какого гекса они вступили в ближний бой.

Встречная атака

Если отряды противников получили приказ Атака и должны атаковать друг друга, то для того, чтобы определить, какой отряд перейдет на гекс к противнику, игроки должны бросить по кубику. Игрок, который выбросил большее значение на кубике, передвигает свой отряд на гекс к противнику.

5 **Очередность.** Приказ «Атака» выполняется пятым, после действий авиации.



Цель. Укажите номер отряда противника, который будет атакован.



1 **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

5. МОЩНАЯ АТАКА



- ★ Выполняется вместо приказа Атака.
- ★ Отряды пехоты и артиллерии противника перед Ближним боем должны пройти Тест на стойкость.



5 **Очередность.** Приказ «Мощная атака» выполняется пятым, после действий авиации.



Цель. Укажите номер отряда противника, который будет атакован.



1 **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

6. ЗАСАДА



★ Отряд в засаде

1. Отряд, который получил приказ Засада, убивается с игрового поля и помещается на свою карточку, но продолжает оставаться в игре. Считается, что отряд находится в Засаде.
2. В Засаде отряд может находиться несколько ходов по усмотрению игрока, пока не получит новый приказ или пока не будет обнаружен. Если отряд остается в Засаде на следующий ход, то приказ отдавать ему не нужно, действующим считается отданный ранее приказ.
3. Не может быть назначен целью приказов Огонь, Огонь на подавление, Атака, Бомбардировка и Стрельба в движении.
4. Если по гексу, на котором отряд находится в Засаде, производится Огонь или Огонь на подавление отрядами артиллерии со свойством Стрельба по площади (см. стр 17), то для отряда в Засаде нужно пройти Тест на стрельбу. Засада считается обнаруженной только в том случае, если отряд перейдет в состояние Огневого подавления.
5. Отряды, у которых есть свойство Сектор стрельбы, могут выполнить приказ Засада, только если находятся в развернутом состоянии.
6. Меткость стрельбы из Засады увеличивается на +1.



6 **Очередность.** Приказ «Засада» выполняется шестым, после приказов «Атака» и «Мощная атака».



+1 **Изменение защиты.** Защита отряда увеличивается на +1.



Зона поражения. Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда. Дальность зоны поражения отряда в засаде может быть равна 0.



Направление. Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.



Расположение отряда. Нужно написать номер гекса, на котором находится отряд.



Длительность выполнения приказа. Выполнение приказа Засада отрядами Бронетехники, Легкими, Средними или Тяжелыми танками выполняется два хода. Отряд переходит в состояние Засада на второй ход выполнения приказа в фазу выполнения Специальных приказов.

★ Возможные приказы для отряда в Засаде

Смена сектора стрельбы. Отряд меняет сектор стрельбы как обычно (см. приказ Смена сектора стрельбы стр. 24), но при этом остается в Засаде. Дальность Зоны поражения остается без изменений.

Изменение дальности зоны поражения. В приказе Засада необходимо указать новую дальность Зоны поражения. Отряд остается в Засаде.

★ Обнаружение засады

При обнаружении отряд перестает считаться находящимся в Засаде. Модель отряда с карточки помещается обратно на игровое поле, на гекс, где была устроена Засада.

Отряд в засаде может быть обнаружен несколькими способами:

1. Если Авиационный отряд выполняет разведку замаскированных целей противника при выполнении приказа Авиационная разведка (см. Авиационная разведка стр. 18).

2. Если через гекс, на котором находится отряд в засаде, проходит маршрут движения отряда противника.

Отряд противника прерывает выполнение приказа на передвижение на гексе, где была устроена Засада. Отряд, который находился в Засаде, и отряд, который совершал передвижение, вступают в Ближний бой. Несмотря на то, что Засада считается обнаруженной, в Ближнем бою у отряда в засаде есть дополнительная защита, как указано в приказе. Если у отряда в Засаде Зона поражения указана как 0, то к значению, которое должно выпасть на кубиках, необходимо добавить +1, как при Стрельбе из засады. Если противник вошел на гекс, где устроена засада, не со стороны Зоны поражения, то это для отряда в Засаде считается ударом во фланг (см. стр. 12). В этом случае +1 к значению, которое должно выпасть на кубиках, не добавляется.

3. Если по гексу, на котором отряд находится в Засаде, производится неприцельная Стрельба по площади (см. стр. 34), например, при стрельбе БМ-13 по соседнему гексу, в результате которой отряд понес потери и не прошел тест на стойкость.

4. Если отряд в Засаде производит стрельбу по отряду противника, который выполняет приказ на передвижение в его Зоне поражения.

5. В случае попадания в Зону разведки специальных отрядов противника, которые выполняют приказ Разведка.

6. Если отряд, выполняющий приказ Засада, попал под Огонь на подавление по площади, он проходит Тест на попадание, но продолжает при этом находиться в Засаде. Отряд будет считаться обнаруженным только в том случае, если не пройдет Тест на стойкость. Стрельба по площади по гексу, на котором находится отряд в Засаде, возможна только при выполнении приказа Огонь на подавление.

★ Стрельба отряда из засады:

При стрельбе отряда из Засады к значению, которое должно выпасть на кубиках, необходимо добавить +1.

Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения противник совершает любой из приказов Передвижения (кроме приказа Ожидание) или приказ Атака, даже если отряд только начинает движение с гекса, который находится в Зоне поражения. Цель должна быть на Линии видимости отряда в Засаде.

Если в Зоне поражения несколько отрядов противника выполняют приказы Передвижения, и игрок, чей отряд находится в Засаде, выбирает по своему усмотрению, по какому именно отряду противника назначить стрельбу.

Если противник понес потери от стрельбы из Засады, то он должен сразу же пройти тест на стойкость.

Если тест пройден, то отряд противника должен продолжить выполнение своего приказа.

Если отряд противника не прошел Тест на стойкость, то он сразу же переходит в состояние Огневого подавления и не может продолжить выполнение своего приказа (см. стр. 11).

Если Зона поражения назначена дистанцией 0, то отряд в Засаде производит стрельбу по противнику, он может только участвовать в Ближнем бою. +1 к значению, которое должно выпасть на кубиках, добавляется так же, как и при стрельбе из Засады.



7. СВЕРТЫВАНИЕ



- ★ Возможность передвинуться на соседний гекс доступна только некоторым отрядам.
- ★ Отряды, которые находятся в развернутом положении, должны выполнить приказ Свертывание перед тем, как получить один из приказов на Передвижение или приказ Буксировка.


7 **Очередность.** Приказ «Свертывание» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. РАЗВЕРТЫВАНИЕ



- ★ Номер гекса не стирается с карточки до тех пор, пока не будет изменен сектор стрельбы или отряд не выполнит приказ на Свертывание. Это необходимо для указания сектора стрельбы отряда.
- ★ После выполнения приказа отряд имеет Фланги и Тыл.
- ★ Отряды, которые находятся в свернутом состоянии, должны выполнить приказ Развертывание перед тем, как получить какой-либо приказ помимо приказа на Передвижение.

7 **Очередность.** Приказ «Развертывание» выполняется седьмым, после приказа «Засада».


 **Направление.** Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.

7. СМЕНА СЕКТОРА СТРЕЛБЫ



- ★ Возможен только для отрядов в развернутом положении.
- ★ Приказ Свертывание выполнять не надо.
- ★ Возможно выполнение данного приказа отрядом в развернутом положении, который находится в состоянии Засада. При выполнении приказа Смена сектора стрельбы Засада не считается обнаруженным.
- ★ Отряды в развернутом положении, которые находятся в Засаде, не могут выполнить приказ Смена сектора стрельбы.

7 **Очередность.** Приказ «Смена сектора стрельбы» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

 **Направление.** Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.

7. СБОР



- ★ Несколько неполных одинаковых отрядов могут объединиться в один отряд.
- ★ Объединиться могут только те отряды, которые имеют одинаковые карточки.
- ★ При объединении все отряды, которые будут объединены, должны получить приказ Сбор.
- ★ Все отряды должны находиться на одном гексе.
- ★ Общее количество единиц численности отрядов, которые будут объединены, не должно превышать численность одного полного отряда.
- ★ Боезапас нового отряда становится равным боезапасу отряда с максимальным числом единиц боезапаса.
- ★ На игровом поле остается модель только одного отряда.
- ★ Для нового отряда используется карточка и номер одного из отрядов, который выполнил приказ Сбор.
- ★ При сборе для нового отряда нужно посчитать и записать в карточку значение Стойкости в зависимости от его численности.

7 **Очередность.** Приказ «Сбор» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. МИНИРОВАНИЕ



★ Ложное минирование

Не расходуется боезапас.

Отряд саперов может провести ложное минирование.

Ложное минирование проводится для того, чтобы скрыть от противника истинное минирование.

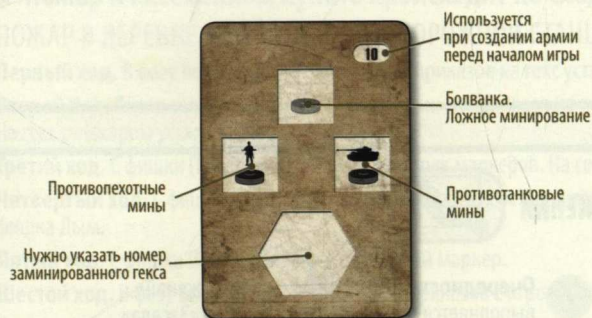
Ложное минирование можно проводить неограниченное количество раз за игру.

Подрыва на гексе, который заминирован ложными минами, не происходит.

При минировании гекса в карточке минного поля необходимо в качестве одного из типа мин поставить отметку в графе Ложные мины.

★ Минное поле

В конце последнего хода минирования на карточке минного поля нужно сделать отметки.



7 **Очередность.** Приказ «Минирование» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

2 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Минирование» выполняется 2 хода.



Минируется тот гекс, на котором находится отряд саперов.

★ Подрыв на минном поле

Если любой отряд, кроме отряда саперов, выполняет приказ Боевое движение, совершает передвижение через заминированный гекс, то противник обязан остановить выполнение приказа этим отрядом на том гексе, который был заминирован.

После остановки отряда на минном поле противник должен перевернуть оборотной стороной карту минного поля, чтобы подтвердить минирование этого гекса и показать тип мин.

Отряд считается подорванным на минном поле и должен пройти Тест на подрыв.

Тест на подрыв на минном поле проходит по правилам Теста на стрельбу (см. Тест на стрельбу стр. 11).

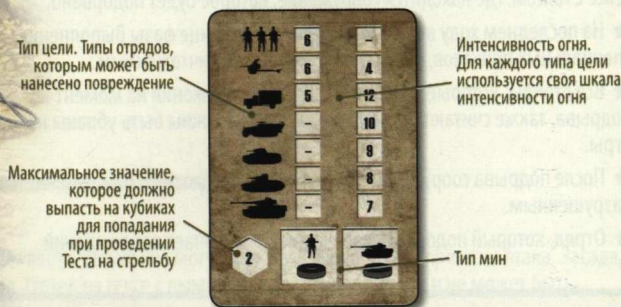
Отряд, который начинает передвижение на заминированном гексе, независимо от полученного приказа на передвижение, передвигается только на один гекс и должен пройти Тест на подрыв.

На гексе, который был заминирован игроком, подрываются как отряды противника, так и свои собственные.

После подрыва минное поле остается в игре.

Подрыв на минном поле, которое не было разминировано, может происходить неограниченное количество раз за игру.

Боезапас зачеркивается только после подрыва.



★ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА ★

Танковый взвод Автобронетанковых войск Советской Армии являлся наименьшей самостоятельной тактической единицей. Штат взвода зависел от материальной части: 2-3 танковых взвода вместе с отделением управления составляли танковую роту.

Взвод роты легких и средних танков состоял из пяти машин; взвод роты тяжелых, химических и плавающих танков состоял из трех машин.

В 1941 году на вооружении Советской Армии состояли легкие танки БТ, Т-26, Т-60, средние танки Т-28 и Т-34, тяжелые танки Т-35, КВ-1 и КВ-2, плавающие танки Т-37/38, Т-40 и огнеметные модификации легкого танка Т-26.

Часть танковых соединений Советской Армии в 1941 году имела смешанную матчасть (например Т-34 и БТ в составе одного батальона).

До обеспечения полной радиофикации танковых частей машины командиров взводов отличались от линейных танков наличием бортовой радиостанции. На ранних модификациях танков БТ и Т-26 с поручневыми антеннами это приводило к легкому обнаружению противником в бою командирских машин.

7. РАЗМИНИРОВАНИЕ



★ Чтобы отдать приказ на Разминирование, минное поле должно быть обнаружено.

★ Обнаружить минное поле без подрыва на нем может либо отряд саперов при выполнении приказа Боевое движение, либо танковый отряд, оснащенный минным тралом, при выполнении специального приказа.

★ При выполнении других приказов передвижения отряд саперов получает повреждения на минном поле по тем же правилам, что и все остальные отряды.

★ Если отряд саперов, выполняя приказ Боевое движение, совершает передвижение через гекс, который заминирован противником, то противник обязан остановить выполнение приказа отрядом саперов на том гексе, который был заминирован, и перевернуть обратной стороной карту минного поля, чтобы подтвердить минирование этого гекса и показать тип мин. Минное поле считается обнаруженным.

★ Если отряд саперов выполняет приказ Боевое движение через гекс, который заминировал дружественный отряд, то для противника минное поле не считается обнаруженным.

★ После разминирования минное поле убирается из игры.

7 **Очередность.** Приказ «Разминирование» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



2 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Разминирование» выполняется 2 хода.

7. ПОДРЫВ СООРУЖЕНИЙ



★ К сооружениям в игре относятся:

- Мосты;
- Понтонные мосты;
- ДОТы;
- Железные дороги;
- Железнодорожные мосты;
- Склады боеприпасов.

★ Чтобы подорвать сооружение, отряд должен находиться на соседнем гексе с гексом, где находится сооружение, которое будет подорвано.

★ На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения специальных приказов, сооружение считается уничтоженным.

★ Все отряды, которые находились внутри сооружения на момент подрыва, также считаются уничтоженными и должны быть убраны из игры.

★ После подрыва сооружение убирается с игрового поля или заменяется разрушенным.

★ Отряд, который подорвал сооружение, не получает повреждений.



7 **Очередность.** Приказ «Подрыв сооружений» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



2 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Подрыв сооружений» выполняется 2 хода.



Расходуется одна единица боезапаса взрывчатки.



Если подрыв производит отряд саперов, то вместо взрывчатки расходуется одна единица боезапаса мин.

7. СНЯТИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫХ ЗАГРАЖДЕНИЙ



★ Отряд должен находиться на том же, либо на соседнем гексе, около общей грани которого установлены противотанковые заграждения.

★ В конце фазы выполнения Специальных приказов модель противотанкового заграждения необходимо убрать с игрового поля.



7 **Очередность.** Приказ «Снятие противотанковых заграждений» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



2 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Снятие противотанковых заграждений» выполняется 2 хода.

7. ПОДЖОГ



★ Пожар в населенном пункте возможен в следующих случаях:

1. Поджог саперами или огнеметными танками.
2. Авиационная бомбардировка зажигательными бомбами.
3. При ведении Ближнего боя огнеметными танками.

★ Поджог отрядом саперов

Поджог возможен только на гексах с населенным пунктом (Город, Железнодорожная станция или Деревня).

При выполнении приказа отряд должен находиться на гексе, где будет осуществлен поджог.


Пожар в населенном пункте длится несколько ходов в зависимости от вида населенного пункта.



В фазу выполнения специальных приказов на гекс устанавливаются две фишки: фишка Пожар и фишка Дым.

★ Пожар в населенном пункте происходит по следующим правилам:

ПОЖАР В ДЕРЕВНЕ ИЛИ НА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЙ СТАНЦИИ (ДЛИТСЯ 6 ХОДОВ):

Первый ход. В фазу выполнения специальных приказов на гекс устанавливается фишка Пожар с тремя маркерами пожара .

Второй ход. Отряд саперов должен получить один из приказов на передвижение и отойти с гекса, на котором происходит пожар. На гекс с пожаром устанавливается фишка Дым.

Третий ход. С фишки Пожар убирается один из трех маркеров. На соседний гекс (второй) по направлению ветра устанавливается фишка Дым.


Четвертый ход. С фишки Пожар убирается один из двух оставшихся маркеров. На соседний со вторым гексом по направлению ветра устанавливается фишка Дым.

Пятый ход. С фишки Пожар убирается последний маркер.

Шестой ход. В фазу выполнения специальных приказов с игрового поля убирается фишка Пожар и три фишки Дым.

Населенный пункт считается полностью разрушенным.

ПОЖАР В ГОРОДЕ (ДЛИТСЯ 9 ХОДОВ):

Первый ход. В фазу выполнения специальных приказов на гекс устанавливается фишка Пожар с шестью маркерами пожара .

Второй ход. Отряд саперов должен получить один из приказов на передвижение и отойти с гекса, на котором происходит пожар. На гекс с пожаром устанавливается фишка Дым.

Третий ход. С фишки Пожар убирается один из шести маркеров. На соседний гекс (второй) по направлению ветра устанавливается фишка Дым.

Четвертый ход. С фишки Пожар убирается один из пяти оставшихся маркеров. На соседний со вторым гексом по направлению ветра устанавливается фишка Дым.

Пятый ход. С фишки Пожар убирается один из четырех оставшихся маркеров.

Шестой ход. С фишки Пожар убирается один из трех оставшихся маркеров.

Седьмой ход. С фишки Пожар убирается один из двух оставшихся маркеров.

Восьмой ход. С фишки Пожар убирается последний маркер.

Девятый ход. В фазу выполнения специальных приказов с игрового поля убирается фишка Пожар и три фишки Дым.

Населенный пункт считается полностью разрушенным. Дым является преградой на Линии видимости. Все отряды, которые оказались на гексе с Дымом не могут получать и выполнять приказы Атака, Засада, Специальные приказы и приказы Передвижения, которые были отданы в этот ход. Отряд на гексе с дымом считается невидимым и не может быть назначен целью приказов.

Через гекс с Дымом, не может проходить маршрут движения.

Если отрядам уже был назначен маршрут движения, то они должны прервать выполнение приказа на передвижение на соседнем с Дымом гексе. Отряды не могут входить в населенные пункты, в которых происходит пожар.

Отряды пехоты, артиллерии и техники, находящиеся на гексе с горящим населенным пунктом, получают автоматические повреждения в размере 1 единицы численности за ход без прохождения теста на потери. Тесты на стойкость проводятся как обычно. При прохождении теста на стойкость отряды автоматически получают приказ на выход из горящего населенного пункта в направлении следующих приоритетов:

1. на гекс, где нет пожара
2. на гекс от противника
3. к ближайшему своему отряду
4. в сторону своего края поля

7. БУКСИРОВКА



- ★ Некоторые отряды артиллерии могут передвигаться по игровому полю с помощью буксировки транспортными отрядами.
- ★ При буксировке приказ на передвижение выполняет только транспортный отряд.
- ★ Отряд, который буксируется, приказов не получает.
- ★ Буксировка возможна, только если отряд находится в свернутом состоянии.
- ★ Отряд, который будет буксироваться, и транспортный отряд должны находиться на одном гексе и должны оба получить приказ на буксировку.
- ★ Отряд, который будет буксироваться, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку.
- ★ Транспортный отряд, который выполняет буксировку, не может получить приказ Походное движение.
- ★ Чтобы закончить буксировку, отряд должен получить приказ Развертывание.

7 **Очередность.** Приказ «Буксировка» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

Стрельба по транспортному и буксируемому отрядам

Если транспортный отряд получает повреждения от стрельбы, то буксируемый отряд должен получить столько же потерь в численности, сколько и транспортный отряд.

Повреждения буксируемый отряд получает даже в том случае, если численность транспортного отряда больше.

Защита буксируемого отряда не учитывается.

Тест на стойкость после получения повреждений проводится только для транспортного отряда. Но результат теста относится и к буксируемому отрядам.

Пример: Советский грузовик численностью 5 единиц транспортирует батарею 45мм пушек численностью 2 единицы. Автоколонна попала под обстрел и получила одно повреждение. Численность автоколонны сокращается на 1 единицу. Так как автоколонна получила 1 повреждение, то транспортируемая ею батарея пушек также получает 1 повреждение. Несмотря на то, что батарея 45мм пушек имеет защиту 1, она теряет одну единицу численности, как и транспортный отряд. Несмотря на то, что оба отряда понесли потери, Тест на стойкость проводится только для транспортного отряда. Автоколонна не прошла Тест на стойкость и переходит в состояние Огневого подавления. Батарея 45мм пушек также переходит в состояние Огневого подавления и больше не считается транспортируемой. Дальнейшие Тесты на стойкость для каждого отряда проводятся отдельно.

7. НАВЕДЕНИЕ ПЕРЕПРАВЫ



- ★ Отряд наводит понтонный мост через реку.
- ★ При получении приказа отряд должен находиться на соседнем с рекой гексе.
- ★ В фазу выполнения Специальных приказов отряд перемещается на гекс с рекой, на котором будет наведена переправа.
- ★ Модель понтонного моста выставляется на гекс с рекой по одной секции в ход.
- ★ На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на гекс с рекой помещается последняя секция понтонного моста. Понтонный мост считается полностью установленным.

7 **Очередность.** Приказ «Наведение переправы» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

4 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Наведение переправы» выполняется 4 хода.

2+ **Численность отряда.** Этот приказ может быть выполнен только отрядом, численностью не менее 2.

7. ВЫРУБКА ПРОСЕКИ



- ★ Отряд саперов может прорубить просеку в лесу для прохода других отрядов, которые не могут передвигаться по лесу.
- ★ При получении приказа отряд должен находиться на гексе с лесом, в котором будет вырублена просека.
- ★ На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, на гекс с лесом устанавливается дополнительный гекс с лесной вырубкой (см. описание местности стр. 41).

7 **Очередность.** Приказ «Вырубка просеки» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

3 **Длительность выполнения приказа.** Приказ «Вырубка просеки» выполняется 3 хода.

7. ПОЛУЧЕНИЕ ПРИПАСОВ



★ С транспортного отряда

Чтобы пополнить боезапас, отряд должен находиться на одном гексе с транспортом.

Приказ на получение припасов игрок должен отдать отряду, который будет получать новый боезапас, и транспортному отряду, который будет выдавать боезапас.

Если в ходе игры отряд игрока смог пополнить боезапас, то игрок должен стереть с карточки отряда столько меток, сколько он решил передать с транспортного отряда.

В карточке транспортного отряда игрок должен зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было передано отряду.

Игрок необязательно должен получать весь боезапас.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

Одновременно получить приказ Получение припасов, с одного транспортного отряда могут несколько отрядов, если они находятся на одном гексе.

7 **Очередность.** Приказ «Получение припасов» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Длительность выполнения приказа. Приказ «Получение припасов» выполняется 2 хода.

★ Со склада



Отряд может получить припасы не только с транспортного отряда, но и со склада.

Для получения боезапаса отряд должен находиться на гексе, где расположен Склад.

Игрок необязательно должен загружать весь боезапас полностью.

Метки с потраченного боезапаса стираются согласно полученному количеству единиц боезапаса.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

На карточке Склада необходимо зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было получено отрядом.

7. ЗАГРУЗКА ПРИПАСОВ



★ Если у транспортного отряда закончился боезапас, который он может передать другим отрядам, то игрок может заново загрузить транспортный отряд со склада (см. стр. 36).

★ Для загрузки боезапаса транспортный отряд должен находиться на гексе, где расположен Склад.

★ Игрок не обязательно должен загружать весь боезапас полностью.

★ Метки с потраченного боезапаса стираются согласно загруженному количеству единиц боезапаса.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке.

★ На карточке Склада необходимо зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было загружено в транспортный отряд.

★ При несении потерь транспортным отрядом, который загружен боезапасом, за каждую потерю необходимо убрать шесть единиц боезапаса.

7 **Очередность.** Приказ «Загрузка припасов» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Длительность выполнения приказа. Приказ «Загрузка припасов» выполняется 2 хода.

7. ОКОПАТЬСЯ



★ Игрок может установить на игровое поле окоп.

★ При получении приказа отряд должен находиться на том гексе, где будет установлен окоп.

★ На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения специальных приказов, на гекс устанавливается модель окопа.

★ При выполнении приказа защита отряда снижается до 0, независимо от собственной защиты и местности.

7 **Очередность.** Приказ «Окопаться» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Длительность выполнения приказа. Приказ «Окопаться» выполняется согласно цифре, указанной на значке приказа.



Направление. Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать, в какую сторону будет направлен окоп.



Численность отряда. Этот приказ может быть выполнен только отрядом, численностью не менее 3.

7. РАЗВЕДКА



Радиус зоны разведки

Максимальное значение на кубике для успеха разведки

★ При выполнении данного приказа отряд может обнаружить Засады противника, находящиеся на линии видимости и в пределах дальности исполнения приказа, назначенной игроком.

Для отдачи приказа Разведка игрок должен на значке приказа поставить отметку о назначении приказа и указать также дальность (радиус) выполнения приказа.

★ Чтобы определить – была ли разведка успешной, проводится «Тест на успешную разведку», для чего бросается один кубик. Если значение, выпавшее на кубике меньше или равно значению, соответствующему дальности выполнения приказа, тест считается пройденным и приказ Разведка успешно выполненным.

При успешном выполнении приказа Разведка, в конце фазы выполнения Специальных приказов все скрытые отряды противника, находящиеся на линии видимости и в пределах дальности выполнения приказа считаются обнаруженными. Игрок, чьи отряды были обнаружены, обязан перевернуть карточки этих отрядов и выставить модели этих отрядов обратно на игровое поле.

7

Очередность. Приказ «Разведка» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. РЕМОНТ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ



★ Отряд проводит ремонт железной дороги. Отряд должен находиться на гексе с разрушенной железной дорогой. На последнем ходу выполнения приказа, в конце фазы выполнения Специальных приказов, вместо разрушенной железной дороги устанавливается неразрушенная железная дорога в том же направлении.

7

Очередность. Приказ «Ремонт железной дороги» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

4

Длительность выполнения приказа. Приказ «Ремонт железной дороги» выполняется 4 хода.

7. ЛЕЧЕНИЕ



★ Отряд, который получит дополнительную защиту, должен находиться на том же или на соседнем гексе, на котором находится Санинструктор.

7

Очередность. Приказ «Лечение» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

+1

Дополнительная защита. Все дружественные отряды пехоты и артиллерии получают дополнительную Защиту, как указано в графе свойства.

7. СНЯТИЕ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



★ Отряд должен находиться на том же, либо на соседнем гексе, около общей грани которого установлена колючая проволока.

★ В конце фазы выполнения Специальных приказов модель колючей проволоки необходимо убрать с игрового поля.

7

Очередность. Приказ «Снятие колючей проволоки» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. ВЫСАДКА ИЗ ТРАНСПОРТА



★ Чтобы отряд смог покинуть транспортное средство, игрок должен отдать соответствующий приказ транспортному отряду и отряду, который будет высаживаться.

★ Игрок должен поставить модель отряда с карточки обратно на игровое поле на тот же гекс, где находится транспортный отряд.

7

Очередность. Приказ «Высадка из транспорта» выполняется седьмым, после приказа «Засада».

7. ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ



- ★ Некоторые отряды могут передвигаться по игровому полю в транспорте, используя для передвижения транспортный отряд.
- ★ Отдать приказ можно, только если отряд находится на одном гексе с транспортным отрядом.
- ★ Транспортными отрядами для отрядов пехоты считаются отряды Техники, а также Железнодорожного или Водного транспорта, у которых в карточке есть приказ Посадка в транспорт.
- ★ При выполнении приказа Посадка в транспорт игрок должен отдать соответствующие приказы транспортному отряду и отряду, который будет в него помещен. Отряды, которые передвигаются в транспорте, не получают приказы. Приказ получает только транспортный отряд.
- ★ Модель отряда, который будет передвигаться в транспорте, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку.
- ★ В состоянии отряда необходимо сделать отметку в соответствующей графе.
- ★ Один транспортный отряд может вмещать в себя несколько отрядов.
- ★ Общая численность транспортируемых отрядов не должна превышать численность транспортного отряда.
- ★ Если отряды транспортируются железнодорожным транспортом, то их численность не должна превышать численность транспортных вагонов.

7 **Очередность.** Приказ «Посадка в транспорт» выполняется седьмым, после приказа «Засада».



Цель. Укажите номер дружественного транспортного отряда.



СТРЕЛБА ПО ТРАНСПОРТНОМУ И ТРАНСПОРТИРУЕМОМУ ОТРЯДАМ

Если транспортный отряд получает повреждения от стрельбы, то транспортный отряд должен получить столько же повреждений, сколько и транспорт.

Повреждения транспортируемый отряд получает даже в том случае, если численность транспортного отряда больше.

Игрок сам выбирает, какие из его транспортируемых отрядов понесут потери в численности.

Защита транспортируемого отряда не учитывается.

Тест на стойкость после получения повреждений для транспортного отряда и для транспортируемого отряда проводится отдельно.

Пример: Советский грузовик, численность которого составляет 4 единицы, транспортирует минометный взвод и пулеметный взвод. Численность минометного взвода составляет 2 единицы, численность пулеметного взвода также 2 единицы. Советский грузовик при получении повреждений несет потери в количестве 2 единицы. Так как автоколонна теряет 2 единицы численности, то игрок должен выбрать, какой отряд или отряды из числа транспортируемых отрядов вычеркнуть также 2 единицы. Игрок должен выбрать, какой отряд или отряды из числа транспортируемых получат повреждения. Игрок решает одну единицу численности снять с минометного взвода и одну единицу с пулеметного.

★ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА ★

По условиям Версальского договора, заключенного в результате поражения Германии в Первой мировой войне, численность и техническое оснащение германской армии были строго ограничены. В частности, общая численность личного состава сухопутной армии не должна была превышать 100000 человек, также Германии было запрещено иметь некоторые виды вооружения, такие как бронетехника и авиация.

Тем не менее, было найдено несколько способов обойти эти ограничения. Один из них состоял в том, чтобы уже разрабатывать разрешенную соглашением гражданскую технику таким образом, чтобы при необходимости её можно было использовать в военных целях. Например, пассажирский самолет Юнкерс-52 мог быть также использован в качестве транспортного самолета (что в конце концов и произошло).

Некоторые немецкие конструкторы в 20-х годах выезжали работать в нейтральные страны. Так, немецкий авиаконструктор Дорнье строил самолеты (в том числе и военные) вначале в Италии, а затем — в Швейцарии, пока в 30-х годах не перебрался обратно в Германию.

Наконец, был ряд случаев разработки запрещенной соглашением военной техники в самой Германии — разумеется, это делалось в тайне.

После того, как Гитлер пришел к власти, Германия вовсе отказалась выполнять условия Версальского договора.

8. БОЕВОЕ ДВИЖЕНИЕ



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться.

- 8** **Очередность.** Приказ «Боевое движение» выполняется восьмым, после остальных приказов.
- 1** **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.
- +1** **Изменение защиты.** Защита отряда увеличивается на +1, если в графе приказа есть этот символ.

8. ПОХОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться.

- 8** **Очередность.** Приказ «Походное движение» выполняется восьмым, после остальных приказов.
- 2** **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

8. ОЖИДАНИЕ



★ Отряд может оставаться в течение хода на том же гексе, где и находился на момент получения Приказов, без выполнения каких-либо действий.

★ Данный приказ может выполнить абсолютно любой отряд в игре, даже если этот приказ не изображен на карточке. Если на карточке нет изображения данного приказа, то для его назначения на карточке не требуется проводить каких-либо действий.

★ Если игрок по каким-либо причинам не отдал своему отряду приказ, то на данный ход игры считается, что отряд выполняет приказ Ожидание.

- 8** **Очередность.** Приказ «Ожидание» выполняется восьмым, после остальных приказов.

8. СТРЕЛБА В ДВИЖЕНИИ



★ При отдаче приказа Стрельба в движении цель стрельбы должна находиться на Линии видимости.

★ Стрельба проводится по общим правилам, но в фазу выполнения Приказов передвижения. Если отряд, который является целью приказа Стрельба в движении, вступил в Ближний бой во время выполнения приказов Атака, то отряд, который выполняет приказ Стрельба в движении, выполняет передвижение, но стрельбу не производит. Стрельба по отрядам в Ближнем бою невозможна. Если цель приказа была уничтожена при выполнении приказов Огонь на подавление или Огонь, то отряд, который выполняет приказ Стрельба в движении, выполняет передвижение и тратит одну единицу боезапаса.



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться. Номер гекса, с которого будет проведена стрельба, необходимо подчеркнуть.



При Стрельбе в движении Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки отряда в графе Стрельба в движении.

- 8** **Очередность.** Приказ «Стрельба в движении» выполняется восьмым, после остальных приказов.
- Цель.** Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.
- 3** **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.



В. ПОГРУЗКА НА ПЛАТФОРМЫ



★ Транспортным отрядом для отрядов Техники, Бронетехники и любого типа Танков является железнодорожный транспорт, у которого в карточке есть приказ Погрузка на платформы.

При выполнении приказа железнодорожный отряд и транспортируемый отряд должны находиться на одном гексе.



2 Транспортируемый отряд должен получить приказ на передвижение.

Модель отряда, который будет передвигаться в транспорте, убирается с игрового поля и помещается на свою карточку.

Отряды, которые передвигаются в транспорте, не получают приказы. Приказ получает только транспортный отряд.

Один транспортный отряд может вмещать в себя несколько отрядов.

Общая численность транспортируемых отрядов не должна превышать численность транспортных платформ железнодорожного отряда.

8 **Очередность.** Приказ «Погрузка на платформы» выполняется восьмым, после остальных приказов.



Цель. Укажите номер транспортного железнодорожного отряда.



Длительность выполнения приказа. Приказ «Погрузка на платформы» выполняется 2 хода.



Нужно указать номер железнодорожного отряда.

В. ВЫГРУЗКА С ПЛАТФОРМ



2 Транспортируемый отряд должен получить приказ на передвижение.

Железнодорожный отряд должен получить приказ «Выгрузка с платформ».

Игрок должен поставить модель отряда с карточки обратно на игровое поле на тот же гекс, где находится транспортный отряд.



8 **Очередность.** Приказ «Выгрузка с платформ» выполняется восьмым, после остальных приказов.



Длительность выполнения приказа. Приказ «Выгрузка с платформ» выполняется 2 хода. На гексе с железнодорожной станцией выполнение приказа занимает вдвое меньшее количество ходов.

СТРЕЛБА ПО ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОМУ ТРАНСПОРТУ

При обстреле железнодорожного транспорта тест на стрельбу проводится один раз для всего состава.

Интенсивность огня при обстреле используется как при стрельбе по Бронетехнике.

При получении повреждений игрок сам распределяет повреждения между поездом, транспортными вагонами и платформами:

Поезд – железнодорожный отряд не может получать приказы на передвижение.

Транспортные вагоны – транспортируемый отряд пехоты должен получить столько же повреждений в численности.

Транспортные платформы – транспортируемый отряд техники должен получить столько же повреждений в численности.

Защита транспортируемых отрядов не учитывается. Тест на стойкость от потерь проходят только транспортируемые отряды.

Пример: железнодорожный транспорт, в котором находится 4 единицы пехоты и две единицы Бронетехники, является целью приказа Огонь отряда немецких танков Pz. III в полной численности. Стрельба производится с дальности три гекса. На кубиках должно выпасть значение 1.

Интенсивность огня используется, как для бронетехники.

Интенсивность огня по бронетехнике у Pz. III – 11.

При тесте на стрельбу выпали значения: 2; 5; 3; 4; 1; 4; 5; 3; 1; 2; 4.

Игрок за советскую армию решает, что повреждения получили транспортные вагоны.

По транспортным вагонам нанесено 2 повреждения.

Игрок теряет две единицы численности пехоты.

Для отряда пехоты проводится Тест на стойкость.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ ОТРЯДОВ

УНИЧТОЖЕНИЕ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



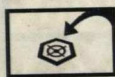
Если отряд с данной возможностью производит стрельбу по гексу, на границе которого установлена колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Уничтоженными считаются все колючие проволоки, которые находятся на границах этого гекса.

ПРОРЫВ КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКИ



Если отряд с данной возможностью проходит через сторону гекса, на которой находится колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Движение отряда не замедляется.

СТРЕЛЬБА ПО ПЛОЩАДИ



Целью стрельбы может являться не отряд, а гекс. Гекс, который будет обстрелян, должен находиться на Линии видимости и в пределах дальности отряда, или в пределах видимости союзного отряда. В графе приказа Стрельба нужно указать номер гекса, который будет обстрелян. Тест на стрельбу проводится для всех отрядов, которые находятся на атакованном гексе, отдельно.

ПОСТАНОВКА ДЫМОВОЙ ЗАВЕСЫ



Отряд может вести стрельбу дымовыми снарядами по площади. На гекс устанавливается фишка Дым (см. Огонь. Дымовая завеса стр. 16).

ТАНКОВАЯ ЗНЬ



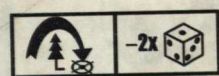
Если отряд танков любого типа атакует отряд, у которого в свойствах есть Танкобоязнь, то перед проведением Ближнего боя этот отряд должен пройти Тест на стойкость.

СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ



Отряд может вести стрельбу только в секторе стрельбы (см. Сектор стрельбы стр. 12).

СТРЕЛЬБА ПО ЗАКРЫТОЙ ЦЕЛИ



Если противник находится не на Линии видимости, но находится в секторе стрельбы и в пределах дальности стрельбы, то он все равно может быть назначен целью приказа отрядом, который имеет данную возможность.

Интенсивность огня отряда при стрельбе по закрытой цели снижается, как показано на карточке.

Цель должна находиться на Линии видимости одного из отрядов игрока, который может проводить целеуказание. Целеуказание могут проводить все отряды кроме грузовиков и товарных поездов.

Выполнение данного приказа возможно только при наличии штаба на игровом поле, который не должен находиться в Ближнем бою или в состоянии Огневого подавления.

ДЕСАНТ



Отряд может десантироваться с помощью авиационных отрядов (см. Десант стр. 19).

ДВИЖЕНИЕ ПО БОЛОТУ



Отряд может совершать передвижение через гекс с болотом. Движение возможно только на один гекс за один ход.

ГОРНЫЕ ЧАСТИ



Отряд может совершать передвижение по отвесному склону. При движении вверх или вниз отряд может пройти только 1 гекс.

СКРЫТОЕ СОСТОЯНИЕ



В игре отряд находится в скрытом состоянии. Чтобы противник смог объявить скрытый отряд игрока целью приказа, он должен выполнить одно из действий:

- обнаружить, как описано в правилах обнаружения Засады (стр. 23).
- подвести любой из своих отрядов на соседний гекс.

В этом случае отряд теряет свойство скрытого состояния. Если отряд с данным свойством был обнаружен, но совершил передвижение на другой гекс, то, начиная со следующего хода, он опять считается скрытым. Если отряд со свойством Скрытое состояние выполняет приказ Походное движение, то в начале следующего хода отряд не считается находящимся в скрытом состоянии. Если обстреляны отряды, которые находятся на том же гексе, где и отряд в скрытом состоянии, то отряд в скрытом состоянии получает попадания по правилам Стрельбы по группе отрядов (см. стр. 12). Если по гексу, где находится отряд в скрытом состоянии, ведется стрельба по площади, то для отряда проводится Тест на стрельбу. Модель отряда в Скрытом состоянии всегда находится на игровом поле, кроме случая, когда отряд выполняет приказ Засада.

ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ ВОДНУЮ ПРЕГРАДУ



Отряд может совершать передвижение через гекс с рекой или озером. Движение возможно только на один гекс за один ход.

КОРРЕКТИРОВКА ОГНЯ



Отряд артиллерии, который выполняет приказ Огонь, может один раз за ход перебросить кубики, на которых выпали неудачные значения при прохождении Теста на стрельбу.

Корректировка огня возможна только по одной цели, которая указана в приказе артиллерийского отряда. Цель Артиллерийского отряда должна находиться в секторе стрельбы отряда со свойством Корректировка огня, на его Линии видимости в пределах дальности не более 8 гексов. Корректировка огня возможна, только если отряд с данным свойством выполняет приказ Оборона. Корректировка огня при выполнении любого другого приказа невозможна.

Корректировка огня невозможна при выполнении артиллерийским отрядом приказа Огонь на подавление.

Корректировка огня не действует на отряды зенитной артиллерии, которые ведут стрельбу по авиационным отрядам. Для отрядов зенитной артиллерии, которые ведут стрельбу по наземным целям, данное правило действует без изменений.

ЗОНА КОМАНДОВАНИЯ



У каждого штабного отряда есть своя Зона командования.

Все отряды игрока, которые находятся в Зоне командования, имеют особые командные свойства.

ПОДНЯТИЕ БОЕВОГО ДУХА



Все отряды, которые находятся в Зоне командования и на Линии видимости штаба, получают дополнительное значение к стойкости, как указано в графе свойства на карточке отряда.

ВЫЗОВ АВИАЦИИ

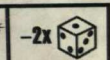


Вылет авиационных отрядов возможен только при наличии штаба на игровом поле.

Штаб не должен находиться в Ближнем бою и в состоянии Огневого подавления.

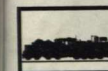
Если в ходе игры штаб был уничтожен, то авиационные отряды больше не могут получать приказ на Вылет.

СТРЕЛЬБА В ДВИЖЕНИИ



При Стрельбе в движении Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки отряда.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЙ ОТРЯД



Отряд с данным свойством может передвигаться только по гексам с железной дорогой. Отряд двигается вдоль железной дороги вперед или назад.

В любой железнодорожный отряд может быть включено до двух отрядов зенитной артиллерии. Считается, что зенитная артиллерия установлена на дополнительные железнодорожные платформы. Интенсивность огня при стрельбе по платформам зенитной артиллерии используется, как при стрельбе по бронетехнике. Численность железнодорожных платформ с зенитной артиллерией такая же, как и численность самой зенитной артиллерии.

При обстреле железнодорожного отряда под обстрел попадают и платформы с зенитной артиллерией. Модели отрядов должны находиться на своих карточках вне игрового поля. Отряды Зенитной артиллерии могут выполнять только приказы Огонь на подавление, Огонь и Оборона. Приказ Оборона против наземных целей возможен, только если железнодорожный отряд не выполняет приказ на передвижение. Приказ Оборона против авиационных отрядов возможен даже в том случае, если железнодорожный отряд выполняет приказ на передвижение.

При выполнении приказа Ремонт железной дороги железнодорожный отряд может одновременно выполнять любой другой приказ, кроме приказа на передвижение.

ВОДНЫЙ ОТРЯД



Отряд с данным свойством может передвигаться только по гексам с рекой, кроме гексов с бродом, разрушенным мостом или с полностью достроенным понтонным мостом. Гексы с мостом и с железнодорожным мостом отряд может пересекать как при обычном движении. При выполнении приказов Получение припасов и Посадка в транспорт транспортируемый отряд и боезапас должны находиться на соседнем с Водным отрядом гексе.

ЛЫЖНИКИ



Отряд с данным свойством не замедляет свое движение при передвижении по гексам с зимней местностью. По заснеженной равнине лыжники двигаются на расстояние до 3-х гексов.

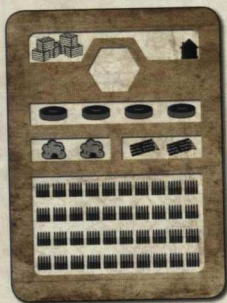
СНАЙПЕР




Отряд с данным свойством не наносит повреждения противнику, вместо этого если было нанесено хотя бы одно повреждение, противник должен немедленно пройти тест на стойкость. Если тест не пройден, то отряд противника переходит в состояние Огневого подавления и не выполняет полученный приказ.

ИНЖЕНЕРНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

СКЛАД



Не является преградой на Линии видимости.

Может быть уничтожен подрывом либо стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений .

Стрельба по инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания.

33

На карточке склада необходимо указать номер гекса, где он будет находиться. Карточка склада должна быть расположена на столе так, чтобы она была видна всем игрокам. На складе может находиться боезапас только для одной из армий. Склад не может быть захвачен и использован противником.

Пополнение боезапаса



Находясь на гексе, где находится склад, отряды могут при выполнении приказа Получение припасов пополнить свой боезапас. Игрок должен стереть с карточки отряда столько меток, сколько он решил получить со склада.

В карточке склада игрок должен зачеркнуть столько единиц боезапаса, сколько было передано отряду. Игрок не обязательно должен пополнять весь боезапас.

Отряд не может получить больше единиц боезапаса, чем указано у него в карточке. Одновременно получить приказ Получение припасов, с одного склада могут несколько отрядов, если они находятся на одном гексе.

Пополнение припасов на складе



Транспортные отряды, которые перевозят боезапас, могут пополнить боезапас на складе. Для этого транспортные отряды должны, находясь на одном гексе со складом, получить приказ Получение припасов. Игрок должен зачеркнуть в карточке транспортного отряда столько единиц боезапаса, сколько он решил передать на склад.

В карточке склада игрок должен стереть столько меток с боезапаса, сколько было получено на складе.

Складирование боезапаса



Транспортный отряд может в любом месте складировать боезапас, который он перевозит.

Для этого транспортный отряд должен получить приказ Получение припасов. На гексе, где находится транспортный отряд, устанавливается склад. На карточке склада необходимо указать номер гекса, где он будет находиться. Игрок должен зачеркнуть в карточке транспортного отряда столько единиц боезапаса, сколько он решил передать на склад. В карточке склада нужно зачеркнуть лишнее количество боезапаса. На одном гексе может быть не более одного склада.

ПОНТОННЫЙ МОСТ




Является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости.

Водные отряды не могут пересекать гекс с понтонным мостом. Водные отряды могут пересекать гекс со строящимся или недостроенным понтонным мостом. Пересекать реку по понтонному мосту может отряд любого типа.



Может быть построен в ходе игры отрядом саперов при выполнении приказа Наведение переправы.

Может быть уничтожен подрывом, либо стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений .

Стрельба по инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания.



МОСТ

Защита данного типа моста

Номер гекса, где находится данный мост

Типы отрядов, которые могут пройти по данному типу мостов

Прочность моста
Пропускная способность данного типа моста

Пример повреждения моста

Получено первое повреждение. Тяжелые танки по мосту пройти не могут.

Получено второе повреждение. Легкие танки и бронетехника по мосту пройти теперь тоже не могут.

В игре мост может быть двух типов. Каждому типу моста соответствует определенная защита и пропускная способность. Является переправой через гекс с рекой.

Не является преградой на Линии видимости. Движение отрядов по правилам дороги. Окоп не может быть установлен. Засада невозможна ни для одного из типов отрядов. Может быть обстрелян отрядами, имеющими в числе типов целей символ Инженерных сооружений. Стрельба по инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы. За каждое полученное повреждение нужно зачеркнуть один символ моста. При этом снижается пропускная способность моста.

При получении одного повреждения нужно зачеркнуть одну колонку. При зачеркивании последней колонки мост считается уничтоженным. При уничтожении моста необходимо перевернуть дополнительный гекс с мостом, чтобы обозначить разрушенный мост на игровом поле. При уничтожении моста все находящиеся на нем отряды считаются уничтоженными.

РАЗРУШЕННЫЙ МОСТ



Не является переправой через гекс с рекой.
Не является преградой на Линии видимости.
Водные отряды не могут пересекать гекс с разрушенным мостом.
Может быть восстановлен отрядом саперов.
Количество ходов и правило восстановления аналогичны постройке понтонного моста.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МОСТ



Является переправой через гекс с рекой.
Не является преградой на Линии видимости.
Водные отряды могут пересекать гекс с железнодорожным мостом.
Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние и Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по гексу с железной дорогой двигаются на один гекс меньше.

ДОТ не может быть установлен. Окоп не может быть установлен. Засада невозможна ни для одного из типов отрядов.

Отряды артиллерии не могут получить приказ Развернуться.

Железнодорожными отрядами не могут быть получены приказы Погрузка на платформы и Выгрузка с платформ.

Может быть уничтожен подрывом, либо стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений.

Стрельба по инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы, для уничтожения цели достаточно одного попадания.
При уничтожении железнодорожного моста необходимо перевернуть дополнительный гекс с мостом, чтобы обозначить разрушенный мост на игровом поле. При уничтожении моста все находящиеся на нем отряды считаются уничтоженными.

РАЗРУШЕННЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МОСТ



Не является переправой через гекс с рекой.
Не является преградой на линии видимости.
Не может быть восстановлен.
Водные отряды не могут пересекать гекс с разрушенным железнодорожным мостом.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

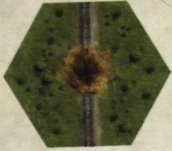


Не является преградой на Линии видимости.
Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние или Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по гексу с железной дорогой двигаются на один гекс меньше.
Железнодорожные отряды двигаются вдоль железной дороги вперед или назад без замедления.
Может быть уничтожена только подрывом, либо бомбардировкой отрядом бомбардировщиков, имеющих специальный приказ

Разрушение железной дороги.

При уничтожении железной дороги необходимо установить дополнительный гекс с разрушенной железной дорогой, чтобы обозначить разрушенную железную дорогу на игровом поле.

РАЗРУШЕННАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА



Не является преградой на Линии видимости.

Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние или Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по железной дороге двигаются на один гекс меньше. Железнодорожные отряды не могут двигаться через гекс с разрушенной железной дорогой.



Может быть восстановлена при выполнении приказа Восстановление железной дороги специальными отрядами, имеющими такой приказ в своей карточке (например, Бронепоезд).

ДОТ



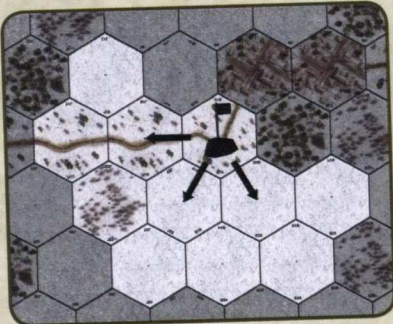
Цена — 20 (при установке в начале игры как дополнение к армии).

Не является преградой на Линии видимости.

Защита отрядов в ДОТе +3.

ДОТ не может быть установлен на гексы:

Лес; Болото; Река; Озеро; Овраг; Брод; Железная дорога.



Может быть уничтожен подрывом или стрельбой отрядов, имеющих в числе типов целей символ Инженерных сооружений . Стрельба по инженерным сооружениям ведется по общим правилам стрельбы.

Для уничтожения ДОТу необходимо нанести два повреждения.

При получении первого повреждения с ДОТа снимается флаг.

При получении второго повреждения ДОТ считается уничтоженным и убирается из игры.

Тесты на стрельбу по ДОТу и отрядам пехоты проводятся отдельно.

Занять ДОТ могут только 2 отряда пехоты, которые не имеют приказа Свертывание или Развертывание, не считая пулеметных взводов.

Отряды пехоты, которые являются пулеметными взводами, могут занять ДОТ по общим правилам.

Отряды, которые находятся в ДОТе, получают сектор стрельбы.

Сектор стрельбы отрядов, которые находятся в ДОТе, направлен в три стороны гекса, как показано на схеме.

На один гекс может быть установлено не более одного ДОТа.

При уничтожении ДОТа подрывом отрядом саперов все отряды, находящиеся в ДОТе, считаются уничтоженными.

Для уничтожения ДОТа подрывом достаточно одного повреждения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

ПЕХОТНЫЙ ОКОП



Цена - 5

(при установке в начале игры, как дополнение к армии).

Состояние отряда:



Отметка о состоянии отряда

Защита отрядов в окопе +2. Это правило действует на все отряды, которые могут находиться в окопе.

Чтобы занять окоп нужно отдать приказ Оборона. Чтобы занять окоп отрядом артиллерии, этот отряд должен находиться в развернутом положении.

Окоп не может быть установлен на гексы: Река; Болото; Озеро; Брод; Камни; Мост; Железнодорожный мост.

При занятии окопа необходимо сделать отметку в состоянии отряда. Отряд, который выполняет приказ Оборона и находится в окопе, получает +3 к защите (+2 за окоп и +1 за приказ Оборона). Окоп должен быть установлен у одной из сторон гекса. Отряд в окопе имеет сектор стрельбы и фланги.

Окоп не может быть убран из игры. Выход из окопа возможен только при выполнении одного из приказов на передвижение. Вывод артиллерии из окопа возможен только при выполнении приказа Свертывание. Окоп может быть установлен на игровое поле при выполнении приказа Окопаться.

ТАНКОВЫЙ ОКОП



Цена — 15

Защита отрядов Легких, Средних и Тяжелых танков в окопе +2. Окоп должен быть направлен в одну из сторон гекса. Чтобы занять окоп нужно отдать приказ Оборона. При занятии окопа необходимо сделать отметку в состоянии отряда. Отряд, который выполняет приказ Оборона и находится в окопе, получает +3 к защите: (+2 за окоп и +1 за приказ Оборона). Отряд в окопе имеет сектор стрельбы и фланги. Окоп не может быть убран из игры. Выход из окопа возможен только при выполнении одного из приказов на передвижение.

ПРОТИВОТАНКОВЫЙ РОВ



Цена - 10

Техника, Бронетехника, Легкие, Средние и Тяжелые танки не могут пройти через сторону гекса, в сторону которой направлен противотанковый ров.

Не является преградой на линии видимости.

Пехотный окоп не может быть установлен.

Танковый окоп не может быть установлен.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Дот может быть установлен.

ЗАГРАЖДЕНИЯ

КОЛЮЧАЯ ПРОВОЛОКА



Цена - 6

(при установке в начале игры, как дополнение к армии).

Колючая проволока должна быть установлена у одной из сторон гекса.

Техника и пехотные отряды пройти через сторону гекса, на которой расположена колючая проволока, не могут.

Колючая проволока может быть уничтожена и убрана с игрового поля тремя способами:

1. Если отряд, у которого есть в карточке свойство Уничтожение колючей проволоки, производит стрельбу по гексу, на котором установлена колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Уничтоженными считаются все колючие проволоки, которые находятся на гексе.
2. Если отряд, у которого есть в карточке свойство Прорыв колючей проволоки, проходит через сторону гекса, на которой находится колючая проволока, то она считается уничтоженной. Ее нужно удалить с игрового поля. Движение отряда не замедляется.
3. Если отряд выполняет приказ Снятие колючей проволоки (см. стр. 26).

ПРОТИВОТАНКОВЫЕ ЗАГРАЖДЕНИЯ



Цена - 7

(при установке в начале игры, как дополнение к армии).

Противотанковые заграждения должны быть установлены у одной из сторон гекса.

Через сторону гекса, на которой расположены противотанковые заграждения, могут пройти только пехотные отряды.

Противотанковые заграждения могут быть уничтожены и убраны из игры, только если отряд выполняет приказ Снятие противотанковых заграждений. Отряд должен находиться на том же, либо на соседнем гексе, около которого установлены противотанковые заграждения.

МЕСТНОСТЬ

Местность оказывает влияние на движение отрядов только в момент входа на гекс. Выход с гекса не влияет на движение отряда. При выполнении приказа Походное движение отряды могут пройти дополнительное количество гексов по дороге и мосту только в том случае, если весь маршрут движения проходит по данному гексу.

РАВНИНА



Не является преградой на Линии видимости.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Возможна установка пехотного окопа.

Возможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

КУСТАРНИК



Является преградой на Линии видимости.

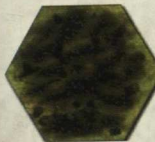
Возможно выполнение приказа Засада только для отрядов пехоты.

Возможна установка пехотного окопа.

Возможна установка танкового окопа.

ДОТ может быть установлен.

БОЛОТО



Не является преградой на Линии видимости.

ДОТ не может быть установлен.

Окоп не может быть установлен.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Движение возможно только для отрядов, у которых в карточке есть свойство Движение по болоту и только на 1 гекс.

РЕКА



Не является преградой на Линии видимости.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ не может быть установлен.
Движение через гекс с рекой возможно только для водных отрядов и отрядов, у которых на карточке есть

свойство Переправа через водную преграду.

Дальность линии видимости с речного гекса в направлении берегов составляет 1 гекс. Речной гекс может быть виден только с соседних береговых гексов.



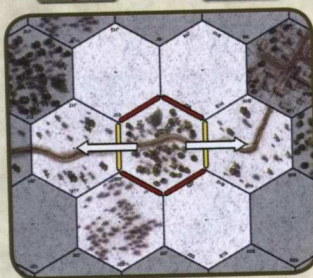
ДОРОГА



Дополнительный элемент местности.

Дорога расположена на одном из видов местности, свойства которой сохраняются.

Если при выполнении приказа Движение маршрут движения проходит строго по дороге, то отряды могут пройти дополнительное количество гексов: Техника +3, Бронетехника +2, Легкие танки +1, Тяжелые танки +1.

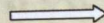
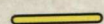
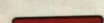


Дорога через лес и редколесье.

Движение по дороге через лес или редколесье возможно для отрядов Техники, Бронетехники, Легких, Средних или Тяжелых танков в стороны гекса, куда выходит дорога.

Сектор стрельбы для всех отрядов, кроме пехоты, возможен только в стороны гекса, куда выходит дорога.

Линия видимости для всех отрядов может быть проведена только в стороны гекса, куда выходит дорога.

-  Есть Линия видимости для всех отрядов
-  Возможен Сектор стрельбы для всех отрядов
-  Линия видимости и Сектор стрельбы: невозможны для всех отрядов, кроме пехоты

ПАШНЯ



Не является преградой на Линии видимости.
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.
Возможна установка пехотного окопа.
Возможна установка танкового окопа.
ДОТ может быть установлен.

При выполнении любого приказа на передвижение количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается: Пехота -1, Техника -2, Бронетехника -1, Легкие танки -1, Средние танки -2, Тяжелые танки -2.
Минимальное расстояние, которое может пройти отряд по пашне, составляет 1 гекс.

БРОД



Не является преградой на Линии видимости.
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ не может быть установлен.

Движение водных отрядов и отрядов со свойством «Переправа через водную преграду» по реке. Движение через брод выполняется несколько ходов:

1 ход. Отряд должен остановиться на гексе с бродом.

2 ход. Отряд совершает движение на соседний гекс через брод.

3 ход. Отряд может получить приказ на передвижение и двигаться как обычно.

Дальность линии видимости с речного гекса в направлении берегов составляет 1 гекс. Речной гекс может быть виден только с соседних береговых гексов (см. Видимость реки).

ОЗЕРО



Не является преградой на Линии видимости.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ не может быть установлен.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов. Передвигаться через гекс с озером могут только отряды, у которых на карточке есть свойство Переправа через водную преграду.

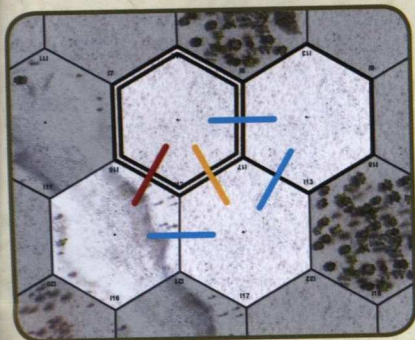
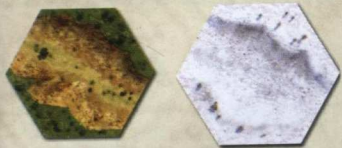
КАМНИ



Не является преградой на Линии видимости.
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ может быть установлен.

При выполнении любого приказа на передвижение количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается: Техника -2, Бронетехника -1.
Минимальное расстояние, которое может пройти отряд по камням, составляет 1 гекс.

ОВРАГ



- Крутой склон
- Отвесный склон
- Пологий склон

Не является преградой на Линии видимости.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ не может быть установлен.

Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.

Передвижение через овраг для отрядов всех типов, которые могут пересекать овраг, возможно только на один гекс за один ход.

Пересекать овраг не могут отряды техники и бронетехники.

Движение по оврагу без штрафа к дальности передвижения возможно для отрядов всех типов только в стороны гекса, куда выходит овраг.

Отряды, которые находятся на гексе с оврагом, не считаются находящимися на Линии видимости.

Отряды, которые находятся на гексе с оврагом, считаются видимыми только с соседнего гекса или авиационными отрядами. При этом отряды, которые находятся на гексе с оврагом, также не имеют Линии видимости.

Если на соседнем с оврагом гексе находится холм с пологим склоном относительно равнины, то относительно оврага холм считается крутым.

Если на соседнем с оврагом гексе находится холм с крутым склоном относительно равнины, то относительно оврага холм считается отвесным.

Правила местности на летний и на заснеженный овраг одинаковы.

РЕДКОЛЕСЬЕ



Является преградой на Линии видимости.

Возможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

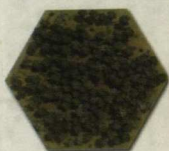
ДОТ может быть установлен.

Возможно выполнение приказа Засада для всех типов отрядов. Защита +1 для всех типов отрядов.

Движение отрядами Техники и Бронетехники невозможно. Отряды Легких или Тяжелых танков при выполнении одного из приказов на передвижение по редколесью двигаются на один гекс меньше, но всегда могут переместиться на 1 гекс.

Может быть вырублена просека при выполнении отрядом приказа Вырубка лесной просеки.

ЛЕС



Является преградой на Линии видимости.

Возможна установка пехотного окопа.

Невозможна установка танкового окопа.

ДОТ не может быть установлен.

Возможен приказ Засада.

Защита +2.

Передвигаться через лес и находиться на нем могут только отряды пехоты. Передвижение через Лес возможно только на один гекс за один ход.

Невозможна стрельба по авиационным отрядам. Может быть вырублена просека при выполнении отрядом приказа Вырубка лесной просеки.

Правила местности на летний и на заснеженный лес одинаковы.

ЛЕСНАЯ ПРОСЕКА



Является преградой на Линии видимости.

ДОТ не может быть установлен.

Защита +2 для всех типов отрядов в лесу.

Защита +1 для всех типов отрядов в редколесье.

Возможен приказ Засада для всех типов отрядов, кроме отрядов артиллерии.

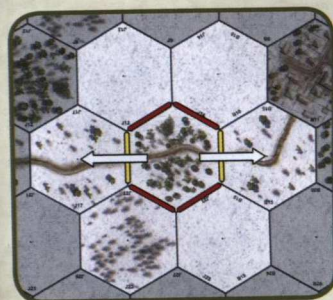
Отряды артиллерии не могут получить приказ Развертывание.

Движение по просеке возможно для отрядов всех типов в стороны гекса, куда выходит просека.

Сектор стрельбы для всех отрядов, кроме пехоты, возможен только в стороны гекса, куда выходит просека.

Линия видимости для всех отрядов, кроме пехоты, может быть проведена только в стороны гекса, куда выходит просека.

Невозможна стрельба отрядами, у которых в карточке есть свойство Стрельба по закрытой цели.



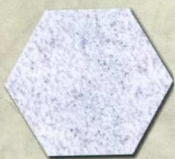
→ Есть Линия видимости для всех отрядов

— Возможен Сектор стрельбы для всех отрядов

— Линия видимости и Сектор стрельбы невозможны для всех отрядов, кроме пехоты

ЗИМНЯЯ МЕСТНОСТЬ

РАВНИНА

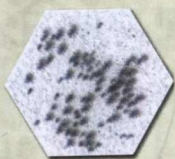


Не является преградой на Линии видимости.
Выполнение приказа Засада невозможно ни для одного из типов отрядов.
Возможна установка пехотного окопа.
Возможна установка танкового окопа.
ДОТ может быть установлен.

По заснеженной равнине отряд со свойством «Лыжники» двигаются на расстояние до 3-х гексов.

При выполнении приказа Атака или одного из приказов Передвижения количество гексов, которое могут пройти отряды, сокращается:
Пехота -1; Техника -1; Бронетехника -1; Легкие танки -1; Средние танки -1; Тяжелые танки -1.

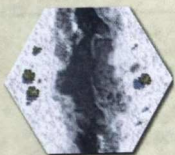
КУСТЫ



Является преградой на Линии видимости.
Возможно выполнение приказа Засада только для отрядов пехоты.
Возможна установка пехотного окопа.
Возможна установка танкового окопа.
ДОТ может быть установлен.

При выполнении приказа Атака или одного из приказов Передвижения количество гексов, которые могут пройти отряды, сокращается:
Пехота -1; Техника -2; Бронетехника -1; Легкие танки -1; Средние танки -1; Тяжелые танки -1.

РЕКА. ЛЕД



Не является преградой на Линии видимости.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ не может быть установлен.
Движение через гекс с рекой возможно только для отрядов пехоты в любую сторону.

Дальность линии видимости с речного гекса в направлении берегов составляет 1 гекс (стр. 40). Речной гекс может быть виден только с соседних береговых гексов.

Может быть обстрелян отрядами, имеющих свойство «Стрельба по площади». В качестве цели указывается номер гекса.

Для подрыва льда на реке достаточно одного попадания. При подрыве льда нужно положить гекс со сломанным льдом. Все отряды, находящиеся на льду в момент подрыва, считаются уничтоженными.

РЕКА. СЛОМАННЫЙ ЛЕД



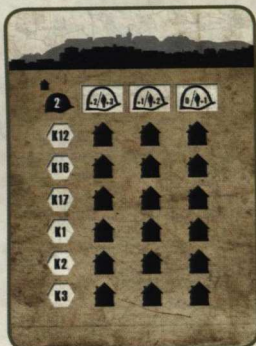
Не является преградой на Линии видимости.
Невозможна установка пехотного окопа.
Невозможна установка танкового окопа.
ДОТ не может быть установлен.
Движение через гекс со сломанным льдом невозможно ни для одного из типов отрядов.

НАСЕЛЕННЫЕ ПУНКТЫ

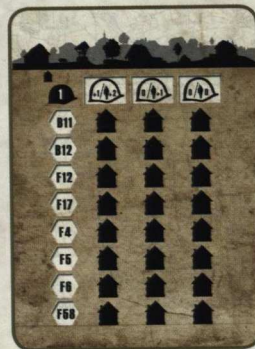
В игре все возможные населенные пункты представлены на одной карточке. Каждый населенный пункт на карточке имеет свой номер, такой же, как на игровом поле. Населенные пункты могут получать повреждения. В качестве типа цели используется Инженерное сооружение. Защита населенного пункта указана в карточке. Каждое полученное повреждение снижает значение дополнительной защиты, которую может получить отряд, находясь на гексе с населенным пунктом. Если при стрельбе по отряду, который находится в населенном пункте, оказались промахи, и у стреляющего отряда в качестве типов целей есть Инженерные сооружения, то эти промахи используются вместо интенсивности огня, но не более, чем указано в карточке стреляющего отряда, при стрельбе по населенному пункту.

Стрельба по населенному пункту. Стрелять по населенному пункту могут отряды, имеющие в таблице огневой мощи соответствующий символ. Стрелять можно непосредственно по населенному пункту с целью его разрушения. Засада, устроенная в населенном пункте, при полном уничтожении населенного пункта считается обнаруженной. При стрельбе по отряду, расположенному в населенном пункте, кубики, значение на которых превысило меткость стрельбы (промахи) перебрасываются для теста на стрельбу по населенному пункту. Их количество не должно превышать значения интенсивности огня по сооружениям.

ГОРОД



ДЕРЕВНЯ



Населенные пункты являются преградой на Линии видимости. Возможен приказ Засада для всех типов отрядов. ДОТ может быть установлен.

Движение по правилам дороги. Пехота получает +2 к значению, которое должно выпасть на кубиках при стрельбе в Ближнем Бою по Технике, Бронетехнике и любому типу танков. Возможен поджог отрядом саперов (см. стр. 27).

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНАЯ СТАНЦИЯ

Полные правила на использование железнодорожной станции и применение ее карточки будут опубликованы в новых дополнительных наборах.



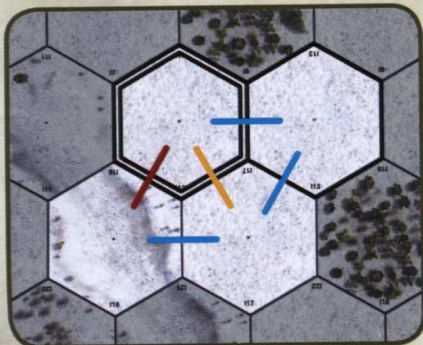
Является преградой на Линии видимости. Возможен приказ Засада для всех типов отрядов.

Защита +1 для всех типов отрядов, кроме пехоты. Защита +2 для отрядов Пехоты.

Отряды Техники, Бронетехники, Легкие, Средние или Тяжелые танки при выполнении одного из приказов передвижения по железной дороге движутся на один гекс меньше. Пехота получает +1 к значению, которое должно выпасть на кубиках при стрельбе в Ближнем Бою по Технике, Бронетехнике и любому типу танков.

Выполнение приказов Погрузка на платформы и Выгрузка с платформ занимает вдвое меньшее количество ходов.

ХОЛМ



- Крутой склон
- Отвесный склон
- Пологий склон

ПОЛОГИЙ СКЛОН

Гекс на 1 уровень выше или ниже.

При движении вверх отряд может пройти только 1 гекс.

Линия видимости увеличивается на 1 гекс.

КРУТОЙ СКЛОН

Гекс на 2 уровня выше или ниже. По крутому склону могут передвигаться только отряды пехоты.

При движении вверх или вниз отряд может пройти только 1 гекс.

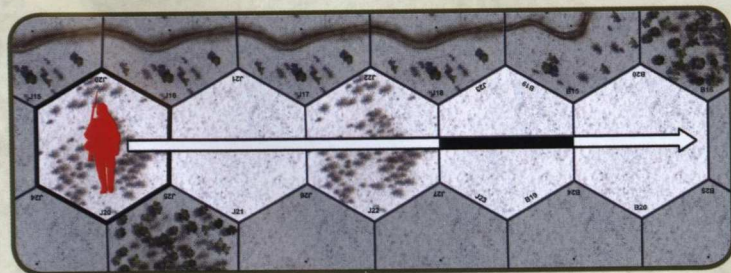
Линия видимости увеличивается на 2 гекса.

ОТВЕСНЫЙ СКЛОН

Гекс на 3 и более уровня выше или ниже. Передвижение возможно только для отрядов со свойством «Горные части».

При движении вверх или вниз отряд может пройти только 1 гекс.

Линия видимости увеличивается на 2 гекса.



Линия видимости не может быть увеличена более чем на два гекса.

При определении Линии видимости отряду не виден только тот гекс, который находится за гексом, дающим преграду. Отряды, которые были атакованы на холме в Ближнем бою, получают +1 к защите.

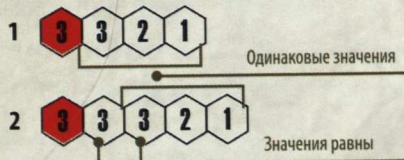
Отряды, которые атакуют отряд на холме в Ближнем бою, получают -1 к значению Меткости.

Зона командования штаба, который находится на холме, увеличивается на 1, независимо от уровня высоты. Дальность стрельбы увеличивается на 1, независимо от уровня высоты.

СТРЕЛЬБА С ХОЛМА

При стрельбе с холма дальность стрельбы увеличивается на один гекс. При этом меткость стрельбы изменяется так, как показано на схеме.

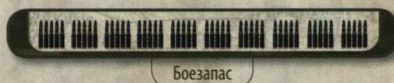
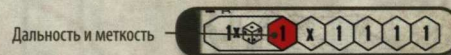
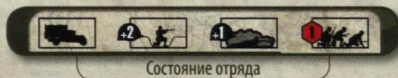
1. Таблица дальности и меткости в карточке отряда.
2. Для того же отряда при стрельбе с холма.



СОДЕРЖАНИЕ

Руководство книгой правил	2	 Сопровождение дружественного авиационного отряда	19	 Прорыв колючей проволоки	34
Игровые компоненты, необходимые для игры	3	 Десант	19	 Стрельба по площади	34
Общие правила игры	4	Тест на приземление	20	 Постановка дымовой завесы	34
Отряд и Карточка Отряда	6	 Снабжение наземных войск по воздуху	21	 Танкобоязнь	34
Ход игры	9	Воздушный бой	21	 Сектор стрельбы	34
Фаза 1. Планирование и отдача приказов отрядам	9	Атака	22	 Стрельба по закрытой цели	34
Фаза 2. Тесты на восстановление	9	Встречная атака	22	Десант	34
Фаза 3. Радиоперехват	9	Мощная атака	22	 Движение по болоту	34
Фаза 4. Выполнение приказов	10	Засада	22-23	 Горные части	34
Общие правила игры	10	Свертывание	24	 Скрытое состояние	34
Тест на стойкость	10	Развертывание	24	 Переправа через водную преграду	35
Огневое подавление	11	Смена сектора стрельбы	24	 Корректировка огня	35
Линия видимости	11	Сбор	24	 Зона командования	35
Тест на стрельбу	11	Минирование	25	 Поднятие боевой духа	35
Группа	12	Разминирование	25	 Вызов авиации	35
Стрельба по группе отрядов	12	Подрыв сооружений	26	 Стрельба в движении	35
Сектор стрельбы	12	Снятие противотанковых заграждений	26	 Железнодорожный отряд	35
Фланги и тыл	12	Поджог	27	 Водный отряд	35
Сильный ветер	12	Буксировка	28	 Лыжники	35
Течение реки	13	Стрельба по транспортному и транспортируемому отрядам	28	 Снайпер	35
Столкновение	13	Наведение на переправу	28	Инженерные сооружения	36
Транспорт	13	Выбор участка	28	Склад	36
Прикрытие пехоты	14	Бой с боеприпасами	29	Понтонный мост	36
Ближний бой	14	Загрузка припасов	29	Мост	37
Отход от ближнего боя	14	Ожидать	29	Разрушенный мост	37
Отсутствие боеприпасов	14	Разведка	30	Железнодорожный мост	37
Вынужденный отход из боя	14	Ремонт железной дороги	30	Разрушенный железнодорожный мост	37
Приказы	15	Лечение	30	Железная дорога	37
Условные обозначения	15	Снятие колючей проволоки	30	Разрушенная железная дорога	38
 Оборона	16	Высадка из транспорта	30	ДОТ	38
 Огонь на подавление	16	Посадка в транспорт	31	Дополнительные элементы	38
 Огонь	16	Стрельба по транспортному и транспортируемому отрядам	31	Пехотный окоп	38
 Дымовая завеса	16	Боевое движение	32	Танковый окоп	38
 Корректировка огня артиллерии	17	Походное движение	32	Противотанковый ров	39
Действия авиации	17	Ожидание	32	Заграждения	39
Авиация на начало игры	17	Стрельба в движении	32	Колючая проволока	39
Вылет	17	Погрузка на платформу	33	Противотанковые заграждения	39
Приказы для авиации	18	Выгрузка с платформы	33	Местность	39
 Бомбардировка (штурмовка)	18	Стрельба по железнодорожному транспорту	33	Зимняя местность	42
Ответный огонь	18	Специальные свойства и возможности отряда	34	Населенные пункты	42
 Перехват	18	Уничтожение колючей проволоки	34	Холм	42
 Авиационная разведка	18				
 Патрулирование	19				

КАРТОЧКА ОТРЯДА



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько ходов согласно сценарию. Один ход игры состоит из четырех фаз:

- ★ Отдача приказов;
- ★ Тесты на восстановление;
- ★ Радиоперехват;
- ★ Выполнение приказов.

Фаза хода считается завершенной, если все игроки закончили выполнение действий.

Пока первая фаза не будет закончена, никто не может начать выполнение действий второй фазы.

ТИП ОТРЯДА

Пехота		
Артиллерия		
Техника		
Бронетехника		
Легкие танки		
Средние танки		
Тяжелые танки		
Легкая авиация		
Тяжелая авиация		

ТЕСТ НА СРЕЛЬБУ

★ Определить текущее значение защиты цели (сумма базовой защиты, дополнительной защиты от местности, инженерных сооружений и выполняемого целью приказа). Текущее значение защиты записать в карточке цели.

★ Определить Линию видимости и дальность до цели.

★ Определить тип цели.

★ Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.

★ Бросить кубики.

★ Сверить выпавшие значения со значением меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.

★ Убрать кубики со значениями, которые превышают Меткость стрельбы отряда на данной дистанции.

★ Кубики с оставшимися значениями считаются попаданиями.

★ Убрать количество попаданий, равное текущему значению Защиты цели. Вписать в карточку цели новое значение Защиты.

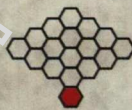
★ Оставшиеся попадания считаются повреждениями.

★ За каждое полученное повреждение снижается одна единица численности отряда. Необходимо зачеркнуть один символ численности. Если несколько отрядов обстреливают одну цель, то все попадания суммируются.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

- ★ Приказ Оборона
- ★ Приказ Огонь на подавление
- ★ Приказ Огонь
- ★ Действия Авиации
- ★ Приказ Атака
- ★ Приказ Засада
- ★ Специальные приказы
- ★ Приказы Передвижения

СЕКТОР СРЕЛЬБЫ



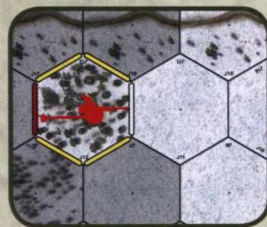
СТОЙКОСТЬ ОТРЯДА

Правило прохождения «Теста на стойкость»

Уменьшение значения стойкости за каждой повреждение

Начальное значение стойкости отряда

Необходимо написать новое значение стойкости



- Фланги
- Тыл
- Сектор стрельбы

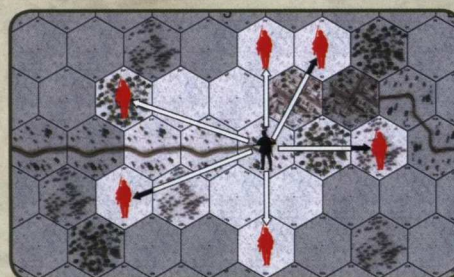
РАДИОПЕРЕХВАТ

Отметка о назначении дальности зоны прослушивания


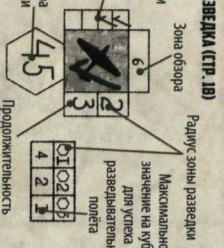

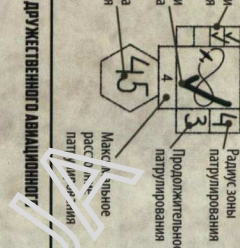























Отметка о назначении приказа отряду

Максимальное значение, которое должно выпасть на кубике для успешного радиоперехвата

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ



- Нет Линии видимости
- Есть Линия видимости

<p>1. ОБСОРВА (СТР. 15)</p> <p>Защита отряда увеличивается на +1</p> <p>Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может быть менее 1 гекса и не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда.</p> <p>Нужно нажать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.</p> 	<p>4. АВИАЦИОННАЯ РАЗВЕДКА (СТР. 18)</p> <p>Отметки о продолжительности разведывательного полета</p> <p>Зона обзора</p> <p>Максимальное значение на кубике для учета разведывательного полета</p> <p>Номер гекса – центра зоны разведки</p> <p>Продолжительность разведывательного полета</p> 	<p>2. ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ (СТР. 16)</p> <p>При выполнении приказа Огонь на подавление к значимости огня отряда нужно добавлять половину значения Интенсивности огня для того же типа цели, по которому производится огонь на подавление с окружением в большую сторону. Например, если вам при обычной стрельбе нужно бросить 9 кубиков, то при стрельбе на подавление (приказ с этим символом) вам нужно будет бросить 14 кубиков.</p> <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелен.</p> 	<p>4. ПАТРУЛИРОВАНИЕ (СТР. 19)</p> <p>Отметка о продолжительности патрулирования</p> <p>Отметка о получении приказа</p> <p>Номер гекса – центра зоны патрулирования</p> <p>Максимальное значение на кубике для учета патрулирования</p> <p>Радиус зоны патрулирования</p> <p>Продолжительность патрулирования</p> <p>4. СОВЕРШЕНИЕ ДРУЖЕСТВЕННОГО АВИАЦИОННОГО ОТРЫДА (СТР. 19)</p> <p>Отметка о продолжительности полета</p> <p>Отметка о назначении приказа</p> <p>Номер сопровождаемого авиационного отряда</p> 	<p>3. ОГОНЬ (СТР. 16)</p> <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелен.</p> 	<p>4. ДЕСАНТ (СТР. 19)</p> <p>В приказе десантирование указывается номер десантного отряда и номер гекса, куда будет произведено десантирование.</p> 	<p>3. ДЫМОВАЯ ЗАВЕЗА (СТР. 16)</p> <p>Укажите номер гекса, на котором будет установлена дымовая завеса.</p> 	<p>4. СНАБЖЕНИЕ НАЗЕМНЫХ ВОЙСК ПО ВОЗДУХУ (СТР. 21)</p> <p>Отметка о назначении приказа</p> <p>Номер гекса, на который будет произведен сброс снабжения</p> 							
<p>6. ЗАКАД (СТР. 22-23)</p> <p>Защита отряда увеличивается на +1.</p> <p>Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда. Дальность зоны поражения отряда в заезде может быть равна 0.</p> <p>Нужно нажать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.</p> <p>Нужно нажать номер гекса, на котором находится отряд.</p> 	<p>7. СВЕТАВАНИЕ (СТР. 24)</p> <p>Нужно нажать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.</p> 	<p>7. РАЗВЕРТЫВАНИЕ (СТР. 24)</p> <p>Нужно нажать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.</p> 	<p>7. МИНИРОВАНИЕ (СТР. 25)</p> <p>Приказ «Минирование» выполняется 2 хода.</p> 	<p>7. СНИЖЕНИЕ ПРОТИВОНАВНОЙ ЗАГРУЗКИ (СТР. 26)</p> <p>Приказ «Снижение противонавной загрузки» выполняется 2 хода.</p> 	<p>7. ПОДРЫВ (СТР. 27)</p> <p>Приказ «Подрыв» выполняется 2 хода.</p> 	<p>7. ПОДРЫВ СООРУЖЕНИЙ (СТР. 26)</p> <p>Приказ «Подрыв сооружений» выполняется 2 хода.</p> 	<p>7. ВЫДАЧА НА ТРАНСПОРТ (СТР. 30)</p> <p>Укажите номер дружественного транспортного отряда.</p> 	<p>7. ПОСЛАДКА В ТРАНСПОРТ (СТР. 31)</p> <p>Укажите номер дружественного транспортного отряда.</p> 	<p>7. ВЫДАЧА ПРИБЛАСОВ (СТР. 29)</p> <p>Приказ «Выдача приласов» выполняется 3 хода.</p> 	<p>7. ВЫДАЧА ПРИБЛАСОВ (СТР. 29)</p> <p>Приказ «Выдача приласов» выполняется 3 хода.</p> 	<p>8. ПОДАВИТЕ ДВИЖЕНИЕ (СТР. 32)</p> <p>Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.</p> <p>Защита отряда увеличивается на +1, если в графе приказа есть этот символ.</p> 	<p>8. ПОДАВИТЕ ДВИЖЕНИЕ (СТР. 32)</p> <p>Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.</p> 	<p>8. ОЖИДАНИЕ (СТР. 32)</p> <p>Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.</p> 	<p>8. ОЖИДАНИЕ (СТР. 32)</p> <p>Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.</p> 
<p>7. СНИЖЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ПРОТЯЖИ (СТР. 30)</p> <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелен.</p> 	<p>8. СПРЕЗЫВА В ДВИЖЕНИИ (СТР. 32)</p> <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелен.</p> 	<p>8. СПРЕЗЫВА В ДВИЖЕНИИ (СТР. 32)</p> <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелен.</p> 	<p>8. СПРЕЗЫВА В ДВИЖЕНИИ (СТР. 32)</p> <p>Укажите номер отряда противника, который будет обстрелен.</p> 											

ART OF TACTIC

www.art-of-tactic.com



6266



СДЕЛАНО В РОССИИ

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ЛЕТО 1941

СБОРКА МОДЕЛЕЙ

1

0.5 - 1мм.



2



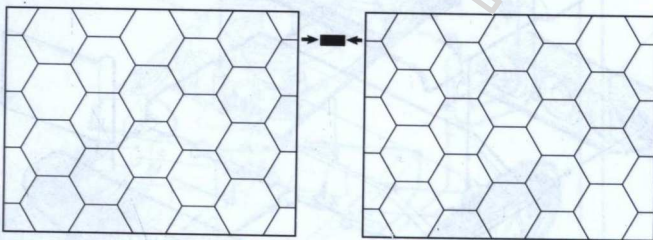
3



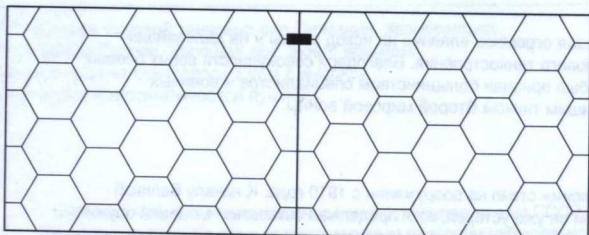
Для более надежного соединения деталей вы можете использовать клей для пластиковых моделей.

ФИКСАЦИЯ ИГРОВЫХ ПОЛЕЙ

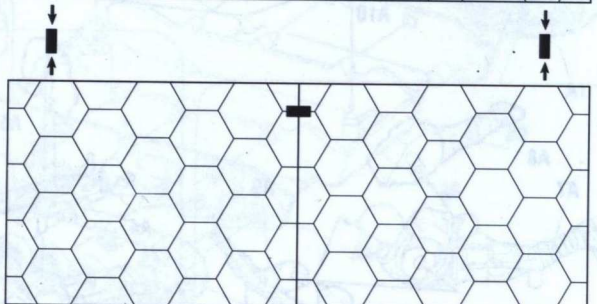
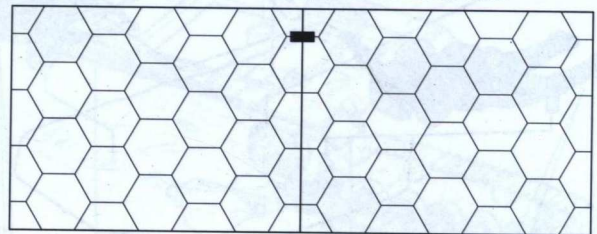
С помощью специальных зажимов вы можете соединить между собой игровые поля, чтобы придать им зафиксированный вид. С использованием зажимов общее игровое поле не будет терять свою форму и останется единым даже при смене положения.

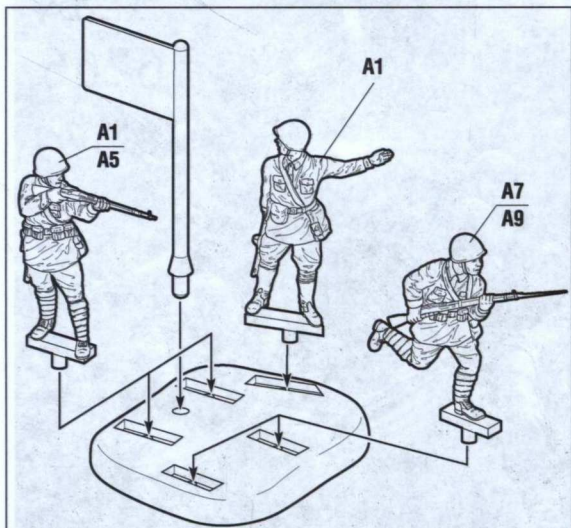


Расположите зажим между двумя игровыми полями, как показано на схеме. Вставьте поочередно каждое игровое поле в зажим так, чтобы плоская часть зажима оказалась снизу.



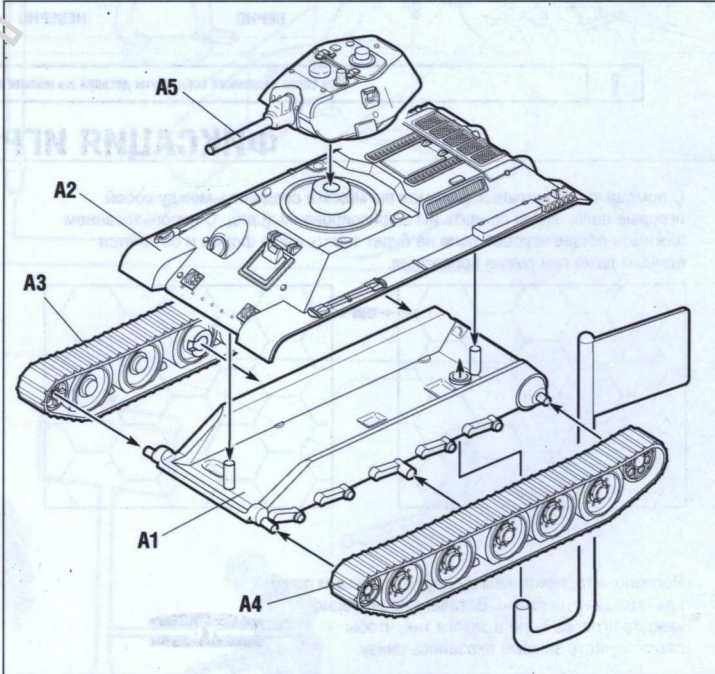
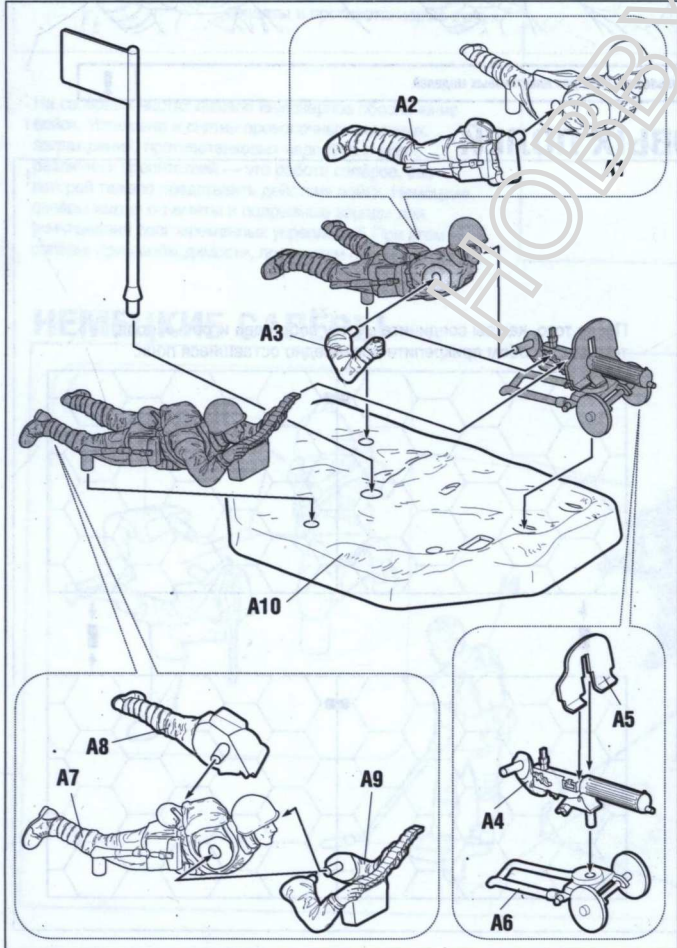
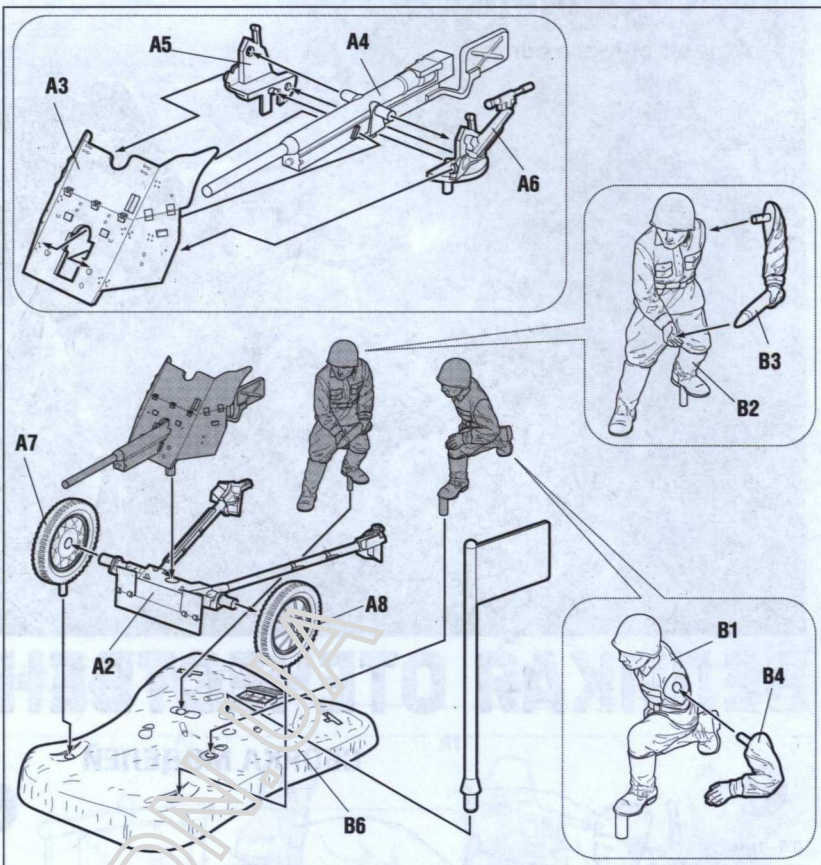
После того, как вы соедините между собой два игровых поля, тем же способом прикрепите поочередно оставшиеся поля.





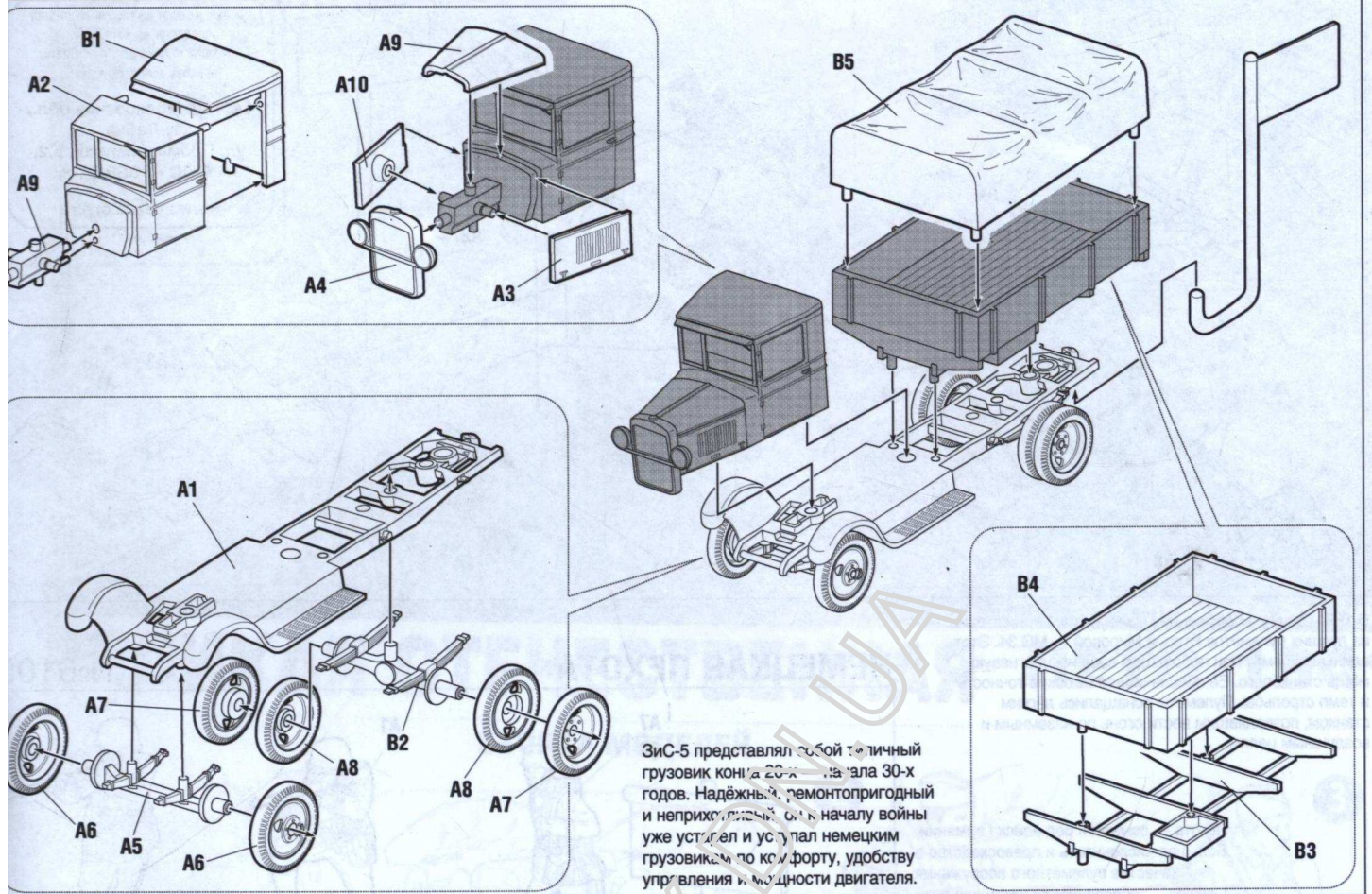
Пехота являлась основой Красной армии. Перед войной на её вооружение стали поступать самозарядные винтовки и пистолеты-пулемёты. Но перевооружение не было завершено. Из-за меньшей численности и недостатка нового оружия советская стрелковая рота уступала по огневой мощи немецкой роте. Для борьбы с танками имелись только ручные гранаты.

45-мм пушка образца 1937 года была основным противотанковым оружием Красной армии на начальный период войны. Созданная на основе немецкой 37-мм ПТО, советская пушка имела малый вес, облегчавший смену позиции на поле боя. Высокая скорострельность и большой сектор обстрела позволяли бороться с подвижными целями. 45-мм ПТО превосходила немецкий аналог по мощи осколочного снаряда. С усилением брони немецких танков устарела.

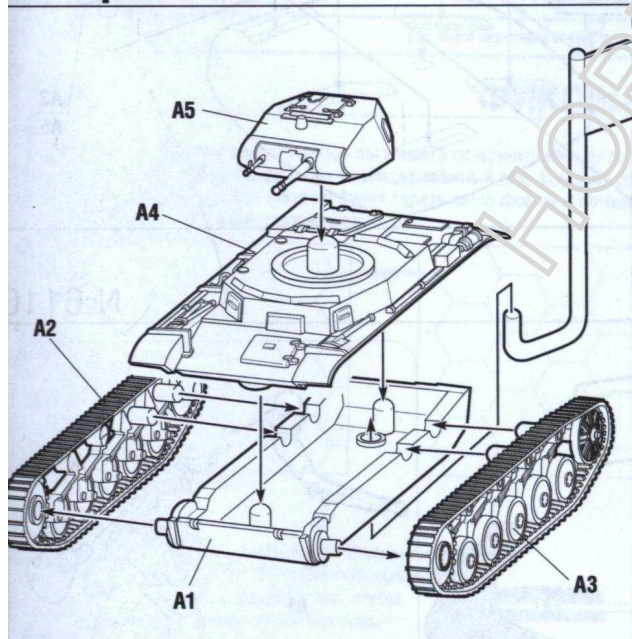


Танк Т-34 оказал огромное влияние на исход войны и на дальнейшее развитие мирового танкостроения. Благодаря совокупности своих боевых качеств Т-34 был признан большинством специалистов и военных экспертов лучшим танком Второй мировой войны.

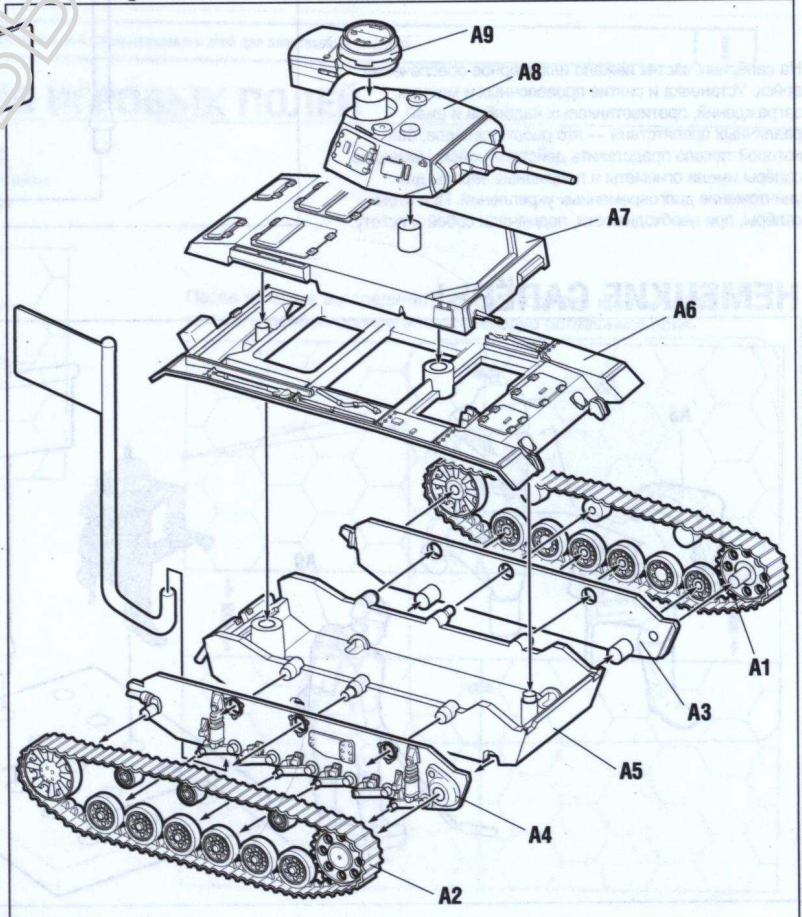
Пулемёт «Максим» стоял на вооружении с 1910 года. К началу Великой Отечественной он уже устарел, хотя продолжал оставаться мощным оружием. Водяное охлаждение обеспечивало этому надёжному пулемёту возможность вести длительный автоматический огонь. Но это же увеличивало вес оружия и время для подготовки пулемёта к бою.



ЗИС-5 представлял собой отличный грузовик конца 20-х годов начала 30-х годов. Надёжный, ремонтпригодный и неприхотливый. С начала войны уже устарел и уступал немецким грузовикам по комфорту, удобству управления и мощности двигателя.



Танк Pz.II являлся основой танковых сил Германии, завоевавших континентальную Европу. Хорошее для своего времени бронирование удачно сочеталось в нём с высокой маневренностью и автоматической пушкой.



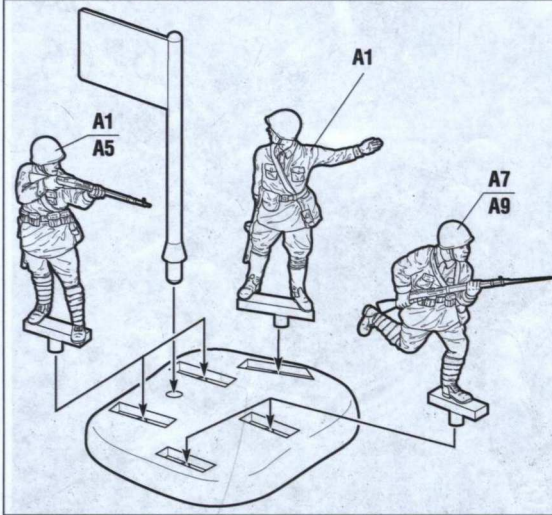
Pz.III ausf. G был основным танком к моменту нападения на СССР. Благодаря отличной оптике, многочисленным приборам наблюдения и командирской башенке он имел преимущество над противниками в открытии огня. Танк имел главный ход и высокую маневренность.

СОВЕТСКАЯ ПЕХОТА

№6103

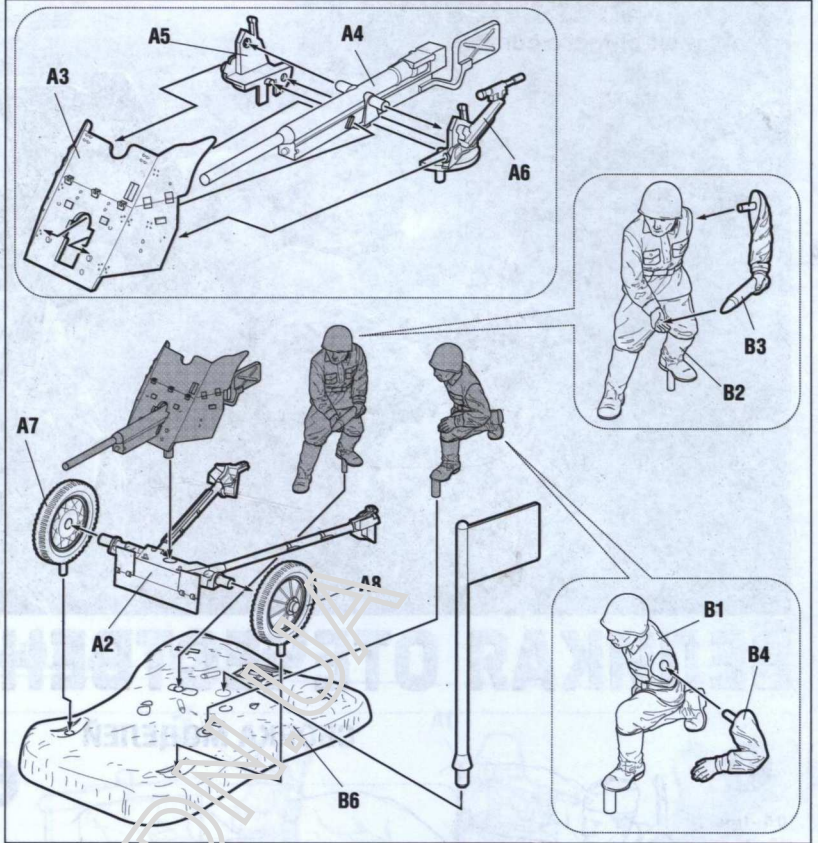
СОВЕТСКАЯ ПРОТИВОТАНКОВАЯ ПУШКА

№6112



Пехота являлась основой Красной армии. Перед войной на её вооружение стали поступать самозарядные винтовки и пистолеты-пулемёты. Но перевооружение не было завершено. Из-за меньшей численности и недостатка нового оружия советская стрелковая рота уступала по огневой мощи немецкой роте. Для борьбы с танками имелись только ручные гранаты.

45-мм пушка образца 1937 года была основным противотанковым оружием Красной армии на начальный период войны. Созданная на основе немецкой 37-мм ПТО, советская пушка имела малый вес, облегчавший смену позиции на поле боя. Высокая скорострельность и большой сектор обстрела позволяли бороться с подвижными целями. 45-мм ПТО превосходила немецкий аналог по мощи осколочного снаряда. С усилением брони немецких танков устарела.

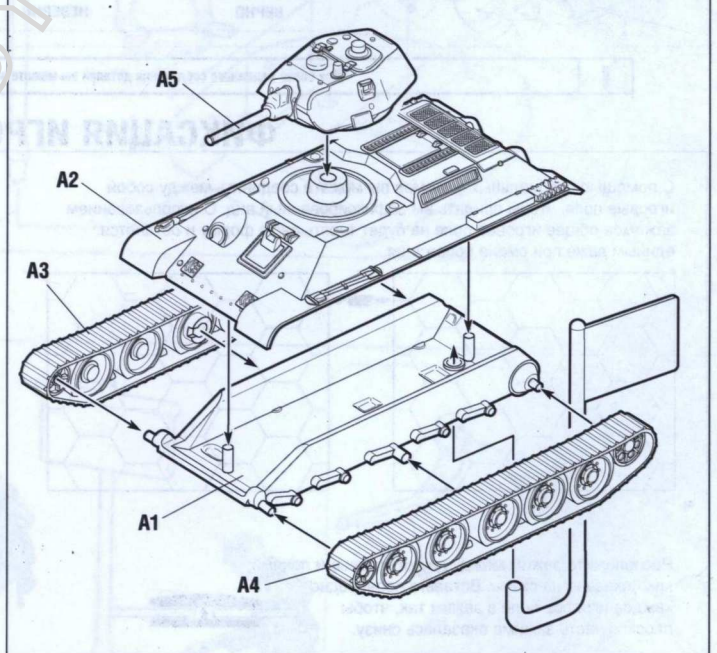
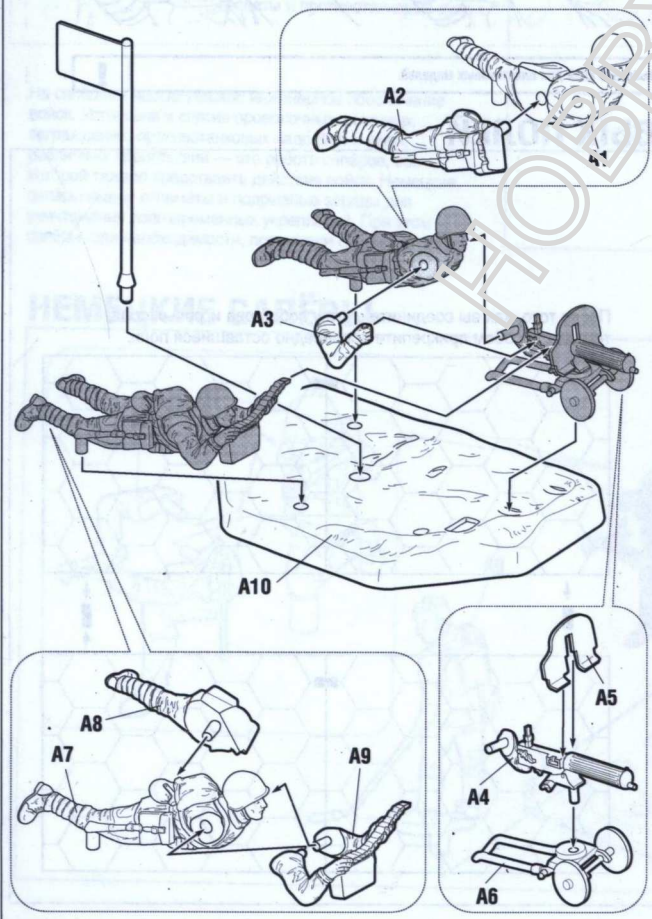


СОВЕТСКИЕ ПУЛЕМЁТЧИКИ

№6104

СОВЕТСКИЙ ТАНК Т-34

№6101

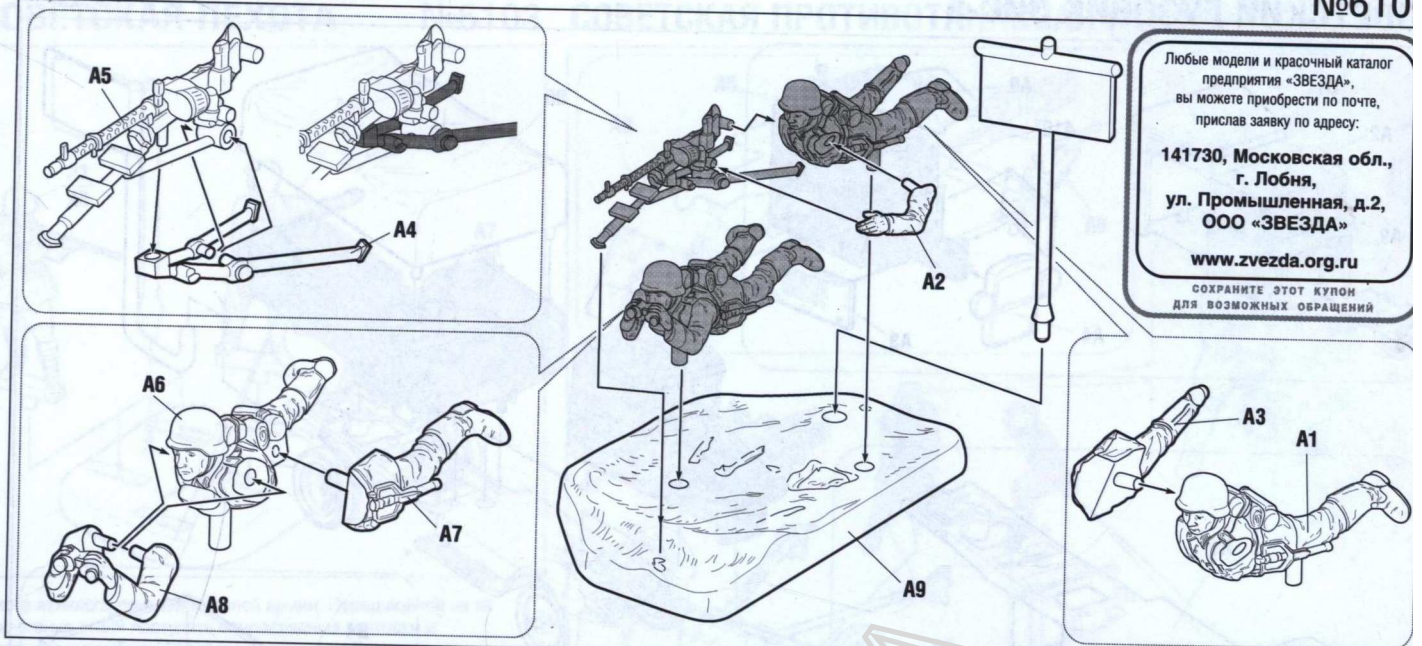


Танк Т-34 оказал огромное влияние на исход войны и на дальнейшее развитие мирового танкостроения. Благодаря совокупности своих боевых качеств Т-34 был признан большинством специалистов и военных экспертов лучшим танком Второй мировой войны.

Пулемёт «Максим» стоял на вооружении с 1910 года. К началу Великой Отечественной он уже устарел, хотя продолжал оставаться мощным оружием. Водяное охлаждение обеспечивало этому надёжному пулемёту возможность вести длительный автоматический огонь. Но это же увеличивало вес оружия и время для подготовки пулемёта к бою.

НЕМЕЦКИЕ ПУЛЕМЁТЧИКИ

№610



Любые модели и красочный каталог предприятия «ЗВЕЗДА», вы можете приобрести по почте, прислав заявку по адресу:

141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, д.2, ООО «ЗВЕЗДА»

www.zvezda.org.ru

СОХРАНИТЕ ЭТОТ КУПОН ДЛЯ ВОЗМОЖНЫХ ОБРАЩЕНИЙ

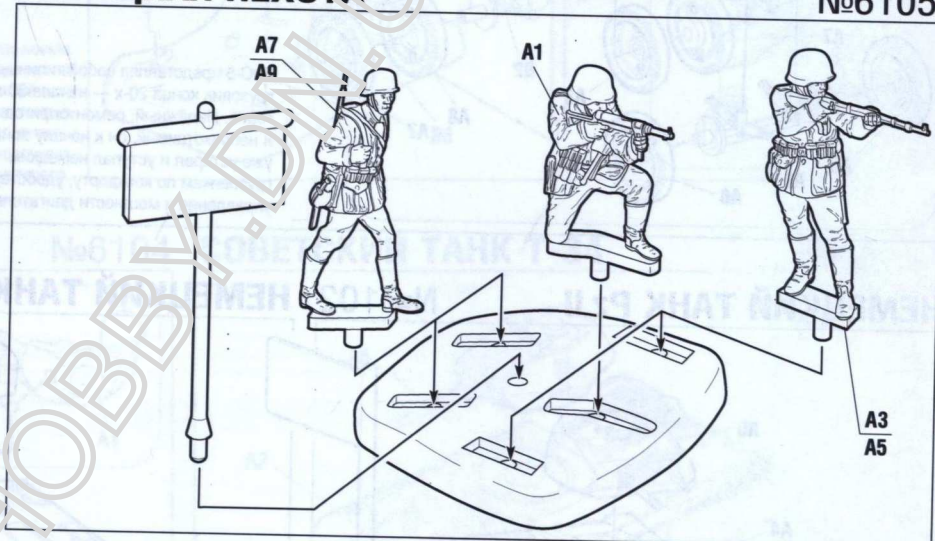
В 1934 году на вооружение Германии был принят один из лучших пулемётов Второй Мировой — MG.34. Этот единый пулемёт при небольшом весе имел огневую мощь станкового. Её обеспечивали высокие точность и темп стрельбы. Пулемёты оснащались лёгким станком, позволявшим вести огонь по наземным и воздушным целям.

Пехота — основной род войск Германии. Большая численность и превосходство в качестве пулемётного вооружения обеспечивали немецкой роте превосходство в огневой мощи. Для борьбы с танками имелись ручные гранаты и противотанковые ружья.

На сапёрных частях лежало инженерное обеспечение войск. Установка и снятие проволочных и минных заграждений, противотанковых надолбов и ежей, различных препятствий — это работа сапёров, без которой тяжело представить действия войск. Немецкие сапёры имели огнеметы и подрывные заряды для уничтожения долговременных укреплений. При этом сапёры, при необходимости, подменяли собой и пехоту.

НЕМЕЦКАЯ ПЕХОТА

№6105



НЕМЕЦКИЕ САПЁРЫ

№6110

