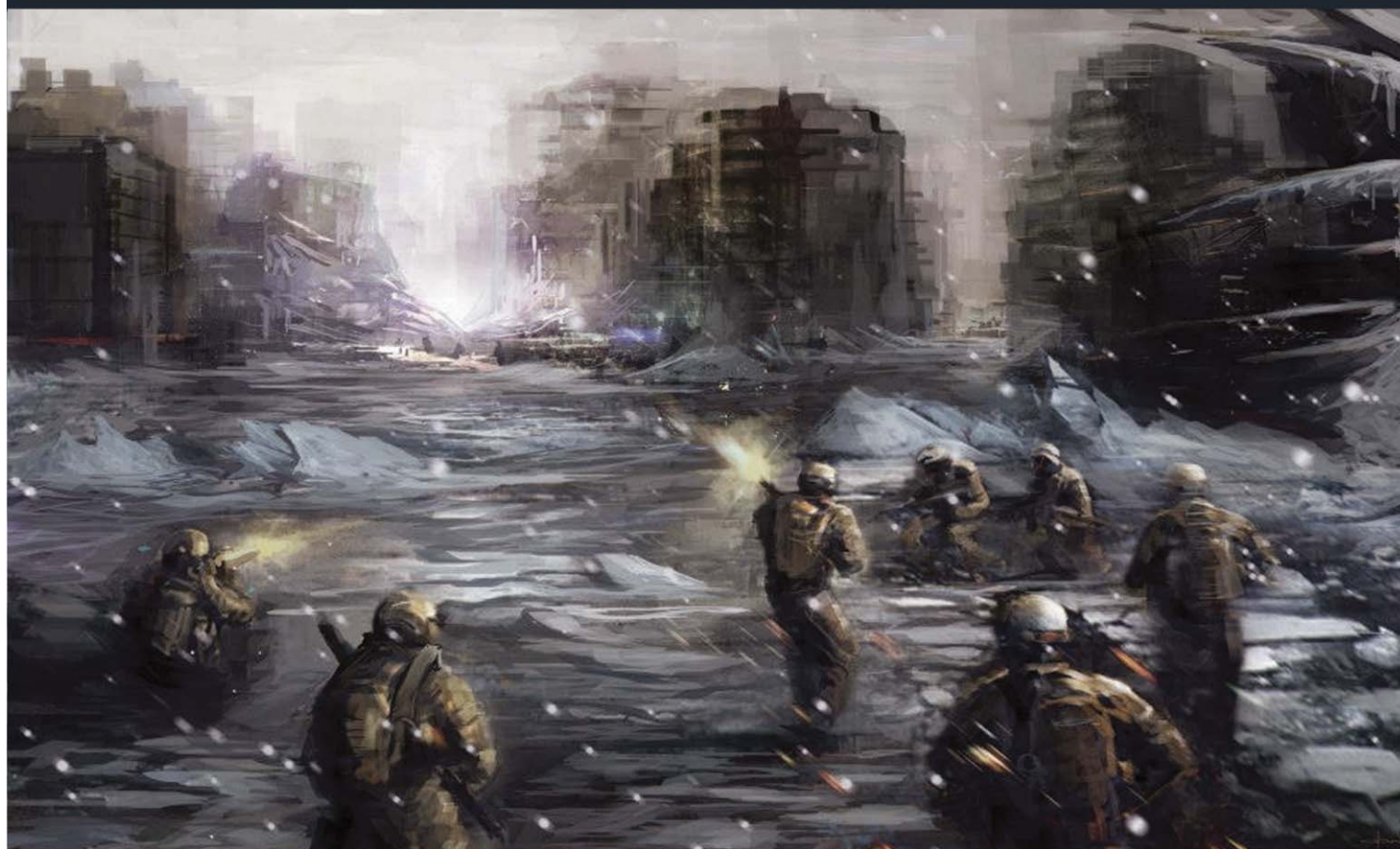


BATTLE FOR STALINGRAD



The Epic East Front Battle Game

ПРЕДИСЛОВИЕ	2
КАК ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ.....	2
КОМПОНЕНТЫ	3
НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА.....	3
КОНТРОЛЬ НАД МЕСТНОСТЬЮ.....	5
ХОД ИГРЫ.....	5
ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ.....	7
ПРИМЕР ИГРЫ	9

ПРЕДИСЛОВИЕ

Эта игра отображает изнурительную битву за жизненно важный город Сталинград во время суровой русской зимы 1942 года. Оказавшись вдали от Германии немецкая армия должна была захватить город и получить припасы, необходимые для того, чтобы пережить зиму. Далеко отсюда, в немецкой и русской столицах Адольф Гитлер и Иосиф Сталин считали, что Сталинград является не только ключевой точкой военной компании, но и символом национального превосходства, владеть которым нужно любой ценой.

Пока армии сражались за контроль над городом, русские собирали огромные силы для подготовки к операции "Уран". Как только это произойдет они смогут начать операцию по блокированию немецких войск в Сталинграде. Это решит судьбу Войны.

КАК ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ

Чтобы выиграть контролируйте все 5 карт местности в конце любого вашего хода.

КОМПОНЕНТЫ

Игра содержит следующие компоненты:

КАРТЫ МЕСТНОСТИ (Location Cards)



Карты местности представляют районы в пределах города, которые были местами крупных сражений.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА (Special Notes)



Некоторые карты местности имеют Особые свойства. Эти свойства имеют приоритет над стандартными правилами игры.

Rubble	Rations
0 to 4	3
5 to 7	2
8 to 9	1
10	Destroyed

ТАБЛИЦА РАЗРУШЕНИЯ (Rubble Chart)

Если вы контролируете местность (район), эта таблица показывает количество жетонов снабжения, которое район обеспечивает во время вашего шага снабжения. Когда вы добавляете жетоны разрушения на карту местности, уменьшается снабжение ваших сил.

Уничтоженные районы (Destroyed Locations)

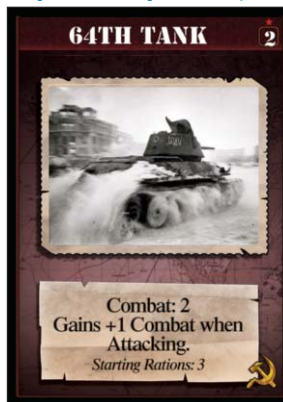


Когда район уничтожается, переверните карточку на обратную сторону, сбросьте все жетоны разрушения (на картах для краткости "жетоны руин") и в дальнейшем больше не помещайте данные жетоны на карту.

Пример: переверните карту Мамаева Кургана, он уничтожается когда игрок кладет на него 10-й жетон.

Уничтоженные районы не позволяют получать снабжение, но контроль над ними все еще имеет значение для победы, а так же для получения дополнительных карт. Некоторые районы сохраняют свои Особые свойства при уничтожении.

Карты отрядов (Force Cards)



Карты отрядов представляют силу ваших войск в игре.

Основная информация

Каждая боевая карта имеет боевую ценность и стартовое значение снабжения. Отряд наносит урон равный его боевой силе. Когда отряд впервые входит в игру поместите на него жетоны снабжения согласно стартовому значению.

ОСОБОЕ СВОЙСТВО (Special Notes)

Некоторые отряды имеют особые свойства.

Gains +1 (or +2) Combat when Attacking - Получите +1 (или + 2) к боевой силе при атаке – усиление срабатывает, когда отряд участвует в битве, которую он начал.

Stops 1 (or 2) extra Hits when Retreating - Отражает 1 (или 2) дополнительных попадания при отступлении - когда вы отступаете этим отрядом из боя в зону периметра, игнорируйте отмеченное количество дополнительных попаданий.

Can Move Without Paying a Ration cost - Может двигаться без оплаты жетона снабжения – отряд выполняет действия перемещения без оплаты стоимости снабжения.

Ignores the first Hit (or first two Hits) applied to it from every Attack - Игнорирует первое повреждение (или первые два повреждения), нанесенные ему в каждой атаке - отряд

игнорирует указанное число повреждений, наносимых по нему во время каждого боя или при использовании Карты действий.

Стоимость (Cost)

Номер в правом верхнем углу карты отряда означает ее стоимость. Чтобы приобрести карту отряда, сбросьте количество карт действий с вашей руки равное стоимости этой карты.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ (Action Cards)



Используйте карты действий для усиления атаки, уменьшение урона, а так же для выполнения других полезных действий в игре. Не показывайте Карты действий сопернику пока не сыграете их.

Эффект (Effect)

Все карты действий имеют эффект. Если в карточке не указано иное, то вы можете играть эти карты только во время вашей фазы действий.

Пример: вы можете сыграть карту «Пикирование бомбардировщика» (Dive Bombers) только во время вашего собственного хода.

Пример: вы можете сыграть карту «Разрушение» (Rubble card) в момент получения отрядом повреждений. Это свойство действует до тех пор, пока отряд находится в районе с 2 или более жетонами разрушений.

Пример: Вы можете играть «Натиск» (Big Push) во время хода любого игрока. Каждый из ваших отрядов получает +1 к боевой силе до конца хода действующего игрока.



Значение Перестрелки (Firefight Value)

Карты действий имеют значение перестрелки в правом верхнем углу. Это число увеличивает количество ваших попаданий в битве, или уменьшает удары противника по вам.

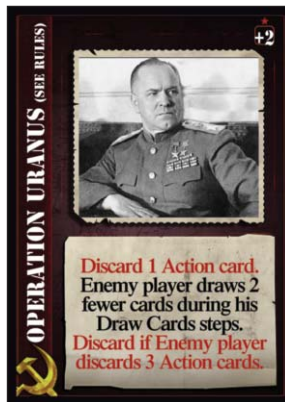
Вы можете сыграть карту действия с руки, чтобы получить значение перестрелки во время приказа атаки. Если это значение положительное, вы играете эту карту на себя и ваши силы наносят больше ударов.

Если отрицательное - сыграйте карту на противника, чтобы уменьшить количество повреждений, которые его отряды наносят вам. Значение перестрелки может находиться в диапазоне от -3 до +3.

Пример: вы играете карту действий со значением перестрелки + 2. Вы будете наносить 2 дополнительных повреждения в конце боя.

Пример: вы играете карту действий со значением перестрелки -1. Вражеские отряды в конце боя нанесут на 1 меньше повреждений.

Операция "Уран" (Operation Uranus)



У России в колоде есть 6 карт действий «Операция Уран».

Информация, выделенная красным шрифтом в верхней части текста карты отмечает стоимость, которую вы должны оплатить, если вы ее играете.

Черным шрифтом в центре текста обозначены свойства карты (штрафы для немцев и бонусы для вас) пока она находится в игре.

Карта остается в игре, пока немецкий игрок не заплатит стоимость, указанную красным шрифтом в нижней части текста карты. Германия может оплатить эту стоимость во время своих будущих ходов. Сбросьте карту, когда она будет оплачена таким образом.

В игре одновременно может находиться больше чем 1 карта «Операция Уран».

Жетоны Разрушений (Rubble Counters)

(на картах действия для краткости "жетон руин")



Используйте жетоны разрушений для отслеживания количества повреждений, нанесенных на каждую карту района.

Жетоны Снабжения (Ration Counters)



Используйте жетоны для отслеживания снабжения каждого отряда.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА (SET-UP)



Решите, какой игрок будет командовать российскими войсками, а какой немецкими.

КАРТЫ МЕСТНОСТИ (Location Cards)

В этой игре есть 10 карт местности (районов). Выберите 5 из них случайным образом. Уберите остальные 5 карт в коробку (вы не будете использовать их во время игры). Разместите 5 выбранных карт лицом вверх между вами и противником.



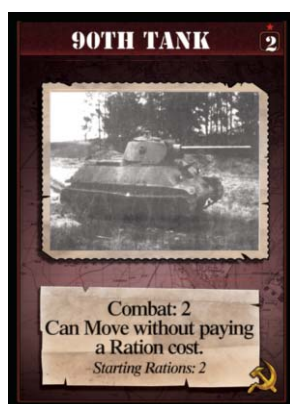
Каждый игрок имеет области передовой (первая линия после карт местности) и области тыла (вторая линия после карт местности). Российские войска всегда будут с одной стороны, а немецкие войска всегда будут с другой.



Стартовые отряды (Starting Forces)



Раздайте игрокам их карты отрядов.
Если вы играете за русских, вы начинаете первым.
Выберите карточки отрядов с общей стоимостью 11.



Стоимость каждого отряда показана в правом верхнем углу карты.

Разместите лицевой стороной вверх каждый из купленных вами отрядов в любых своих зонах на передовой или в тылу. Вы можете разместить до 3-х отрядов в каждой своей зоне передовой и до 3 отрядов в каждой своей зоне тыла.

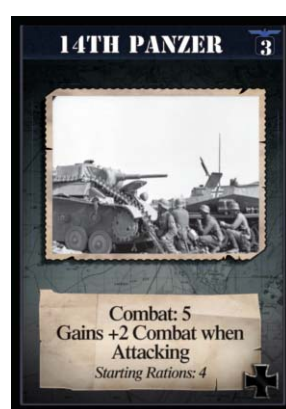
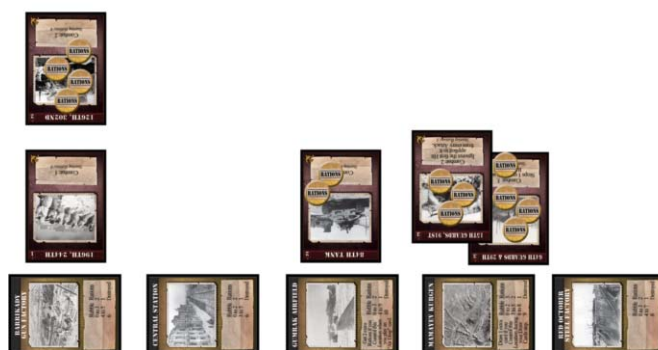


Пример: российский игрок выбрал и разместил отряды с общей стоимостью 11.

Перетасуйте оставшиеся российские карты отрядов и поместите их в сторону, лицом вниз, чтобы сформировать

свою колоду для дальнейших покупок. Переверните верхнюю карту отряда лицевой стороной вверх.

Поместите жетоны стартового снабжения на каждый российский отряд.

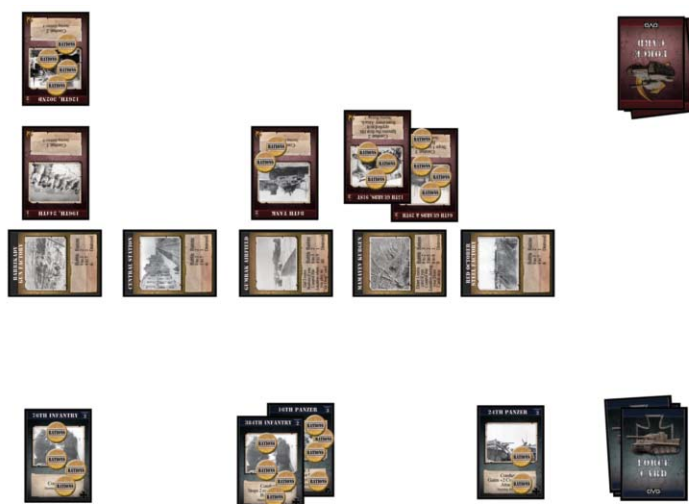


Если вы играете за немцев, после того как Россия расставит войска, выберите карты отрядов общей стоимостью 9.

Поместите каждый отряд в любую свою область тыла. Вы можете разместить до 3 отрядов в каждой области тыла. На этом шаге вы не можете помещать отряды на передовую линию, даже если российский войска нет в зоне передовой.

Перетасуйте оставшиеся немецкие карты отрядов и разместите их в стороне лицом вниз, чтобы сформировать свою колоду. Переверните верхнюю карту отряда лицевой стороной вверх.

Дайте каждому немецкому отряду стартовое снабжение.



Пример: вы и российский игрок закончили начальную расстановку отрядов и получили жетоны снабжения.

Карты Действий (Action Cards)



Перемешайте и расположите колоды карт действий рядом с игроками лицевой стороной вниз. У каждого игрока своя колода карт действий.

Если вы играете за Россию, возьмите 10 карт действий в свою руку.

Если вы играете за Германию, возьмите 5 карт.

Немцы делают первый ход.

Когда вы делаете свой ход, вы - активный игрок. Как только вы завершаете свой ход, то ход начинает другой игрок и он становится активным игроком. Таким образом, игроки ходят по очереди до тех пор, пока не будет победителя. Когда вы исчерпаете свою колоду карт действий, то перемешайте сброс, сформируйте новую колоду и продолжайте играть.

КОНТРОЛЬ НАД МЕСТНОСТЬЮ (LOCATION CONTROL)

Если у вас есть отряды в передовой области данного района, а у врага отсутствуют отряды в его передовой области этого района, то вы контролируете данный район.

Если у обоих игроков есть войска в передовой области района, то этот район никем не контролируется. Аналогично, если ни один из игроков не имеет отрядов на передовой области этого района, местность считается неконтролируемой.

ХОД ИГРЫ (SEQUENCE OF PLAY)

Активный игрок в свой ход делает следующие шаги:

- 1 - Снабжение
- 2 - Действия
- 3 - Получение карт

Вы выполняете эти шаги только тогда, когда вы активный игрок.

1 – Снабжение (Supply Step)

Rubble	Rations
0 to 2	2
3 to 5	1
6	Destroyed

Распределите жетоны снабжения, получаемые с каждого района, который вы контролируете, по вашим отрядам, находящимся в этом районе на передовой или в тылу.

Таблица на каждой карте местности показывает, сколько жетонов снабжения (Rations) получает игрок при определенном уровне разрушения района (Rubble).

Пример: вы контролируете район, показанный на картинке выше, и он имеет 1 жетон разрушения. Уровень снабжения равен 2. Вы можете поместить 2 жетона снабжения на любые ваши отряды, находящиеся в этом районе на передовой или в тылу

Линия тыла (Perimeter)



Также поместите 1 жетон снабжения каждому из ваших отрядов, находящихся на линии тыла, даже если вы не контролируете районы, в которых они расположены.

2 – Действие (Actions Step)

Существует несколько видов действий:

- A - Играть карту действия (Play an Action Card Action)
- B - Перемещение (Move Action)
- C - Атакующее действие (Attack Action)
- D - Пополнение запасов снабжения (Resupply Action)
- E - Призыв новых отрядов (Buy Forces Action)

Вы можете выполнить их в любом порядке. Вы также можете выполнить действие несколько раз.

Для каждого действия: объявите его, заплатите за него, а затем выполните его.

Затем можно выполнить следующее действие.

Вы можете выполнять столько действий во время вашего хода, сколько вы можете оплатить.

Отмена действия (Canceling an Action)

Если вы объявляете действие, но вражеский игрок отменяет его, вы не оплачиваете это действие.

Пример: вы объявляете действие Передвижение (Move) для перемещения одного вашего отряда и платите 1 снабжение. Враг играет карту «Снайпер» (Sniper), чтобы отменить ваше действие. Верните отряду 1 снабжение.



Пример: ни один игрок не контролирует «Оружейный завод "Баррикады"» (Barrikady Gun Factory) и «Центральный вокзал» (Central Station). Российский игрок контролирует «Аэродром Гумрак» (Gumrak Airfield).

Пример: вы играете «Артиллерийский обстрел» (Artillery Barrage) по вражескому отряду. Он играет карту «Туман войны» (Fog of War), чтобы отменить «Артиллерийский обстрел» (Artillery Barrage). Этот район не пострадал от разрушения и отряды врага не атакованы.

Пример: вы перемещаете отряд. Он разыгрывает карту «Разведчик» (Scout) и получает карту «Снайпер» (Sniper) из своей колоды. Затем он играет карту «Снайпер» (Sniper), чтобы отменить ваше перемещение.

A - Играть карту действия (Play an Action Card Action)

Когда вы активный игрок, вы можете играть карты действий из ваших рук, чтобы получить необходимый эффект. Если на карте не указано обратное, это единственный случай в игре, когда вы можете играть карту действий.

Некоторые карты с помощью их эффекта могут удалять вражеское снабжение (Rations). Если вражеская карта не имеет снабжения, то ничего удалять не нужно.



Когда карта вынуждает вас "нанести повреждения" ("inflict Rubble"), поместите указанное количество жетонов разрушения (Rubble) на пострадавшем районе.



Пример: вы играете карту «Артиллерийский обстрел» (Artillery Barrage) на вражеские отряды в зоне передовой. Этот район уже имеет 1 повреждение (1 жетон разрушения). Нанесите 1 повреждение из-за артиллерийского обстрела. Теперь этот район имеет 2 жетона разрушения, поэтому защитник может сыграть карту разрушения (Rubble card) при обороне.

B - Перемещение (Move Action)

Можно выполнить 3 типа действий перемещения.

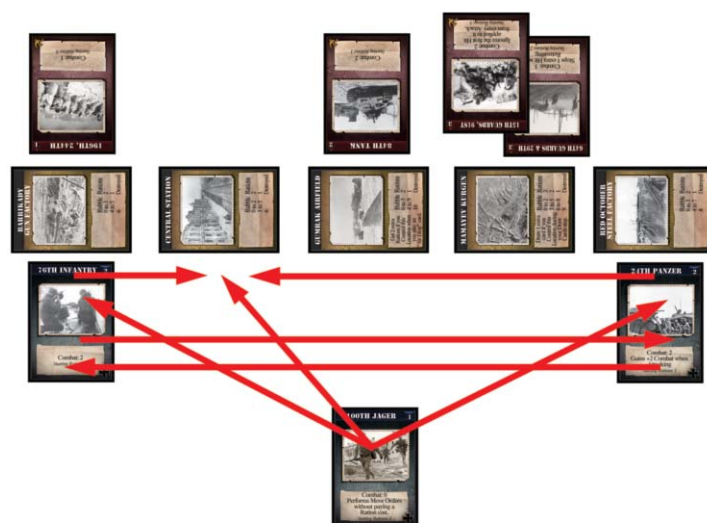
1 – Тыл (Perimeter) переместите один из ваших отрядов из любой области в любую из областей тыла.



2 – Продвижение (Advance) переместите отряд из области тыла в передовую область этого же района. Не важно, кто контролирует район.



3 – Контроль (Control) переместите отряд из любой вашей области тыла или передовой в любую область передовой, находящуюся под вашим контролем или неконтролируемую никем.



Вы должны сбросить 1 жетон снабжения с отряда каждый раз, когда вы осуществляете его перемещение. Если отряд не может сбросить жетон, он не может двигаться.

Вы не можете переместить отряд в область тыла или передовой, если у вас уже есть 3 отряда в этой области.

Пример: вы хотите переместить отряд из области тыла одного района в передовую область другого района. У врага есть отряд в передовой области этого района, значит он контролирует этот район. Вы должны потратить 1 снабжение отряда для выполнения действия перемещения «1 - Тыл»: перемещение из области тыла одного района в область тыла района, который контролирует соперник. Затем вы должны потратить второй жетон снабжения отряда, чтобы выполнить действие движения «2 - Продвижение», чтобы переместить его в область передовой. Район становится не контролируемым. Затем вы можете переместить другой отряд из любой области непосредственно в эту область передовой путем расходования 1 снабжения отряда и выполнив действие перемещения «3 – Контроль».

С - Атакующее действие (Attack Action)

Объявите атаку в одном из районов. Чтобы это сделать, вы и противник должны иметь отряды в передовой области данного района.

Сбросьте 1 снабжение с каждого отряда, который будет участвовать в атаке.

Обороняющиеся войска не платят снабжение за участие в битве.

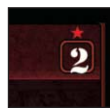
Пример: вы перемещаете 2 отряда в передовую область района. Вы платите по 1 снабжению с каждого отряда. Вражеский игрок имеет 1 отряд в передовой области. Затем вы объявляете атаку, используя 1 из ваших отрядов. Вы тратите еще одно снабжение с этого отряда, чтобы совершить нападение.

D - Пополнение запасов снабжения (Resupply Action)



Сбросьте карту действия с руки и добавьте, в общей сложности, до двух жетонов снабжения вашим отрядам.

E - Призыв новых отрядов (Buy Forces Action)



Вы можете приобрести верхнюю карту из своей колоды отрядов с каждым действием Призыв новых отрядов.

Сбросьте столько карт действий какова стоимость отряда и переместите данный отряд в область тыла любого района. Вы должны разместить отряд на поле прежде чем вы перевернете следующую карту отряда лицом вверх.

Пример: в верхней части колоды есть карта отряда стоимостью 1. Вы играете карту «Подкрепление» (Reinforcements), которую можно использовать как 2 карты при покупке отрядов. Вы тратите 1 очко, чтобы купить верхнюю карту, размещаете ее на поле, а затем переворачиваете следующую карту лицевой стороной вверх. Она стоит 2. Вы должны выбрать, либо потерять второе очко с карты «Подкрепление», либо сбросить добавочную карту, чтобы завершить оплату второго отряда.

Если вы контролируете район или он является неконтролируемым, вы можете поместить отряд в область передовой.

Вы не можете разместить отряд в области тыла или передовой, если у вас уже есть 3 отряда в этой области.

Положите стартовое снабжение на отряд.

3 – Получение карт (Draw Cards Step)

Возьмите 5 карт действий из вашей колоды, плюс 1 дополнительная карта действий за каждый район, который вы контролируете.

Пример: Вы контролируете 3 района. Вы берете 8 карт.

Нет ограничения на количество карт, которые вы можете держать в руке. Если вы истощаете свою колоду действий, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ (RESOLVING AN ATTACK)

Разрушение (Rubble)



Когда вы объявляете атаку, поместите один жетон разрушения на ту карту местности, где планируется сражение.

Пример: у вас и у противника есть отряды в передовых областях района. Вы объявляете атаку одним или несколькими вашими отрядами в этом районе. Поместите 1 жетон разрушения на этот район.

ПЕРЕСТРЕЛКА (Firefight)



Начиная как атакующий, вы можете сыграть одну карту действия с вашей руки, чтобы получить ваше значение перестрелки.

Затем защитник может сыграть карту действия, чтобы получить его значение.

Это продолжается до тех пор, пока оба игрока подряд не откажутся играть карты.

Если карта имеет значение перестрелки +1, +2 или +3, играйте ее на ваши собственные отряды, чтобы увеличить количество повреждений, которые вы наносите.

Если карта имеет значение перестрелки -1, -2 или -3, играйте ее на вражеские отряды, чтобы уменьшить количество повреждений, которые они наносят вам.

Как только оба игрока подряд отказываются играть карты, они переворачивают верхние карты из своих колод действий и применяют это значение перестрелки по обычным правилам.

Оба игрока суммируют боевую силу (Combat values) своих отрядов, а затем применяют значение перестрелки. Итоговое значение каждого игрока - это количество нанесенных повреждений отрядам противника.

Игрок, получающий повреждения, распределяет их на отряды по своему усмотрению.

Пример: вы атакуете, и ваши карты отрядов имеют общую боевую силу 5. Отряды защитника имеют общую боевую силу 3. Вы начинаете с карты действий со значением перестрелки + 2. В этом случае фактический игровой текст карты игнорируется. Другой игрок играет карту действия со значением перестрелки -1. Ваша боевая сила сейчас 6 ($5 + 2 - 1 = 6$). Затем вы играете -2, он играет -3. Теперь у вас 3, а у него 1. Тогда вы решаете не играть карту, а он играет +1. Тогда у вас 3 и у него 2. Вы опять не играете, а он играет -1. Теперь у вас 2 и у него 2. Затем вы играете +3. Он пасует. У вас 5, а у него 2. Вы тогда пасуете. Так как оба пасовали подряд, ни один игрок не может продолжать играть карты.

Затем вы переворачиваете верхние карты действий из своих колод. Ты получаешь +1 и он получает +2. Вы наносите 6 повреждений его отрядам, а он наносит 4 повреждения вашим отрядам.

Отражение урона (Absorb Hits)

Вы можете распределять повреждения только по своим отрядам, которые участвовали в битве.

Вы можете отражать удары, наносимые отряду, сбрасывая его жетоны снабжения.

Сбросьте 1 жетон за каждое повреждение, которое вы хотите игнорировать.

В любое время, когда отряд получает удары, он может отразить 2 удара отступив из области передовой в область тыла данного района.

Если в области тыла уже есть 3 отряда, то отступать нельзя.

Если отряд не может отразить урон, наносимый ему, он уничтожается.

Защищающийся игрок первым должен разобраться с уроном.

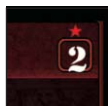
Пример: вы наносите 6 ударов по отрядам противника. У него два отряда, которые участвовали в сражении. Он сбрасывает в общей сложности 3 снабжения с двух отрядов, чтобы игнорировать 3 попадания. Затем он отступает одним отрядом в тыл, чтобы исключить еще 2 попадания. Затем он решает уничтожить отступивший отряд, чтобы поглотить последний удар.

Затем атакующий игрок распределяет урон, полученный от защитника.

В том же бою защитник наносит 4 удара по вашим отрядам. У вас 3 отряда в бою. Вы решили сохранить все свое снабжение и отступаете двумя отрядами в тыл, чтобы исключить 4 попадания.

Не играйте и не переворачивайте карты действий как при перестрелке для атак, производимых картами действий, такими как «Пикирующие бомбардировщики» (Dive Bombers).

Пример: вы играете карту «Пикирующие бомбардировщики» (Dive Bombers). Вы помещаете 2 жетона разрушения на карту местности, и выбираете вражеский отряд в передовой области этого района. Ни один игрок не может играть карты действий как при перестрелке (Firefight) или переворачивать сверху колоды эти карты как при перестрелке. Вражеский отряд получает 4 повреждения.



Когда один из ваших отрядов будет уничтожен, поместите его карту рубашкой вверх под низ вашей колоды карт отрядов. Таким образом, ранее уничтоженные отряды смогут быть доступными для покупки позже.

Награждение героев (Heroic Service)



Ваши отряды могут заработать медали за героизм, проявленный в битвах. Чтобы получить медаль необходимо выполнить следующие условия:

- Вы уничтожили все отряды противника в бою.
- В конце битвы вы контролируете район.

Если условия выполнены, поместите 1 жетон медали на любой из ваших отрядов в передовой области где проходила битва.

Отряд может иметь более одной медали.

За каждую медаль отряд получает +1 к боевой силе и поглощает 1 дополнительный урон при отступлении с передовой в тыл.

Пример: у вас есть два отряда в передовой области района. Другой игрок перемещает 2 отряда в передовую область данного района и заявляет, что оба отряда будут атаковать.

После разрешения битвы, вы отступаете одним из ваших отрядов, но второй отряд остается на передовой. Оба отряда врага были уничтожены. Ваш отряд, оставшийся в передовой области, получает 1 медаль.

АВТОРЫ ИГРЫ (GAME CREDITS)

Designer	Dan Verssen
Developer	Kevin Verssen
Cover Art	Christian Quinot
Card Art	Val Nunez
Rulebook Edits	Hans Korting
Playtesting	Nika Dare, Chris Richardson, Holly Verssen, and Kira Verssen

ПРИМЕР ИГРЫ (SAMPLE GAME)

Начальная расстановка (Set-Up)

В этом примере я буду командовать немецкой армией, а мой противник русской.

Я перемешиваю карты местности и беру 5 из них. Я взял: Аэродром Гумрак (Gumrak

Airfield), Элеватор (Grain Elevator), Тракторный завод им. Дзержинского (Dzerzhinskiy Tractor Factory),

Доки (The Docks) и Дом Павлова (Pavlov's House).

Сначала Россия набирает отряды на 11 очков. Он размещает "169-ю стрелковую дивизию" ("169th Rifle") в передовой области района Аэродром Гумрак (с 2 стартовыми жетонами снабжения), "248-я стрелковая дивизия" ("248th Rifle") в передовой области района Элеватор (1 стартовый жетон снабжения), "6-я гвардия" ("6th Guards") в области тыла Элеватора (0 снабжения), "15-я гвардия" в Доме Павлова на передовой (3 снабжения), а также "84-й танковый полк" ("84th Tank") и "90-й танковая бригада" в области передовой Тракторного завода им. Дзержинского (по 2 стартовых снабжения на каждом).

После того как закончена расстановка отрядов русских, я выбираю отряды на 9 очков. Я ставлю свою "16-ю танковую дивизию" ("16th Panzer") в тыл на Аэродром Гумрак (с 4 стартовыми снабжениями), моя «384-я пехотная дивизия» ("384th Infantry") и "14-я танковая дивизия" ("14th Panzer") на Элеваторе в тылу (с 4 снабжениями на каждом), и моя "100-я легкая пехотная дивизия" ("100th Jager") в тылу Доков (с 1 снабжением).

Теперь он берет свои 10 карт действий. Я беру 5 карт действий.

Мы готовы начать играть.

1-ый ход немцев (German 1st Turn)

Глядя на мои 5 карт, я вижу некоторые стратегические возможности на мой первый ход. Во-первых, я даю каждому из моих отрядов в тылу по 1 снабжению.

Я хочу переместить мою «16-ю танковую» в область передовой Аэродрома Гумрак для того, чтобы иметь возможность получать дополнительное снабжение при пополнении запасов. Обычно мне нужно потратить снабжение, чтобы переместиться таким образом, но способность этого отряда позволяет мне переместить его куда угодно бесплатно, так что я перевожу его на передовую Аэродрома Гумрак.

Так как у нас обоих есть отряды на передовой Аэродрома Гумрак, район считается неконтролируемым. Это значит никто не может использовать свойства этого района, никто не получает снабжение из района в начале своих ходов и никто не может считать его 5 районом, необходимым для победы. Даже если я перемещаю отряд в передовую область, это не значит, что я должен немедленно атаковать.

Желая воспользоваться преимуществом, я играю карту Перехват поставки (Supply Raid), чтобы украсть 2 жетона снабжения у "169-ой" и отдать их "16-ой танковой". Я мог украсть 2 снабжения у любого из его отрядов, и отдать их любому из моих отрядов.

Чувствуя себя гораздо уверенней, я начинаю атаку. Я сбрасываю жетон снабжения с "16-й танковой", чтобы заплатить за атаку, я также помещаю жетон разрушения на район. С моей боевой силой 5 и его 1, это будет прогулка! Но видя, что у него есть 10 карт, это вызывает обоснованные опасения. Он играет карту действий Резервные отряды (Reserve Forces), чтобы переместить "6-ю гвардию" в бой! Так как нападение было объявлено, не имеет значения, кто его инициировал и он может сыграть Резервные отряды. Теперь мое преимущество 5 против 1 сводится к 5 против 2. Это очень важное преимущество для меня, при этом у меня есть 6 снабжения, чтобы остановить возможные удары. Все что он может сделать - отступить каждым из его отрядов, чтобы остановить каждому по 2 удара. И все же ... Он имеет много карт, с большим количеством значений перестрелки.

С тех пор, как я начал атаку, у меня есть возможность играть карты перестрелки первым, но я чувствую, что моя боевая сила более чем достаточна, и я пасую. Затем наступает его шаг, и я вижу блеск в его глазах, когда он выкладывает карту +3! Теперь это 5 против 5, поэтому я просматриваю свои карты и играю -2, чтобы свести на нет часть его ударов. 5 против 3. Теперь его очередь. Тоже -2. Теперь имеем 3 против 3, и я должен что-то сделать, или эта атака будет напрасной. Я достаю свои большие пушки с +3 и получаю 6 против 3! Имея только 2 карты – это всегда рискованно, особенно для моих дальнейших атак, но я хочу выиграть этот бой. Он играет -1, я пасую, а потом он играет еще -1. Я не хочу тратить свои карты, поэтому пасую снова. 4 против 3. Шансы невелики, но это лучшее, что я могу сделать. Я пас, и к счастью, он тоже пасует. Мои 2 карты выглядят уныло против его 5, но у меня есть лучшие отряды по стоимости подкрепления. После того как мы оба пасанули, мы переворачиваем верхнюю карту из наших колод действий для завершения перестрелки. Я получаю +2, а он -1. Так что, со всем сказанным и сделанным, окончательные боевые значения 5 против 3.

Будучи нападающим, сначала я наношу 5 ударов. Он отступает "6-ой гвардией", чтобы исключить 2 удара. Он также оттягивает назад свою "169-ую", чтобы игнорировать еще 2. Теперь у него трудный выбор, т.к. у него все еще есть 1 удар, поэтому кто-то умрет. Он делает лучший выбор, который он может, и убивает "169-ую". Перед тем как он помещает разбитые отряды под низ своей колоды отрядов, он наносит 3 удара по моим отрядам.

Мысля стратегически, я понимаю, что моя «16-я танковая» может двигаться бесплатно, поэтому я перемещаю ее назад, чтобы проигнорировать 2 удара. Я также снимаю 1 жетон снабжения, чтобы отразить 3-й удар. Он играет карту действий Победы. Небольшая победа, по моему мнению, вдобавок он тянет 3 карты из своей колоды действий доведя их количество до 7. Но теперь я двигаюсь "16-ой танковой" и возвращаю ее на передовую Аэродрома Гумрак бесплатно, благодаря особой способности этого отряда.

В итоге: я контролирую район, один из его дешевых отрядов погиб, а другой находится в тылу. Если бы я сделал еще 1 удар, я бы убил их обоих.

Имея только 2 карты против его 7, рискованно атаковать, но мне нужно лучше закрепляться на местности. Я играю Пикирование бомбардировщиков на "248-ю стрелковую" в Элеваторе, я помещаю на карту района 2 жетона разрушений, и противник получает 4 удара. Глядя на его ситуацию, его отряд имеет способность игнорировать дополнительный урон при отступлении, плюс 1 жетон снабжения, он может спокойно пережить это. Он действует так, как я и предсказывал, отступает и теряет 1 снабжение. Если бы его отряд не обладал такой способностью, он был бы разбит.

Теперь район стал неконтролируемым, поэтому я перемещаю свою «384-я дивизию» в передовую область Элеватора за 1 снабжение. Когда я двигаю его туда, он играет карту снайпера (Sniper). В этом случае мой отряд возвращается в тыл, сохраняя 1 снабжение, и больше не может двигаться до конца моего хода. Теперь я перемещаю свою "14-ую танковую" в передовую область Элеватора, расходуя снабжение. Посмотрев на свою "384-ую дивизию" и "100-ую дивизию" в тылу, я играю последнюю карту Свежие припасы (Fresh Supplies), чтобы дать каждой из них по 2 снабжения. Моя "100-ая" может двигаться бесплатно, поэтому я перемещаю ее в передовую область Доков без траты снабжения.

Я заканчиваю свой ход, уверенный, что удержу эти районы без особого труда. Я беру 5 карт, плюс дополнительные 3 карты за районы, которые я контролирую. Пока я их тяну, он играет Военную пропаганду (Propaganda War). Это означает, что я не беру 3 карты за районы, которые я контролирую. Я беру только 5 карт. Затем он сбрасывает его снайперскую карту, которая закончила свое действие на мою "384-ую дивизию".

Теперь у нас по 5 карт.

1-ый ход русских (Russian First Turn)

Он получает снабжение для своих отрядов тылу, а также для отрядов на передовых областях подконтрольных ему районов. Он дает 2 снабжения "15-й гвардии", 1 на "6-й гвардейский" и 1 на "248-й стрелковый". У него есть выбор с "84-ым полком" и "90-ой танковой бригадой" т.к. на Дзержинском тракторном заводе всего 2 снабжения. Дать по 1 снабжению на каждого или дать все 2 только одному? Он не рискует и кладет по 1 снабжению на каждый отряд.

Он играет Подкрепление (Reinforcement), чтобы получить 2 очка подкрепления, но на самом деле он получает 3 очка подкрепления, потому что он контролирует Дзержинский тракторный завод и свойство этого района дает его Подкреплению дополнительное очко. Он берет с верха своей колоды отрядов "126-ю стрелковую дивизию" ("126th Rifle") и ставит ее в тыл Доков за 2 очка подкреплений, затем дает 4 снабжения, и переворачивает лицом вверх следующую карту в колоде отрядов. К счастью, следующая карта отряда, которую он переворачивает имеет стоимость 3. У него осталось только 1 очко подкрепления.

Он может следующее: 1) потерять это 1 очко и завершить покупку; 2) играть другую карту подкрепления, чтобы получить 3 очка подкрепления или сбросить 2 карты из своих карт действий, чтобы купить отряд стоимостью 3. Он решает отказаться от 1 очка подкрепления и завершить покупку.

Он играет карту разведчиков (Scouts). Порывшись в своей боевой колоде, он выбирает карту Высокий моральный дух (High Morale) и играет ее, чтобы получить 4 бесплатных действия перемещения (Move Actions). Во-первых, он перемещает "126-ю дивизию" на передовую Доков, как свое первое бесплатное действие. Вторым бесплатным действием он перемещает свою "248-й" туда же, потому что район является неконтролируемым. И его "6-я гвардия" в качестве третьего бесплатного движения так же идет на передовую Доков. Он решает не использовать его 4-ое бесплатное движение.

Затем он сбрасывает жетон снабжения со всех трех своих отрядов в Доках и атакует мою "100-ую дивизию". Помещает жетон разрушения на Доки. Он атакует меня 8 против 1. Он также играет Партизанскую войну (Sewer Warfare) и теперь мы оба не можем играть и переворачивать карты перестрелки. Затем я играю эффект карты танков, это означает что мой 1 удар не может быть отражен при отступлении. Без игры карт перестрелки он полностью подавляет меня. Я отступаю, чтобы игнорировать 2 удара, сбрасываю 4 снабжения, чтобы отразить еще немного, но 7-й удар убивает мой отряд. Мой 1 удар игнорируется, он сбрасывает 1 снабжение "126-й дивизии".

Поскольку он уничтожил все отряды в районе, он получает медаль за героизм и дает ее любому своему отряду, участвовавшему в атаке и находящемуся на передовой. Он награждает "126-ю дивизию", чтобы увеличить его боевую силу на 1 и дать возможность отражать 1 дополнительный удар при отступлении.

Он играет Операцию Уран, это может изменить всю игру. Свойство этой карты означает, что он должен уничтожить один из своих отрядов, но теперь стоимость покупки моих отрядов увеличена на 1. Он уничтожает свою "6-ю гвардию", а также играет карту восстановления раненых (Recover Wounded). Он имеет возможность играть эту карту, т.к. у него только что был уничтожен отряд. Теперь он помещает одно снабжение на "248-й полк", второе снабжение на "15-й гвардейский" и третье на "126-ую дивизию". Он заканчивает свой ход и берет в общей сложности 8 карт, 5 + 3 дополнительные карты за районы, которые он контролирует.

2-ой ход немцев (German Second Turn)

Возвращаемся ко мне. К сожалению, у меня не так много отрядов, но они довольно мощные. Во-первых, я раздаю снабжение своим войскам, 1 для "16-го". 2 для "14-го" и 1 для "384-го". Я играю карту отчаяния (Desperation), чтобы взять 3 карты, одну из этих трех карт карта поддержки с воздуха (Air Supply). Я играю эту карту, она позволяет мне получить дополнительные 5 жетонов снабжения! Я поставил 4 из них на "14-й танковый" и 5-й на "16-й танковый". Я играю карту Натиск (Big Push), чтобы получить +1 к боевой силе всех своих отрядов до конца моего хода.

Затем я играю карту атаки (Attack!) для перемещения моего "14-го" с передовой Элеватора на передовую Доков без необходимости тратить снабжение, как за передвижение, так и за атаку. Я положил жетон разрушения за атаку.

Я получаю 7 против 5, но у меня есть карта, которая изменит эту битву. Я играю тяжелые орудия (Heavy Weapons), которые удваивают боевую силу одного отряда. Так как у меня есть Натиск, то боевая сила моего "14-го танкового" теперь равна 8, а не 7. Так что теперь я имею 16 ударов против его 5. Он знает, что не сможет остановить эту мощь, и все, что он хочет - это как можно больше повреждений моим отрядам, чтобы их уничтожить. Я решаю не играть карту перестрелки, а он разыгрывает +3, я пасую, он разыгрывает +2, доведя его атаку до 10! Я остаюсь в состоянии принять это большой урон, но если переворачиваемая карта перестрелки сыграет против меня, я могу потерять один из моих лучших отрядов. Мы оба пасуем, и переворачиваем карты перестрелки, которые дают +1 для меня и -2 для него. Что ж, я уже и так уничтожаю его, но все же добавляю еще один, а потом вычитаю 2, хотя это не влияет на битву. Я убиваю оба его отряда, и я получаю урон, я играю 2 карты разрушения (Rubble). Обе они отражают по 2 попадания, итого 4. Теперь у меня осталось только 6 попаданий. Я трачу 6 снабжения. Эта атака сильно ослабила моё снабжение, но у меня его пока достаточно.

Я трачу снабжение, чтобы переместить мою "384-ю пехотную" на передовую Элеватора.

Затем я бесплатно перемещаю свой "16-й танковый" на Дзержинский тракторный завод. Я трачу снабжение, чтобы начать атаку, и кладу жетон разрушения. Мои 5 против его 4. У меня нет больше карт, так что я пас, но он играет карту на +2. Мои отряды однако получают +1 к боевой силе за Натиск, который я сыграл ранее в этом ходу. Затем каждый из нас берет карты перестрелки, но они отменяют друг друга с +2 и -2. В общей сложности 6 против 6. Он отступает своим "90-ым", отражает 2 попадания и тратит 3 снабжения. Отражая 6-й удар, он удаляет 1 снабжение с "84-го" и сохраняет этот отряд на передовой. Я отступаю "16-ым танковым", чтобы убрать 2 попадания, а остальные 4 попадания за счет снабжения. У меня слишком мало снабжения, чтобы удержать мой "16-й танковый" в бою.

Я бесплатно перемещаю свой "16-й танковый" на передовую Аэродрома Гумрак.

Я бесплатно перемещаю свой "16-й танковый" на передовую Аэродрома Гумрак.

Потом мой ход завершается и я беру 5 карт как обычно, плюс 3 за районы, которые я контролирую.

Он контролирует Дом Павлова - это проблема, особенно с его отрядами, накапливающими снабжение. Мне понадобится еще одна карта бомбардировщика (Dive Bombers) и, возможно, карточка тяжелого орудия (Heavy Weapons), чтобы выбить его оттуда.

На этом мой очередь заканчивается, но игра продолжается...

