

ПРОБУЖДЕНИЕ МЕДВЕДЯ



ОПЕРАЦИЯ «БАРБАРОССА» 1941



ПРАВИЛА ИГРЫ

ТРЕТЬЕ ИЗДАНИЕ

GGA
GAMES

III
ACADEMY
GAMES

Подготовка к первому сценарию

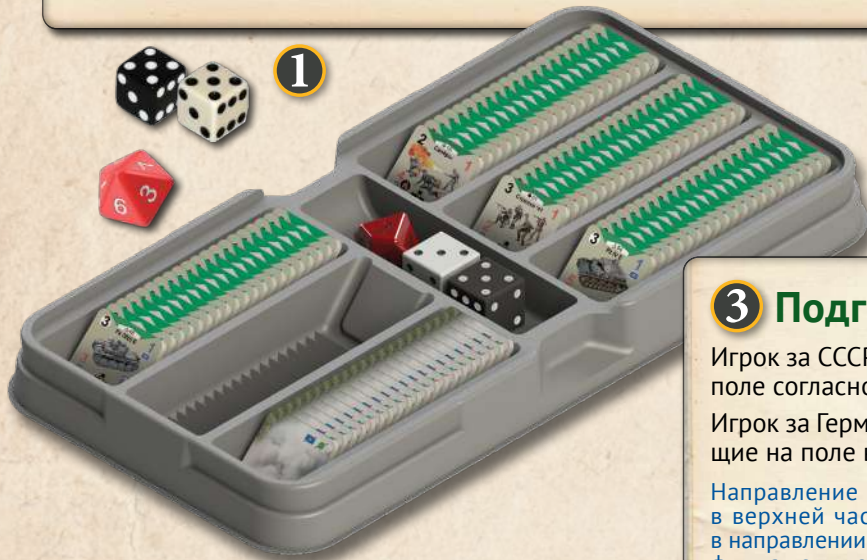
1 Выберите сторону

Каждый участник выбирает сторону, за которую будет играть: СССР или Германию. Согласно выбранной стороне, игрок берёт: органайзер для фишек, планшет учёта очков командования (ОК) и один десятигранный кубик проверки измотанности (d10). Два шестигранных кубика (d6) отложите в сторону.

Правила первого раздела приводятся на примере **сценария 1: «Партизаны»**.

В **книге сценариев** описывается:

- Историческая ситуация, с которой столкнулись стороны конфликта, и цели каждой из сторон.
- Используемые игровые поля, перечень подразделений под вашим командованием и их расположение.
- Количество **боевых карт** и **очков командования (ОК)**, получаемых в начале каждого раунда, количество раундов в **сценарии**, начальное значение **победных очков**, **условия победы** и другие особые правила.



2 Разместите поле

Разместите игровое поле 1 в центре стола

3 Подготовьте подразделения

Игрок за СССР размещает свои подразделения на игровом поле согласно книге сценариев.

Игрок за Германию размещает свои подразделения, входящие на поле в раунде 1, вдоль южного края поля.

Направление подразделений очень важно! Зелёная полоска в верхней части каждого подразделения должна указывать в направлении, определённом сценарием. Убедитесь, что каждая фишка лежит стороной без красной полосы вверх.



4 Разместите маркеры очков командования (ОК)

Каждый игрок берёт себе планшет учёта очков командования и размещает на нём маркер ОК, отмечая количество доступных ОК согласно книге сценариев. Этот сценарий Германия, как и СССР, начинает с 7 ОК.

5 Подготовьте колоду боевых карт

Каждый игрок берёт в руку одну карту № 01 «Адреналин».

Сформируйте колоду из оставшихся боевых карт с номерами 01–13 указанными в нижнем левом углу. Перемешайте колоду и разместите её в пределах досягаемости игроков.

Каждый игрок берёт в руку по 2 случайные боевые карты из колоды. В итоге в руке у каждого игрока окажется по 3 боевых карты.



Раунд 1 — Область входа немецких подразделений (B01–B12)

6 Разместите маркеры ПО и раунда

Разместите маркер победных очков стороной СССР вверх в ячейке 1 на шкале победных очков.

Разместите маркер раунда в ячейке 1 на шкале раундов.

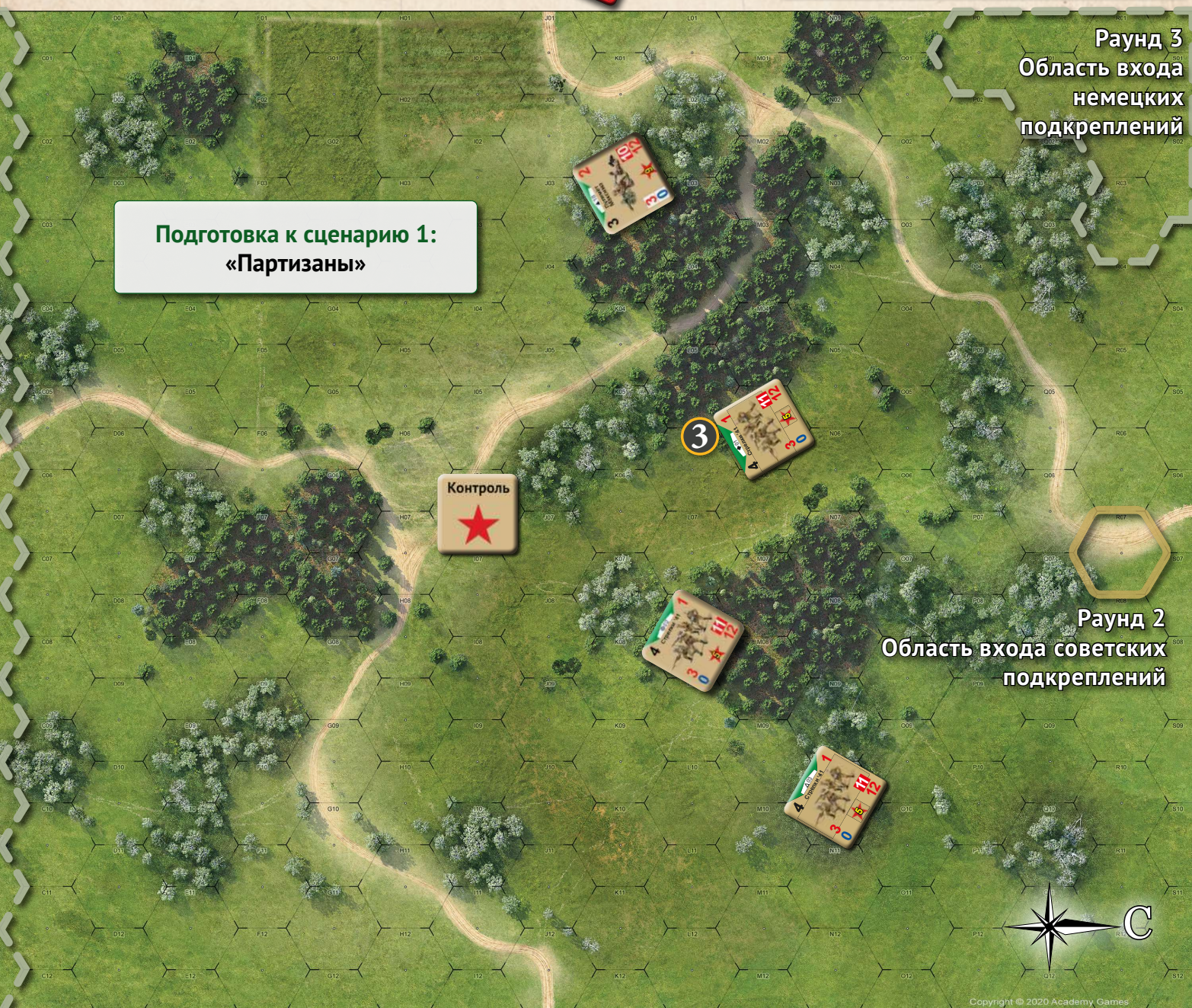
Игрок за СССР размещает подкрепления из двух подразделений стрелков '41 в ячейке 2 на шкале раундов. Игрок за Германию размещает одно подразделение сапёров в ячейке 3 на шкале раундов.

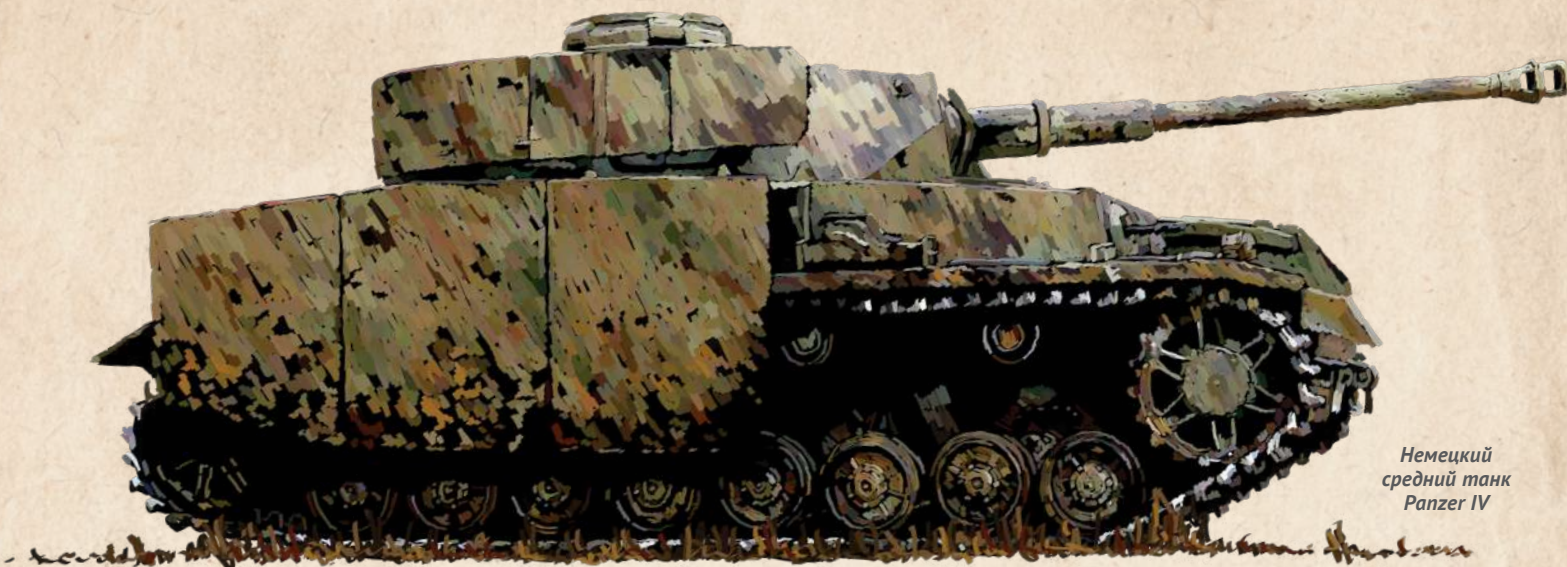


7 Подготовьте запас жетонов попаданий

Поместите лицом вниз **все красные жетоны** попаданий по небронированным целям в одно из пустых углублений контейнера для карт.

Синие жетоны попаданий по бронированным целям не используются в этом сценарии.





Немецкий
средний танк
Panzer IV

Об игре

Пробуждение медведя — это тактический варгейм со сценариями на уровне взводов и рот. Каждый **сценарий** отображает реальное историческое противостояние с различными целями, за которые начисляются **победные очки (ПО)**. Игрок с преимуществом по ПО на момент окончания сценария выигрывает.

Сценарий длится несколько **раундов**. Во время раунда вы и ваш противник поочерёдно совершаете **ходы**. В свой ход вы можете выполнить одно **действие**. Например, переместить подразделение в соседний гекс, атаковать цель, перегруппировать поражённое подразделение или разыграть боевую карту.

По мере того как ваши подразделения выполняют действия, они постепенно изматываются и в конечном итоге не смогут их выполнять. Чем ближе конец раунда, тем

меньше остаётся готовых действовать подразделений у вас и у вашего противника. В конце концов вы оба будете вынуждены спасовать, чтобы подразделения получили краткий отдых, после чего начнётся новый раунд.

Помимо подразделений у вас есть важный ресурс: **очки командования (ОК)**. Для каждого раунда вы получаете ограниченное количество ОК, которое отражает уровень командования, снабжения и коммуникации на поле боя.

Вы можете потратить ОК для совершения действий измотанными подразделениями или для изменения результатов любых ваших бросков. Планирование использования ОК, независимо от того, решаете ли вы их потратить на подразделение, совершающее важную атаку, или для перегруппировки паникующего подразделения, является ключевым компонентом достижения победы.

Примечание для игравших в предыдущие издания

В правилах третьего издания изменено несколько основных механик игры по сравнению с предыдущими изданиями. Подразделения больше не получают 7 очков действий. Вместо этого каждый ход игрок выбирает одно из своих подразделений, чтобы совершить им действие. После его выполнения бросается особый десятигранный кубик для определения измотанности подразделения.

Если результат броска будет больше стоимости действия, подразделением можно продолжить выполнять действия в последующих ходах. Более сложные действия имеют

более высокую вероятность вызвать измотанность. В среднем подразделениями можно выполнить то же количество действий, что и в предыдущих изданиях, но теперь возможность последующего действия не гарантирована.

Эта и другие новые механики, такие как напряжение, подталкивают игроков пробовать различные тактики ведения боя. Они также усиливают туман войны, поскольку теперь игроки должны оценить риск измотанности при каждом своём действии и определить лучшее время использования очков командования для его уменьшения.

Содержание

Подготовка к первому сценарию	1
Об игре	3

1.0 Подготовка к игре	5
2.0 Ходы и действия	6
3.0 Очки командования (ОК)	8
4.0 Позиция и движение	9
5.0 Зона ведения огня	11
6.0 Бой	12
7.0 Попадания и перегруппировка	15
8.0 Карты	17
9.0 Конец раунда и подготовка раунда	18

Сыграйте сценарий 1

10.0 Совместные действия	19
--------------------------------	----

Сыграйте сценарий 2

11.0 Скрытые подразделения	21
----------------------------------	----

Сыграйте сценарий 3

12.0 Холмы и высота	23
13.0 Миномёты и артиллерия	25
14.0 Дымовая завеса	27

Сыграйте сценарии 4 и 5

15.0 Техника	28
16.0 Правила по спецтехнике	31

Сыграйте сценарий 6

17.0 Укрепления и заграждения	32
-------------------------------------	----

Сыграйте сценарии 7 и 8

18.0 Огнемёты	35
19.0 Для большего количества игроков	35

Сыграйте любые сценарии

От автора	36
Перечень карт	37
Перечень подразделений	38
Алфавитный указатель	39

О книге правил

Правила состоят из разделов. В первом разделе находятся главы 1–9. Каждый раздел содержит правила, которые необходимы для того чтобы сыграть сценарии, перечисленные в конце этого раздела.

В первых сценариях используются основные правила игры, такие как движение и атака, в то время как для последующих вводятся дополнительные игровые механики и подразделения с уникальными умениями.

Если это ваша первая партия, мы рекомендуем не читать все правила сразу, а ознакомиться только с главами 1–9, дойдя до красной рамки с надписью: **«Теперь вы готовы сыграть сценарий 1»**.

После завершения сценария 1 переходите к чтению следующей главы, пока снова не дойдёте до указания на то, что вы готовы к новому сценарию. Продолжайте перемежать чтение правил с игрой по предлагаемым сценариям, чтобы закреплять на практике изученные правила, постепенно увеличивая сложность и тактическую глубину игры.

В красных рамках представлены пошаговые примеры игры.

В синих рамках приводятся заметки автора, содержащие стратегические советы, описание исторических событий, принципы механики игры.



Компоненты

Игровые поля
1–5



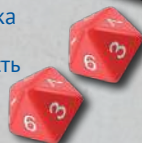
2 шестигранных
кубика (d6)



4 жетона
напряжения



2 особых десяти-
гранных кубика
проверки
на измотанность
(d10)



Листы фишек



Жетоны попаданий

Советские
подразделения

Немецкие
подразделения

Планшет учёта
раундов и победных
очков



4 планшета учёта ОК



Карты

50 боевых карт
с номерами
от 01 до 24

5 карт вооружения
с номерами
от B01 до B05



Общие сведения

1.0 Подготовка к игре

- Выберите стороны:** выберите сценарий и решите, кто будет играть за советские войска, а кто за немецкие.
- Разместите поля,** как указано в сценарии.
- Подготовьте подразделения:** разместите подразделения и жетоны контроля в гексах, указанных в сценарии, соблюдая их направление.



Нумерация гексов:

(номер игрового поля)-(буква колонки и номер ряда).

1-E05 означает: поле 1, гекс E05.

«Пробуждение медведя» включает игровые поля 1–5. Другие поля появятся в будущих дополнениях и будут полностью совместимы друг с другом. Их можно будет использовать в дополнительных сценариях.

- Разместите маркеры ОК:** раздайте планшеты учёта очков командования (ОК) каждому игроку и отметьте на них маркерами ОК начальные количества ОК согласно сценарию.
- Подготовьте колоду боевых карт:** из карт, указанных в сценарии, составьте колоду боевых карт и перемешайте её (8.1). Каждый игрок берёт из неё указанное количество карт.
- Разместите маркеры раунда и ПО:** положите планшет учёта раундов и победных очков (ПО) рядом с игровым полем.
 - Разместите **маркер ПО** в ячейке на шкале победных очков, как указано в сценарии.
 - Разместите **маркер раунда** в ячейке 1 на шкале раундов.
 - Разместите все **подразделения подкреплений** на шкале раундов в ячейки, обозначающие раунд, в котором они прибывают.
- Подготовьте жетоны попаданий:** сформируйте два отдельных запаса жетонов попаданий — по **небронированным** и по **бронированным целям**. Все жетоны попаданий должны лежать лицом вниз.

Жетоны попаданий по бронированным целям не используются в первых сценариях.

1.1 Подразделения

Подразделения в игре представляют собой: пехотные отделения из 6–12 солдат, расчёты (например, миномётный), одну единицу техники (например, танк) и т. д.

На каждой фишке подразделения сверху по центру изображены символ и уникальный номер.

◆ 01 над названием «Стрелки '41»



Номера подразделений нужны для быстрой и удобной сортировки. Символы подразделений используются в соло-режиме.

Перечень подразделений приведён на стр. 38.

Ходы и действия

2.0 Последовательность раунда

Каждый **раунд** игроки совершают **ходы** по очереди. Игрок, обладающий **инициативой**, совершает ход первым. Во время вашего хода выполните одно **действие** или **спасуйте**. Раунд **заканчивается**, если оба игрока спасовали **подряд** (2.7).

В каждом сценарии указано, какая из сторон обладает инициативой в первом раунде. В последующих раундах инициатива определяется во время **подготовки раунда** (9.11).

2.1 Действия

Действие выполняется **подразделением**.

Для выполнения действия:

1. Выберите **подразделение** (2.2)
2. Выполните **действие** (2.3)
3. Определите **стоимость действия** (2.4)
4. Проведите **d10 проверку на измотанность** (2.5)

2.2 Выбор подразделения

Выберите одно из ваших **свежих** подразделений на поле для выполнения действия.

Подразделение может быть **свежим** или **измотанным**, в зависимости от того, какой стороной вверх лежит его фишка.

Свежим подразделением можно всегда выполнить действие.

Измотанным подразделением можно выполнить действие только при определённых условиях (3.4).

Подразделения, ставшие измотанными, переворачиваются на сторону с красной полосой. Характеристики подразделения на свежей стороне **такие же**, как и на измотанной.



Свежее подразделение



Измотанное подразделение

2.3 Выполнение действия

Выполните одно действие выбранным подразделением.

Стандартными действиями являются:

- **Движение** в соседний гекс или поворот (4.5)
- **Атака** целевого гекса (6.0)
- **Перегруппировка**, для удаления жетона попадания (7.6)
- **Выжидание** (2.8)
- **Розыгрыш карты действия** (8.5)

В следующих разделах будут описаны дополнительные действия, которые можно выполнить, а также будет рассказано о совместных действиях несколькими подразделениями.

2.4 Определение стоимости действия

Каждое действие имеет **свою стоимость**, на которую могут влиять **модификаторы стоимости действия**, такие как напряжение (2.6), труднопроходимая местность (4.9) или жетоны попаданий (7.3).

Стоимость действий измеряется в **очках действий (ОД)**.

- **Стоимость атаки** подразделения указана в **левом** верхнем углу.
- **Стоимость движения** подразделения указана в **правом** верхнем углу.

Стоимость атаки:
3 ОД



Стоимость движения:
1 ОД

Стоимость действия отражает доступность необходимых ресурсов, подготовку и расположение подразделения, а также наличие бесперебойной связи.

Пример: стоимость атаки для немецких стрелков равна 3 ОД, а для советских стрелков — 4 ОД.

2.5 Проведение проверки на измотанность

После определения стоимости действия бросьте один красный d10 **кубик измотанности**.

Если результат **больше** стоимости действия, подразделение успешно прошло проверку на измотанность и остаётся **свежим**.

Если результат равен стоимости действия или меньше его, подразделение провалило проверку на измотанность и становится **измотанным**. Переверните подразделение на измотанную сторону с красной полосой.



Кубик измотанности

Кубик измотанности имеет 10 граней с особыми значениями:
1, 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 6, 7

Подразделение, выполняющее действие за 3 ОД, имеет 50% шанс стать измотанным. Это означает, что в среднем подразделение сможет выполнить два действия по 3 ОД каждое прежде, чем станет измотанным. Это такое же количество действий, как и при использовании 7 ОД во второй редакции правил.

Действие движения

А **Ход Германии:** игрок за Германию выполняет действие движения, чтобы переместить своё подразделение MG 34 вперёд на один гекс.

Проверка на измотанность: стоимость движения MG 34 равна 1 ОД. Модификаторов стоимости движения нет.

Игрок за Германию должен выбросить на d10 кубике измотанности 2 или больше, чтобы подразделение осталось свежим. Результат броска равен 4 — проверка на измотанность успешно пройдена.

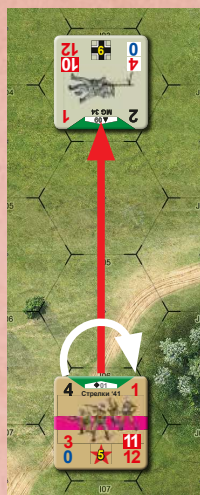


Действие атаки

Б **Ход СССР:** советские стрелки атакуют немецкий MG 34 и промахиваются.



Проверка на измотанность: стоимость атаки для стрелков равна 4 ОД, модификаторов атаки нет. Игрок за СССР должен выбросить на d10 кубике измотанности больше 4, чтобы подразделение осталось свежим. Результат броска равен 3 — проверка провалена, игрок переворачивает фишку стрелков на измотанную сторону (2.5).



2.6 Напряжение

Если игрок совершал подразделением любое действие в свой предыдущий ход, то к стоимости действия этого подразделения добавляется штраф за напряжение: **+1 ОД**.

Напряжение не накапливается. Подразделение, выполняющее несколько последовательных действий, каждый ход будет применять **только** +1 ОД штрафа за напряжение.

Напряжение снимается с подразделения, если им не совершались никаких действий хотя бы один ход.

Напряжение отражает психическое и физическое состояние отряда или экипажа техники, а также различные ограничения, которые могут повлиять на сплочённость и эффективность подразделения. Постоянные активные действия, без передышки или поддержки, в условиях неизвестности или отчётливо осязаемой опасности оказывают психическое давление на солдат, что плохо сказывается на их боевой эффективности. Боестолкновения с врагом, подходящие к концу боеприпасы, раненые товарищи, неизвестная тактическая обстановка и обычный человеческий страх — всё это усиливает напряжение подразделения, вызывая желание остановиться, спрятаться, отступить.

Жетон напряжения

Необязательно: поместите жетон напряжения на своё подразделение после выполнения им действия, отметив этим получение штрафа за напряжение при выполнении действия в следующем ходу.

Если в свой следующий ход совершаете действие другим подразделением, переместите на него этот жетон напряжения.



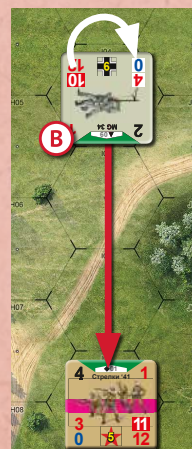
Напряжение

В **Ход Германии:** MG 34 атакует советских стрелков из новой позиции и промахивается.

Проверка на измотанность: MG 34 испытывает напряжение, поскольку двигался в предыдущий ход (2.6).

Стоимость атаки — 2 ОД, но нужно добавить штраф за напряжение: +1 ОД. Итоговая стоимость атаки — 3 ОД.

Игрок за Германию должен выбросить на d10 кубике измотанности больше 3, чтобы подразделение осталось свежим. Результат броска равен 3 — проверка на измотанность провалена, игрок переворачивает фишку MG 34 на измотанную сторону, подразделение остаётся в напряжении.



2.7 Пас

Вы можете **спасовать** вместо выполнения действия в свой ход. Пас не имеет стоимости, и ни одно подразделение не проходит проверку на измотанность. После паса все ваши подразделения перестают испытывать напряжение.

Пас **не** запрещает вам совершать действия в последующих ходах.

Если оба игрока **спасовали подряд**, раунд заканчивается (9.0).

Пас

А **Ход Германии:** игрока за Германию устраивает позиция его сапёров, поэтому он решает спасовать. Ни одно немецкое подразделение не испытывает напряжение.

Б **Ход СССР:** стрелки продвигаются вперёд, в гекс с редколесьем, за 1 ОД (стоимость действия). Затем выполняется проверка на измотанность — она провалена. Подразделение переворачивается на измотанную сторону и испытывает напряжение.

В **Ход Германии:** свежие немецкие сапёры атакуют стрелков и промахиваются. Они проваливают проверку на измотанность (2 ОД), переворачиваются на измотанную сторону и испытывают напряжение.

Ход СССР: нет свежих советских подразделений, поэтому игрок за СССР пасует.

Ход Германии: также нет свежих немецких подразделений, поэтому игрок за Германию тоже пасует.

Поскольку обе стороны последовательно спасовали, раунд заканчивается и больше ни одно подразделение не испытывает напряжение.



2.8 Действие выжидания

Вместо паса одно из ваших подразделений может совершить **действие выжидания** стоимостью 1 ОД.

Подразделение, выполняющее выжидание, ничего не делает, но должно пройти **d10 проверку на измотанность** и испытывает напряжение.

Выжидание позволяет игроку оценить ситуацию и дождаться следующего действия противника не пасуя. Но в бою выжидание может вызвать нерешительность и понизить боеготовность подразделения, что и отражает полученное напряжение.

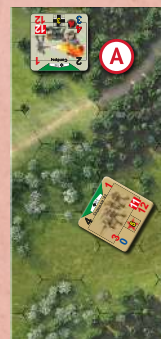
Пас позволяет вашим подразделениям отдохнуть и стать свежими, одновременно следя за действиями противника, но есть опасный момент — такой же пас от противника, который закончит раунд.

Пас может быть полезным, если вам нужно ускорить развитие событий. Однако, если у вас есть важные действия, которые вы планировали совершить, то лучше не рисковать досрочным окончанием раунда и выполнить действие выжидания одним из ваших подразделений.

Выжидание

Примечание: в примере выше игрок за Германию спасовал в свой первый ход **А**. Но, если игрок за СССР тоже спасует в свой следующий ход, раунд закончится. Игрок за Германию не хочет рисковать, поэтому вместо паса выполнит сапёрами действие выжидания.

А **Ход Германии:** игрока за Германию устраивает позиция сапёров, он решает выполнить ими действие выжидания за 1 ОД. Проверка на измотанность проходит успешно. Подразделение испытывает напряжение.



Очки командования (ОК)

3.0 Командование тыла

Очки командования (ОК) отражают доступные ресурсы командования, выделяемые всем подразделениям в течение раунда. Базовое количество ОК, доступных каждый раунд, указано в книге сценариев.

ОК отражают уровень командного состава и тылового обеспечения, от которых зависит эффективность боевых подразделений.

Командный состав отвечает за организацию и мотивацию подразделений к активным действиям, координацию атак, боевую слаженность, укрепление боевого духа бойцов и за многое другое.

Тыловое обеспечение отвечает за доставку боеприпасов подразделениям на фронте, эвакуацию раненых солдат и наличие связи со штабом.

Эффективное командование зачастую может быть решающим фактором, отделяющим успех от провала.

3.1 Расходование ОК



Немецкая шкала ОК с маркером в ячейке 5

Каждый раз при трате ОК сдвигайте **маркер ОК** назад на одну ячейку по шкале ОК. При достижении маркером ячейки 0 у вас закончатся ОК для расходования в этом раунде.

ОК пополняются во время подготовки каждого раунда (9.7).

3.2 Изменение значения d6 проверки

Для изменения **ВАШЕГО** значения проверки d6 или 2d6:

- Потратьте **до 2 ОК** перед броском.
- За каждое потраченное ОК **увеличьте** или **уменьшите** требуемое для прохождения проверки значение на 1.

Можно потратить до двух **ОК** для изменения значения попадания (6.8) при атаке, значения перегруппировки (7.7), значения определения инициативы (9.11) либо любого другого значения, требующегося для прохождения проверки с броском d6.

3.3 Изменение значения d10 проверки на измотанность

Для изменения значения d10 проверки на измотанность:

- Потратьте **любое количество ОК** перед броском.
- За каждое потраченное ОК **уменьшите** стоимость действия на 1.

Снижение стоимости действия увеличивает вероятность успешного прохождения проверки на измотанность (2.5). Приведённая здесь таблица вероятностей получения измотанности изображена и на вашем планшете учёта ОК.

3.4 Действия стоимостью 0 ОД

- Если стоимость действия уменьшена до **0 ОД**, проверка на измотанность не требуется.
- Измотанное подразделение** может выполнить действие стоимостью **0 ОД**.

Измотанное подразделение остаётся измотанным после выполнения действия за 0 ОД.

Уменьшение стоимости действия до 0 ОД с помощью ОК может быть затратным, но в критических ситуациях для измотанных подразделений другого шанса на действие может не быть.

Уменьшение стоимости действия

Ход Германии: MG 34 атакует за 2 ОД измотанных советских стрелков и промахивается. Для успешного прохождения d10 проверки на измотанность необходим результат больше 2.

У игрока за Германию на шкале ОК осталось 5 ОК. Перед броском d10 игрок решает потратить 1 ОК для уменьшения стоимости действия с 2 ОД до 1 ОД (3.3). Затем он бросает d10 с результатом 2, MG 34 остаётся свежим и испытывает напряжение.

Примечание: уменьшение стоимости действия с 2 ОД до 1 ОД понизило вероятность получения измотанности с 30% до 20% (см. таблицу ниже).



Действие измотанным подразделением

Ход СССР: игрок за СССР решает открыть ответный огонь измотанными стрелками по MG 34.

Игрок за СССР тратит 4 из имеющихся у него 5 ОК, снижая стоимость действия атаки стрелков до 0 ОД, и проводит атаку (3.4). Стрелки промахиваются, остаются измотанными и испытывают напряжение.

Ход Германии: игрок за Германию решает переместить свежее MG 34 вперёд, к советским стрелкам. Итоговая стоимость действия движения равна 2 ОД (1 ОД стоимость движения и +1 ОД штраф за напряжение). Игрок хочет быть уверенным, что MG 34 останется свежим, поэтому тратит 2 ОК для уменьшения стоимости действия до 0 ОД. MG 34 двигается, не проходит проверку на измотанность, оставаясь свежим, и по-прежнему испытывает напряжение.



СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЯ	1	2	3	4	5	6	7
ВЕРОЯТНОСТЬ ИЗМОТАННОСТИ	20%	30%	50%	60%	80%	90%	100%

Таблица вероятностей получения измотанности

Позиция и движение

4.0 Позиция подразделения

Подразделения могут находиться на поле только в **целых гексах**. Половинчатые гексы по краям игрового поля недоступны во время игры. Если два поля соприкасаются половинчатыми гексами, образуя целые гексы, то эти гексы доступны во время игры.

Гекс представляет собой область около 50 метров в диаметре.

4.1 Направление подразделения

Фронт подразделения обозначен **зелёной полоской** на верхнем крае его фишки.

Подразделение должно размещаться **фронтom** в направлении одной из **шести сторон** занимаемого гекса. Зелёная полоска не может указывать на угол гекса.



Подразделение направлено фронтom на север



Подразделение направлено фронтom на северо-восток



Неверно! Подразделение направлено на угол

Подразделение может изменить направление, только выполнив действие поворота на месте (4.6) или после движения в новый гекс (4.5).

4.2 Фронтальные и фланговые гексы

Гекс, на который указывает зелёная полоска подразделения, а также гексы **слева** и **справа** от него, считаются **фронтальными гексами**.

Гекс в **противоположной** стороне от направления подразделения, а также гексы **слева** и **справа** от него считаются **фланговыми гексами**.



Направление подразделения очень важно. Оно указывает на то, на что направлено основное внимание подразделения и обозначает занимаемую им позицию.

Находясь за стеной или у насыпи, подразделение остаётся уязвимо для флангового огня противника. Фланговая атака неприятна ещё тем, что деморализует подразделение: «Откуда здесь противники? Мы окружены? Надо спасаться!»

Естественная реакция на угрозу — убежать или залечь. Опытный командир и достаточная боевая подготовка подразделения играют ключевую роль в сохранении дисциплины, оценке угрозы и эффективной реакции на неё.

4.3 Группирование подразделений

Подразделения могут занимать **один и тот же** гекс вместе с другими подразделениями — дружественными и вражескими. Подразделения, находящиеся в одном гексе, называются **группированными**.

Нет ограничения на количество подразделений в одном гексе, и направления этих подразделений могут отличаться друг от друга.

4.4 Жетоны контроля

Жетоны контроля отмечают ключевые гексы и размещаются на поле во время подготовки к сценарию.

Видимая сторона жетона контроля показывает, под чьим контролем находится гекс.

Если контроль над гексом меняется, переверните жетон контроля на другую сторону с соответствующим символом.



Переверните жетон контроля на другую сторону, если соблюдены ОБА условия:

- В ключевом гексе нет подразделений контролирующей стороны.
- Подразделение противника, имеющее положительное значение огневой мощи (**красного** или **синего** цвета), находится в ключевом гексе или передвигается через него.

4.5 Движение пеших подразделений

Подразделение считается **пешим**, если на фишке в верхнем правом углу стоимость движения — **красного цвета**.

Выполняя **действие движения** пешим подразделением, вы можете переместить его из текущего гекса в **любой соседний гекс**.

После перемещения в новый гекс подразделением можно выполнить **поворот** в любую из шести сторон текущего гекса без дополнительных затрат ОД. Подразделением нельзя выполнить поворот перед движением.



Движение на один гекс



Движение на один гекс с последующим поворотом

4.6 Поворот на месте

Подразделением можно выполнить действие движения для поворота на месте в любое направление без перемещения в новый гекс.

Для любого подразделения **поворот на месте** стоит 1 ОД

4.7 Модификаторы стоимости движения

Выполняя сложное движение подразделением, вы увеличиваете вероятность получения им **измотанности**.

Это реализовано путём добавления **штрафа стоимости движения** к начальной стоимости движения.

Штрафы стоимости движения для пеших подразделений и полевых орудий:

- **Труднопроходимая местность** (4.9)
- **Движение назад** (4.11)
- **Движение в гекс с другой высотой** (12.2)

4.8 Тип местности

Каждый гекс имеет определённый **тип местности**.

Местность, изображение которой находится под **точкой в центре гекса**, указывает на тип местности **всего этого гекса**. Все другие изображения в гексе служат исключительно для декоративных целей.



Открытая местность: холмистые поля с небольшими участками кустарников и низкорослых посевов.



Распаханные поля: открытая местность со свежеспаханными или разрытыми полями, препятствующими движению гусеничной техники. Непроходимы для колёсной техники.

Гексы распаханных полей: 2-B07, 4-N05.

Нераспаханные поля: 2-D08, 2-D10, 2-E06, 4-J07.



Вода (реки и озёра): открытая местность с водоёмами глубиной более 1 метра. Проходима только для пеших подразделений, которые не могут атаковать, находясь в водных гексах.

Гексы с водой: 5-K01, 5-M02.



Стены: каменные стены защищают подразделения, находящиеся непосредственно за ними (6.5). Они располагаются вдоль сторон гекса и не влияют на его тип местности.

Гексы со стеной: 2-D07, 2-J09.

Гексы без стены: 2-E09, 2-I07, 5-K10.



Редколесье: участки с относительно невысокой плотностью деревьев и кустарников, которые обеспечивают защиту (6.4).

Гексы с редколесьем: 2-C11, 2-K07, 2-M08.

Гексы без редколесья: 5-J06, 5-Q10.



Лес: большие крепкие деревья с подлеском, которые обеспечивают защиту (6.4).

Гексы с лесом: 2-F11, 2-P09, 5-L05.

Гексы без леса: 2-Q09, 3-N07.



Деревянные здания: небольшие деревянные дома и сараи, которые обеспечивают защиту (6.4). Имеют жёлто-коричневый цвет.

Гексы с деревянными зданиями: 2-I09, 2-I08, 4-J06.

Гексы без деревянных зданий: 2-I06, 5-M06.



Каменные здания: прочные строения из камня, кирпича или из твёрдых пород дерева, такие как амбары или административные здания, которые обеспечивают защиту (6.4). Имеют серый цвет.

Гексы с каменными зданиями: 2-J10, 5-C04, 5-G10.

Гексы без каменных зданий: 5-N11, 5-M09.

4.9 Труднопроходимая местность

Подразделение, **входящее** в гекс с **труднопроходимой местностью**, получает **штраф к стоимости движения**.

Основные штрафы за движение по труднопроходимой местности для пеших подразделений:

- **Стена:** +1 ОД за пересечение стороны гекса со стеной.
- **Лес:** +1 ОД за движение в такой гекс.
- **Деревянные или каменные здания:** +1 ОД за движение в такой гекс.
- **Вода:** +5 ОД за движение в такой гекс.

Подразделения, **покидающие** гекс с труднопроходимой местностью или совершающие поворот на месте (4.6), не получают штрафы к движению. Штрафы добавляются только **при входе** в гекс с труднопроходимой местностью.

Действие движения

Советские стрелки перемещаются вперёд в гекс с лесом, а затем поворачиваются. Стоимость движения стрелков равна 1 ОД. Лес — это труднопроходимая местность, поэтому стрелки получают +1 ОД штрафа к стоимости движения (4.9). Поворот после движения не требует траты ОД (4.5). Итоговая стоимость движения равна 2 ОД.



4.10 Дороги

Дороги могут быть на гексах любого типа местности. Эффект дорог учитывается, даже если они не проходят под точкой в центре гекса.

При движении **по дороге** — вдоль дороги из гекса с дорогой в соседний гекс с дорогой, подразделение игнорирует штрафы за движение по труднопроходимой местности (4.9).



Движение по дороге

А Игрок за СССР перемещает стрелков из гекса с открытой местностью, имеющего дорогу, в гекс с лесом, имеющий дорогу. Лес — это труднопроходимая местность, но движение по дороге отменяет штраф в +1 ОД. Итоговая стоимость действия движения остаётся равной 1 ОД.



Б Игрок за Германию перемещает стрелков из гекса с открытой местностью в гекс с лесом, имеющий дорогу. Поскольку стрелки не начинали своё движение на гексе с дорогой, они получают штраф к стоимости движения в +1 ОД за труднопроходимую местность. Итоговая стоимость действия движения равна 2 ОД.



4.11 Движение назад

Движение подразделения в один из своих **фланговых гексов** (4.2) является движением **назад**.

Движение назад добавляет штраф **+1 ОД** к стоимости движения.

Этот штраф складывается с любыми другими штрафами за движение (например, за труднопроходимую местность).

Подразделением, выполнившим движение назад, можно по-прежнему совершить **поворот** в любом направлении без траты ОД.



4.12 Подразделения, входящие на поле

Вход подразделения на игровое поле стоит 0 ОД, и после него никогда **не проводится проверка на измотанность**, но вошедшее подразделение всё равно испытывает напряжение (2.6).

Вход должен осуществляться в **любой целый гекс** (4.0), указанный в сценарии. **Примечание:** во время входа на поле подразделением с **бонусом движения** (15.2) можно использовать этот бонус и не проходить проверку на измотанность.

Несколько подразделений могут входить на поле как группа (**в один или несколько соседних гексов входа**) (10.2) или перевозиться на транспорте (15.6) и не проходить проверку на измотанность.

Если **вражеские подразделения** занимают **все** гексы входа для подкреплений, то подразделения могут войти через край поля в **пределах 2 гексов** от этих вражеских подразделений.

Подразделение **никогда не может выйти с игрового поля**, если это не указано в сценарии.

Зона ведения огня

5.0 Зона ведения огня и целевой гекс

Подразделение может **атаковать целевой гекс** в своей **зоне ведения огня**.

Гекс находится в зоне ведения огня подразделения, если выполняются ВСЕ эти условия:

- Он находится в **секторе обстрела** подразделения (5.1).
- Он находится на **линии видимости** подразделения (5.2).
- Он находится в пределах **удвоенной дальности стрельбы** подразделения (5.3).

До выполнения действия атаки по выбранному гексу вы можете проверить, находится ли он в зоне ведения огня подразделения.

5.1 Сектор обстрела

Сектор обстрела подразделения ограничивается радиальным продолжением его фронтальных гексов.



5.2 Линия видимости (ЛВ)

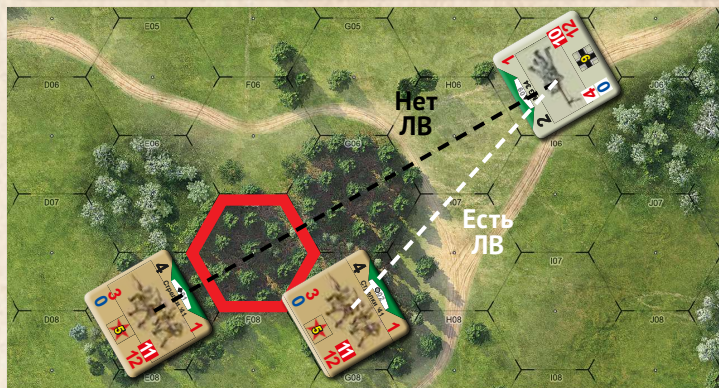
Два гекса находятся на **линии видимости (ЛВ)**, если можно провести линию от центральной точки одного гекса к центральной точке другого гекса, не пересекая при этом другие гексы с **местностью, блокирующей ЛВ**.

Все подразделения имеют ЛВ, в любом направлении (360°) от занимаемого ими гекса.



Местность, блокирующая ЛВ:

- **Редколесье** или **лес**.
- **Деревянные** или **каменные здания**.



Заметьте, что местность блокирует ЛВ, только если находится **между** двумя гексами. Если подразделение **занимает** гекс с местностью, блокирующей ЛВ, это не мешает ему атаковать или быть атакованным — главное, чтобы **между** ним и противником не было местности, блокирующей ЛВ.

ЛВ атакующего считается заблокированной, если **любая часть** линии, проведенной из его гекса в целевой гекс, пересекает **любую часть** гекса с блокирующей местностью. **Пример:** гекс со зданиями **блокирует** ЛВ, даже если проведенная линия **не пересекает** изображение здания в этом гексе. **Помните:** только местность под центральной точкой гекса определяет тип местности для всего гекса и оказывает влияние на ЛВ (4.8).

Если ЛВ проходит точно **по границе** двух гексов, в одном из которых блокирующая местность, а в другом — неблокирующая, то ЛВ считается **не заблокированной**.

Подразделения **не блокируют** ЛВ.

Все правила по ЛВ **взаимны**. Если подразделение А находится на ЛВ подразделения Б, значит, подразделение Б находится на ЛВ подразделения А.

5.3 Дальность стрельбы

Дальность стрельбы подразделения указана на желтым цветом по центру нижнего края фишки.

Атакующий находится в **пределах дальности стрельбы** от целевого гекса, если расстояние (в гексах) от него до целевого гекса равно или меньше показателя дальности стрельбы.

Гекс с атакующим не учитывается при подсчете расстояния до целевого гекса, но сам целевой гекс учитывается.

Подразделение может атаковать целевой гекс, находящийся за пределами дальности стрельбы, вплоть до расстояния, равного **удвоенной дальности стрельбы**. В этом случае подразделение получает штраф в -2 ПА за дальнюю дистанцию (6.7).

Любой гекс, находящийся на расстоянии, **превышающем** удвоенную дальность стрельбы подразделения, не находится в его зоне ведения огня.



6.0 Атака

Подразделение, выполняющее **действие атаки**, называется **атакующим**. Все подразделения, занимающие целевой гекс, называются **целями**.

После выбора целевого гекса в зоне ведения огня атакующего вычислите результаты **атаки** по **каждой цели** в гексе (6.9).

Для вычисления результата атаки:

1. Определите **показатель защиты (ПЗ)** цели.
2. Определите **показатель атаки (ПА)** атакующего.
3. Подсчитайте **значение попадания (ПЗ – ПА)**.
4. Определите результат броском 2d6 на атаку.

6.1 Показатель защиты (ПЗ)

Показатель защиты цели вычисляется путём сложения **защиты** подразделения и всех **модификаторов ПЗ** (6.4).

Защита подразделения указана в **нижнем правом** углу.

Большее число защиты цели (**фронтальная защита**) используется при фронтальной атаке, а меньшее (**фланговая защита**) — при фланговой атаке (6.3).



$$\text{ПЗ} = \text{Защита цели} + \text{Модификаторы ПЗ}$$

6.2 Небронированные и бронированные цели

Подразделение может быть либо **небронированной целью** либо **бронированной целью** в зависимости от цвета его защиты.

- **Защита красного цвета указывает на небронированную цель.**
- **Защита синего цвета указывает на бронированную цель.**



Небронированная цель



Бронированная цель

6.3 Фланговые атаки

Атака из гекса, расположенного вне сектора обстрела **цели**, является **фланговой атакой**.

При фланговой атаке используется значение **фланговой защиты** (меньшее число) вместо фронтальной защиты.



6.4 Выгодная для обороны и незащищённая местность

Выгодная для обороны местность — это любая местность, дающая **положительный модификатор ПЗ**.

Модификаторы **выгодной для обороны местности**:

Редколесье:	+1 ПЗ	Лес:	+2 ПЗ
Деревянные здания:	+1 ПЗ	Каменные здания:	+2 ПЗ
Стены:	+1 ПЗ		

Модификаторы **незащищённой местности**:

Вода:	-1 ПЗ
-------	-------

6.5 Стены

Бонус за стены: +1 ПЗ, если ЛВ при атаке **пересекает стену**, проходящую по стороне **целевого гекса**.

Стены **не блокируют ЛВ**.



Стены (+1 ПЗ) **не защищают** от миномётных или артиллерийских атак.

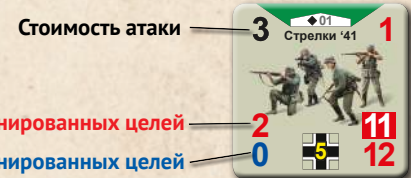
6.6 Показатель атаки (ПА)

Показатель атаки атакующего вычисляется путём сложения **огневой мощи (ОМ)** подразделения и всех **модификаторов ПА**.

$$\text{ПА} = \text{Огневая мощь атакующего} + \text{Модификаторы ПА}$$

Огневая мощь подразделения указана в **нижнем левом** углу.

- **Огневая мощь красного цвета используется при атаке небронированных целей.**
- **Огневая мощь синего цвета используется при атаке бронированных целей.**



$$\text{Цвет огневой мощи атакующего} = \text{Цвет защиты цели}$$

ОМ подразделения **красного цвета** отражает его возможности поражения живой силы противника. ОМ **синего цвета** — возможности пробития брони.

Некоторые подразделения имеют оружие гораздо более эффективное против определённого типа целей. Пехотный и пулемётный огонь обычно не очень помогает против тяжёлобронированных танков!

6.7 Модификаторы ПА за дальность стрельбы

На ПА атакующего может влиять **модификатор дальности стрельбы**, который зависит от расстояния до цели.

- **Штраф за дальнюю дистанцию: -2 ПА**, если расстояние между атакующим и целевым гексом **превышает** дальность стрельбы (5.3).
- **Бонус за малую дистанцию: +3 ПА**, если атакующий находится в гексе, **соседнем** с целевым гексом.
- **Ближний бой: +4 ПА**, если атакующий находится в **целевом гексе** (6.10). Орудийные расчёты получают в ближнем бою штраф -2 ПА (6.11).

6.8 Значение попадания и бросок на атаку

Значение попадания для атаки определяется вычитанием из показателя защиты обороняющегося показателя атаки атакующего.

$$\text{Значение попадания} = \text{ПЗ} - \text{ПА}$$

Попадание происходит, если **результат броска 2d6 на атаку равен значению попадания или превосходит его** (7.0).

Помните, что вы можете потратить до 2 ОК для снижения значения попадания, но сделать это необходимо до броска! (3.2)

6.9 Атака по сгруппированным подразделениям

Если в целевом гексе находится **несколько** подразделений (4.3), проведите броски на атаку по очереди против каждого из них (включая дружественные и вражеские подразделения). Это считается **одним** действием атаки, поэтому атакующий проводит **только одну** d10 проверку на измотанность.

Если в целевом гексе сгруппированы как **небронированные**, так и **бронированные** цели, то при бросках атакующий применяет огневую мощь **соответствующего цвета**.

От направления каждой цели зависит, используется её значение **фронтальной** или **фланговой** защиты.

Если расходуются **ОК** для изменения значения попадания, то это изменение действует только на **один бросок 2d6**. На каждый бросок можно потратить до 2 ОК (3.2).

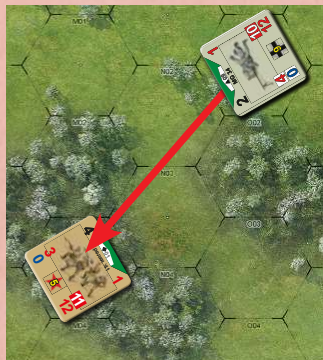
В большинстве случаев концентрация и группирование подразделений в одном гексе неразумны, поскольку это облегчает ведение огня по ним. Обычно тактика предписывает рассредотачивать военные подразделения.

Действие атаки

Ход Германии: игрок за Германию собирает своим MG 34 атаковать советских стрелков.

Он убеждается, что стрелки находятся в зоне ведения огня MG 34 (5.0).

ПЗ: MG 34 атакует стрелков из их сектора обстрела, поэтому используется **фронтальная защита** — **12 красного цвета**. Затем к ней добавляется модификатор местности за редколесье +1 ПЗ (6.4). **Итого 13 ПЗ.**



ПА: защита стрелков красного цвета означает небронированную цель (6.2), поэтому MG 34 использует **огневую мощь красного цвета** — **4** (6.6). Стрелки находятся в пределах дальности стрельбы MG 34, модификаторов ОМ нет. **Итого 4 ПА.**

Игрок за Германию подсчитывает своё значение попадания:

13 ПЗ — 4 ПА = 9 (значение попадания)

После чего он решает потратить 1 ОК для снижения значения попадания до 8 (3.2). Результат броска 2d6 равен 7 — промах. В этот раз стрелкам повезло!

Стоимость действия атаки для MG 34 равняется 2 ОД. Выполняется d10 проверка на измотанность — она пройдена, подразделение остаётся свежим и испытывает напряжение.

Фланговая атака

Ход СССР: игрок за Германию полагал, что его PaK 38 находится на защищённой позиции внутри деревянного здания. Однако на своём предыдущем ходу советские стрелки застали немцев врасплох, оказавшись позади них. А теперь они атакуют!

ПЗ: поскольку стрелки атакуют из гекса вне сектора обстрела PaK 38, используется **фланговая защита** PaK 38, равная **10** (6.3). Также благодаря позиции в гексе с деревянным зданием PaK 38 получает +1 ПЗ (6.4). **Итого 11 ПЗ** (измотанность PaK 38 не влияет на значение защиты).



ПА: фланговая защита PaK 38 красного цвета означает небронированную цель, поэтому стрелки используют свою **огневую мощь красного цвета** — **3** (6.5). Также стрелки получают бонус +3 ПА за малую дистанцию (6.7), поскольку находятся в гексе, соседнем с PaK 38. **Итого 6 ПА.**

Игрок за СССР подсчитывает своё значение попадания:

11 ПЗ — 6 ПА = 5 (значение попадания)

Для игрока за СССР очень важен успех этой атаки, поэтому он решает потратить 2 ОК (максимально разрешённое количество) (3.2) для уменьшения значения попадания с 5 до 3, тем самым увеличивая свои шансы поразить цель. Он совершает бросок 2d6 на атаку с результатом 6 — это попадание!

Затем он расходует 1 ОК для уменьшения стоимости атаки стрелков с 4 ОД до 3 ОД. Проверка на измотанность провалена, поскольку результат броска равен 3. Игрок переворачивает фишку на измотанную сторону. Подразделение испытывает напряжение.



6.10 Ближний бой (ББ)

Считается, что подразделение в **ближнем бою** (ББ), если оно находится в одном гексе с противником.

- Таким подразделением можно атаковать **только** подразделения противника **в этом гексе**. **Им нельзя вести огонь по целям за пределами этого гекса**.
- Для атаки в ближнем бою нужно выбрать **только одну** цель, даже если в гексе сгруппировано несколько вражеских подразделений.

Модификаторы ближнего боя:

Показатель атаки: атакующий получает **бонус +4 ПА**.

Показатель защиты: используется **фланговая защита** цели.

Пешие подразделения и **орудийные расчёты** (6.11) получают модификаторы ПЗ за местность (6.4).

6.11 Орудийные расчёты

У **орудийных расчётов** значения **огневой мощи** (одно или оба) размещены на **белом фоне**.

Огневая мощь на белом фоне:

- Подразделение **не получает бонус +4 ПА в ближнем бою** (6.10), а вместо этого
- получает **штраф -2ПА**.



MG 34, миномёты (13.0) и полевые орудия (16.7) считаются орудийными расчётами.

Пулемётный или артиллерийский расчёт, состоящий из 2–8 человек, имеет мало шансов в ближнем бою против отряда из десятка солдат, вооружённых пистолетами-пулемётами и гранатами.

6.12 Избегание ближнего боя

Перемещение в занятый врагом гекс для начала ББ требует действия движения. Следовательно атакующему необходимо дождаться своего следующего хода, прежде чем появится возможность атаковать. Это даёт его противнику шанс атаковать первым либо отступить, если у него есть для этого возможность.

Игрок, решивший избежать ББ и отступить, должен соблюдать следующее ограничение: если **предыдущим** ходом вражеское подразделение переместилось в ваш гекс, вы не можете отступить в гекс, **из которого** оно переместилось, или **соседние с ним** два гекса.

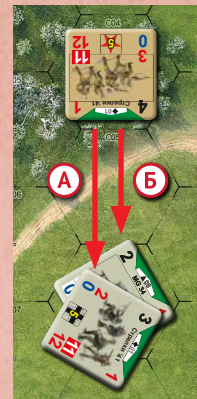


Советский танк Т-34

Атака по сгруппированным подразделениям

Ход СССР: советские стрелки ведут огонь по гексу, который занимают немецкие стрелки и MG 34. Игрок за СССР должен выполнить последовательные броски на атаку против каждого вражеского подразделения.

А Игрок за СССР решает вначале вычислить результат атаки против стрелков. Эта атака происходит с фланга немецких стрелков, поэтому используется их **фланговая защита** — **11 красного цвета**. Они находятся на открытой местности, которая не даёт бонусы защиты. Немецкие стрелки — небронированная цель, поэтому советские стрелки используют свою **огневую мощь красного цвета** — **3** (модификаторов атаки также нет).



Значение попадания против немецких стрелков:

$$11 \text{ ПЗ} - 3 \text{ ПА} = 8 \text{ (значение попадания)}$$

Игрок за СССР совершает бросок с результатом 6 — промах.

Б MG 34 атакован из своего сектора обстрела, поэтому использует его **фронтальная защита** — **12 красного цвета**. Цель небронированная поэтому стрелки снова используют **ОМ красного цвета** — **3**. В данном случае значение попадания:

$$12 \text{ ПЗ} - 3 \text{ ПА} = 9 \text{ (значение попадания)}$$

Игрок за СССР совершает бросок с результатом 10 — попадание.

Стоимость действия атаки стрелков равна 4 ОД, но они проходят только **одну** d10 проверку на измотанность, несмотря на два броска на атаку. Результат броска — 5, подразделение остаётся свежим и в напряжении.

Ближний бой

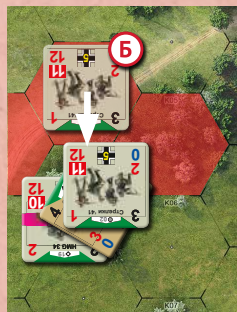
Будем считать, что все проверки на измотанность в примере успешно проходятся.

А **Ход СССР:** игрок за СССР перемещает стрелков в гекс с редколесьем 1-J06 (модификатор +1 ПЗ), собираясь вступить в ближний бой с измотанным немецким тяжёлым MG.



Б **Ход Германии:** поскольку тяжёлый MG измотан, а у игрока за Германию нет достаточного количества ОК для снижения стоимости атаки до 0 ОД, он не может открыть огонь. Вместо этого игрок решает переместить немецких стрелков из соседнего гекса, присоединяясь к ближнему бою.

Ход СССР: советскими стрелками можно атаковать только одно немецкое подразделение из двух (6.10) или отступить. Заметьте, что стрелками нельзя отступить ни в один гекс, выделенный красным (6.12).

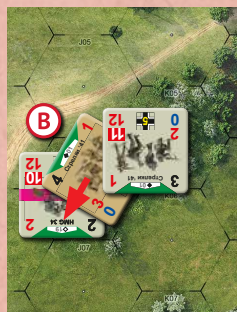


В Советские стрелки атакуют тяжёлый MG. Так как это ближний бой, используется его фланговая защита — **10 (6.10)**.

У немецкого тяжёлого MG **11 ПЗ:**
10 фланговая защита + бонус +1 ПЗ за гекс с редколесьем

У советских стрелков **7 ПА:**
3 (огневая мощь) + 4 ПА (бонус за ББ)
11 ПЗ - 7 ПА = 4 (значение попадания)

Игрок за СССР совершает бросок с результатом 7 — попадание.



Попадания и перегруппировка

7.0 Попадания

При успешной атаке происходит **попадание** по цели.

7.1 Критическое попадание

Если результат броска атакующего **превышает значение попадания на 4 или более**, происходит **критическое попадание**, в результате которого цель тут же **уничтожается** (7.11).

7.2 Жетоны попаданий

Если результат броска атакующего равен значению попадания или превышает его, но недостаточен для **критического попадания**, то тянется **жетон попадания**.



Небронированная цель



Бронированная цель

Жетоны попаданий делятся на два типа:

- **Красные жетоны попаданий по небронированным целям.** Тянутся, если попадание произошло по цели с защитой красного цвета.
- **Синие жетоны попаданий по бронированным целям.** Тянутся, если попадание произошло по цели с защитой синего цвета.

При попадании по вашему подразделению вы случайным образом тянете жетон попадания из соответствующего запаса жетонов попаданий. Посмотрите эффект на жетоне, но **не показывайте** его своему противнику. Разместите жетон под поражённым подразделением.

Посмотреть жетоны попадания под своими подразделениями можно в любой момент.

В пылу сражения атакующий не может точно определить уровень вражеских потерь.

7.3 Эффекты на жетонах попаданий

Жетоны попаданий добавляют **модификаторы** к характеристикам и способностям подразделений.

Каждый модификатор жетона попадания влияет на характеристику подразделения, находящуюся в **соответствующем месте** жетона.

+1 в верхнем левом углу жетона попадания означает увеличение стоимости действия атаки поражённого подразделения на 1 ОД. Символ означает, что подразделением больше **нельзя** выполнять соответствующее действие. Символ в верхнем левом углу жетона попадания означает невозможность выполнить действие атаки.

Если на жетоне попадания некоторые места пустые, значит, к соответствующим характеристикам поражённого подразделения никакие эффекты не применяются.

Попадание по подразделению не всегда ведёт к гибели солдат, они могут быть ранены или деморализованы. Жетоны попаданий отражают возможные боевые последствия для поражённого подразделения.

7.4 Второе попадание

Если подразделение с жетоном попадания получает ещё одно попадание — оно **уничтожается** (7.11).

7.5 Раскрытие жетонов попадания

Жетон попадания раскрывается, если он влияет на:

- стоимость атаки или движения подразделения при проверке на измотанность (2.4) или
- показатель защиты или атаки подразделения во время боя (6.1, 6.6).

После раскрытия верните жетон попадания под подразделение лицом вверх. Теперь информация на нём доступна всем.

Жетоны попаданий по небронированной цели

(×2) означает, что в игре присутствует два таких жетона.



Ошеломлены (×2)

- Не может выполнить **никакое действие**, кроме **перегруппировки**.
- **Значение перегруппировки:** 7



Деморализованы (×2)

- Не влияет на характеристики.
- **Значение перегруппировки:** 7



Уничтожены (×1)

- Подразделение **уничтожено**, им больше нельзя предпринимать **никаких действий**.
- **Раскройте жетон попадания** и удалите подразделение, если оно было снова атаковано, находится в одном или соседнем гексе с врагом или в конце раунда.



В панике (×2)

- Не может **атаковать**.
- **Фланговая защита:** +1
- **Фронтальная защита:** -2
- **Значение перегруппировки:** 8



Прижаты огнём (×5)

- Не может **двигаться** или выполнять **поворот**.
- **Значение перегруппировки:** 7



Подавлены огнём (×5)

- **Стоимость атаки:** +1 ОД
- **Огневая мощь:** -2
- **Значение перегруппировки:** 7



Вжались в землю (×2)

- **Стоимость атаки:** +2 ОД
- **Стоимость движения или поворота:** +1 ОД
- **Дальность стрельбы:** уменьшена до 1
- **Защита:** +1
- **Значение перегруппировки:** 8



В ярости (×1)

- **Стоимость атаки:** -1 ОД
- **Огневая мощь:** +1
- **Дальность стрельбы:** уменьшена до 1
- **Фланговая защита:** +1
- **Фронтальная защита:** +2
- **Значение перегруппировки:** 8

= Действие не может быть выполнено. **Синее** или **красное** значение влияет только на характеристику того же цвета.

XX = Невозможно выполнить перегруппировку (7.9).

Жетон попадания

Ход Германии: игрок атакует подразделением тяжёлого MG советских стрелков и попадает. Игрок за СССР берёт красный жетон попадания по небронированной цели из соответствующего запаса и смотрит на его обратную сторону, не показывая противнику (7.2). Он вытащил жетон попадания «Подавлены огнём», который влияет на характеристики стрелков следующим образом:

- **Стоимость атаки с 4 ОД** увеличивается до **5 ОД**.
- **3 ОМ красного цвета** уменьшаются до **1 ОМ**.
- **0 ОМ синего цвета** уменьшаются до **-2 ОМ**.
- **Стоимость движения и защита** не изменяются, поскольку соответствующие области на жетоне пустые.

Не показывая игроку за Германию жетон попадания, он размещает его лицом вниз под фишкой советских стрелков. Тяжёлый MG успешно проходит d10 проверку на измотанность и **испытывает напряжение**.

Ход СССР: игрок открывает ответный огонь стрелками по тяжёлому MG, которое имеет фронтальную защиту **12 ПЗ красного цвета**. Подавленные огнём стрелки атакуют со значением **1 ОМ красного цвета**. Игрок за СССР сразу раскрывает их жетон попадания и размещает его лицом вверх под стрелков.

12 ПЗ - 1 ПА = 11 (значение попадания)

Игрок за СССР бросает на атаку 2d6, но результат равен 10 — промах. Затем он бросает d10 — проверка на измотанность стрелков с учётом стоимости атаки 5 ОД. Проверка провалена, и стрелки становятся измотанными. Игрок за СССР приходит к выводу, что атака подавленным подразделением была не самой лучшей идеей.



7.6 Действие перегруппировки

Игрок может попробовать **удалить** жетон попадания с поражённого подразделения, выполнив перегруппировку.

7.7 Проверка на перегруппировку

Значение перегруппировки указано на жетонах попадания **вверху по центру**.

Для перегруппировки необходимо провести **2d6 проверку на перегруппировку** с результатом, **равным** значению перегруппировки **или превосходящим** его.

При **успешной** проверке на перегруппировку **раскройте** жетон попадания, после чего верните его лицом вниз в соответствующий запас жетонов.

При **провале** проверки на перегруппировку жетон попадания **не раскрывается**.

Игрок может попробовать пройти проверку на перегруппировку этим подразделением в следующих ходах.

7.8 Модификаторы значения перегруппировки

Значение перегруппировки подразделения уменьшается благодаря местности, укреплениям и другим дружественным подразделениям в гексе. Эти модификаторы **складываются**.

Бонусы перегруппировки за укрытия (11.5), укрепления и дружественные подразделения

Уменьшите значение перегруппировки поражённого подразделения на 1, если оно находится в гексе с:

- **Редколесьем** или **лесом** • **Деревянными** или **каменными зданиями**
- **Стенами** (6.5)
- **Укреплениями** (17.2) • **Плотной дымовой завесой** (14.3)
- **Дружественным подразделением без жетона попадания** (-1 за **каждое** такое подразделение)

Как и при любой 2d6 проверке, **перед броском** вы можете потратить до 2 ОК для уменьшения значения перегруппировки вашего подразделения.

7.9 Ограничения перегруппировки

Подразделением **нельзя** выполнить перегруппировку, если:

- оно находится в гексе с **вражеским подразделением**, либо
- на его жетоне попадания вместо значения перегруппировки указано «XX» или «**Без перегруппировки**».

Перегруппировка



А Ход СССР: игрок, пытаясь спасти свой пулемётный расчёт (который измотан, в напряжении и имеет жетон попадания), проводит попытку перегруппировки.

Стоимость действия перегруппировки: 5 ОД + 1 ОД за напряжение. Игрок за СССР тратит 6 ОК для уменьшения стоимости перегруппировки до 0 ОД! (3.4)

На жетоне попадания «Ошеломлены» указано значение перегруппировки 7. Поскольку пулемётчики занимают редколесье, это значение уменьшается на 1. Также игрок за СССР тратит 1 ОК, чтобы уменьшить значение перегруппировки ещё на 1.

Для успеха игрок за СССР должен бросить 2d6 с результатом 5 или более. Результат броска равен 7 — успех. Игрок раскрывает, а затем удаляет жетон попадания «Ошеломлены», возвращая его обратно в соответствующий запас жетонов попаданий. **Пулемётный расчёт теперь без жетона попадания, но по-прежнему измотан и в напряжении.**

7.10 Проверка на измотанность после перегруппировки

После действия перегруппировки необходимо провести **проверку на измотанность** подразделения, **вне зависимости от результата** проверки на перегруппировку.

Стоимость действия перегруппировки равна **5 ОД** плюс любые применяемые **модификаторы** к стоимости действия (например, напряжение).

Стоимость действия перегруппировки = 5 ОД + Модификаторы

7.11 Уничтоженные подразделения

Удалите уничтоженное подразделение (7.1, 7.4) с игрового поля и разместите его на шкале ОК (7.12).

Если у уничтоженного подразделения был жетон попадания, то раскройте его и верните в соответствующий запас жетонов. Начислите ПО, если это требуется по сценарию (9.1).

7.12 Уменьшение ОК

Размещайте **уничтоженные подразделения** на шкале ОК их владельца. Первое уничтоженное подразделение — в ячейку с начальным значением ОК, указанную в сценарии, второе — в соседнюю ячейку с меньшим номером и т. д.



Планшет учёта ОК игрока за Германию (начальное значение ОК — 7)

Из-за двух уничтоженных немецких подразделений ОК для Германии в следующих раундах будет уменьшено с 7 до 5 (9.7).

Таким образом, до окончания сценария **доступные ОК** на раунд для игрока уменьшаются на 1 за каждое уничтоженное подразделение.

Если маркер ОК находится в ячейке, в которую необходимо разместить уничтоженное подразделение, игрок сдвигает маркер в соседнюю ячейку с меньшим номером, тем самым **немедленно теряя** это ОК.

Потеря командиров и уменьшение количества боеспособных передовых подразделений влияют на систему управления, сплочённость и боевую эффективность оставшихся отрядов.

Уничтоженное подразделение

Б Ход Германии: игрок атакует пулемёт Максима в гексе с лесом своим подразделением тяжёлого MG 34. Значение попадания равно 9. Он тратит 2 ОК для уменьшения значения попадания до 7.

Игрок за Германию бросает 2d6 с результатом 11, что на 4 больше значения попадания — это критическое попадание (7.1). Пулемёт Максима уничтожен! Игрок за СССР размещает пулемёт Максима на своей шкале ОК, тем самым уменьшая получаемые каждый раунд ОК на 1 (7.12).



7.13 Минимальное количество ОК

Если у игрока осталось только 3 доступных ячейки на шкале ОК, то уничтоженные подразделения больше не помещаются на неё.

В начале каждого раунда у игрока всегда будет минимум 3 ОК.

Карты

8.0 Боевые карты и карты вооружения

Есть две категории карт: **боевые карты** и **карты вооружения**. Их можно различить по рубашкам.

На каждой карте в левом нижнем углу находится её номер, а в каждом сценарии указано, какие карты в нём будут доступны.

Неразыгранные карты остаются в руке и могут быть разыграны в следующих раундах. В руке у игрока может быть любое количество карт.

8.1 Боевые карты

В каждом сценарии указаны номера боевых карт, из которых будет сформирована колода. Большинство боевых карт имеют несколько копий, каждая из которых добавляется в колоду.



В сценарии указано, что боевые карты с номерами от 01 по 13 формируют колоду боевых карт. В неё будут добавлены все четыре копии боевой карты 01, восемь — боевой карты 02 и т. д.

В начале каждого раунда игроки берут новые боевые карты из колоды в количестве, указанном в сценарии.

После розыгрыша боевой карты она **сбрасывается**.

Боевые карты добавляют непредсказуемость, ещё один уровень тумана войны, который позволяет игрокам совершать особые и неожиданные действия! Игроки должны стараться использовать их с умом, не разбрасываясь ими налево и направо.

8.2 Карты вооружения

Иногда игроку доступны карты вооружения: взрывчатые боеприпасы и артиллерия.

В сценарии будет указано, как часто и/или когда можно разыгрывать карты вооружения.

8.3 Символы типа карты

На каждой карте в верхнем левом углу изображён символ типа карты. Карты с:

- Символом действия** ⚡ разыгрываются как действие.
- Символом бонуса** + изменяют совершаемое действие.
- Символом сценария** 📄 активируют особые события или подсчёт ПО.
- Символом артиллерии** 🗑 позволяют наносить артиллерийские удары во время подготовки раунда.



Пояснения по всем картам приведены на стр. 37.

8.4 Карты с символом действия или бонуса

Большинство боевых карт и карт вооружения являются картами действия или бонуса.



Карта действия: одна такая карта может быть разыграна во время хода игрока как его действие, по тем же правилам, что и стандартное действие (2.3).



Карта бонуса: любое количество таких карт может быть разыграно во время хода игрока. Сами по себе они не являются действиями.

8.5 Розыгрыш карт действий и бонусов

Вы можете разыграть карту с символом действия или бонуса за её стоимость в очках действия **зелёного** или **синего** цвета.



Стоимость в ОД зелёного цвета: эта карта разыгрывается для определённого подразделения. Затем указанная стоимость действия может быть уменьшена за ОК (3.3) перед прохождением проверки на измотанность этим подразделением.

Если подразделение было свежим, оно должно провести d10 проверку на измотанность. Если действие стоит 0 ОД (3.4), то и свежее, и измотанное подразделение может выполнить его, без последующей проверки на измотанность.



Стоимость в ОД синего цвета: для розыгрыша такой карты её стоимость должна быть **полностью оплачена** ОК (3.4). Разыграть такую карту можно и для свежего, и для измотанного подразделения, без последующей проверки на измотанность.

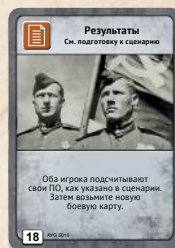
На стоимость в ОД **зелёного** или **синего цвета** **никогда не влияют никакие** модификаторы, включая напряжение. Однако розыгрыш карты с символом действия для подразделений приводит их в состояние напряжения.

8.6 Карты с символом сценария



Карты сценария (не имеют стоимости действия) определяют цели сценария, приводят к подсчёту ПО или завершению сценария.

При взятии карты сценария из колоды боевых карт **сразу** раскройте и разыграйте её, после чего сбросьте и возьмите другую боевую карту.



8.7 Карты с символом артиллерии



Карты вооружения с **символом артиллерии** (не имеют стоимости действия) предоставляют игроку артиллерийскую поддержку.

Игрок может планировать и наносить артиллерийские удары во время подготовки раунда (9.4). Огневая мощь артиллерии и зона поражения указаны на каждой карте артиллерии.



8.8 Символы боя

Символы боя, расположенные в нижней части карты, указывают на особые способы её применения:



Такую карту можно разыграть для **скрытого подразделения**, и оно останется скрытым, кроме случаев, когда попадает на ЛВ противника во время движения (11.5).



Такую карту можно разыграть для **группы**, как часть совместного действия (10.1).



Фугасный снаряд: атака рассчитывается против фланговой защиты цели. Воздушный взрыв (13.9).

Конец раунда и подготовка раунда

9.0 Окончание раунда

После того как оба игрока спасовали подряд, раунд заканчивается.

1. Начислите **победные очки (ПО)** конца раунда.
2. Определите, **завершился ли сценарий**.

9.1 Победные очки (ПО)

Победные очки (ПО) начисляются либо во время, либо в конце раунда, как указано в сценарии, за:

- **Уничтожение вражеских подразделений** во время раунда (7.11).
- **Контроль гексов с жетонами контроля** в конце раунда (4.4).
- **Достижение целей**, согласно сценарию, или за розыгрыш определённых карт сценария (8.6).

Если вы уничтожили своё подразделение (да, это может произойти), ваш противник получает ПО за это.

9.2 «Без ничьей» на шкале победных очков

В игре есть только **одна шкала победных очков**, на которой отмечаются ПО **всех игроков**.

На **маркере ПО** с одной стороны изображён символ немецкого креста, а с другой — советская звезда. Символ, изображённый на видимой стороне маркера, показывает, у какой стороны сейчас есть ПО.



Шкала победных очков (у Германии 2 ПО)

Когда сторона с победными очками получает ПО, перемещайте маркер **вперёд** по шкале. При получении ПО стороной, у которой нет ПО, перемещайте маркер **назад** по шкале.

Если жетон ПО необходимо переместить **ниже значения 1**, вместо этого переверните его — теперь ПО есть у другой стороны. Ячейки 0 нет. Победные очки всегда есть **только** у одной стороны.

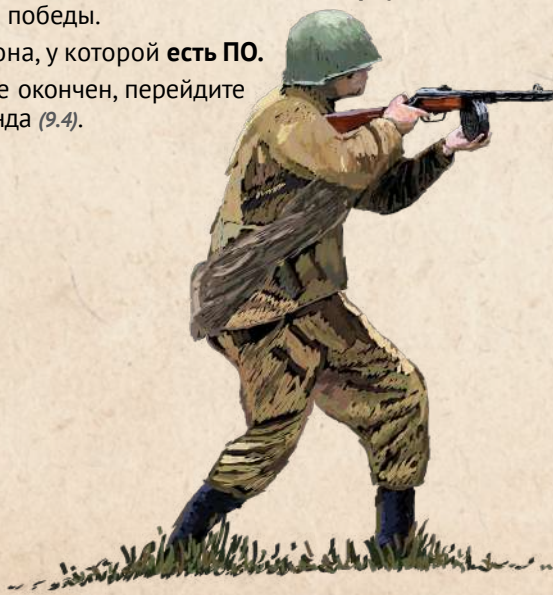
У Германии 2 ПО. Игрок за СССР захватывает цель, которая приносит ему 2 ПО. Сначала маркер ПО перемещается в ячейку 1, а затем переворачивается — теперь у СССР 1 ПО.

9.3 Проверка на завершение сценария

Сценарий завершается, если окончен **последний раунд** или выполнены условия победы.

Побеждает сторона, у которой **есть ПО**.

Если сценарий не окончен, перейдите к подготовке раунда (9.4).



9.4 Последовательность подготовки раунда

1. Продвиньте **маркер раунда**.
2. Удалите все **рассеянные дымовые завесы**.
3. Переверните все **плотные дымовые завесы** на рассеянную сторону.
4. Переверните все **измотанные подразделения** на свежую сторону.
5. Пополните **ОК**.
6. Возьмите **боевые карты**.
7. Подготовьте **подразделения подкреплений**.
8. Запланируйте **артиллерийские удары** на следующий раунд.
9. Нанесите **артиллерийские удары**, запланированные в прошлом раунде.
10. Определите **инициативу**.

9.5 Продвиньте маркер раунда

Переместите **маркер раунда** вперёд на одну ячейку по **шкале раундов**.

9.6 Переверните измотанные подразделения

Переверните все **измотанные** подразделения на поле на **свежую** сторону, сохранив жетоны попаданий, если они есть.

Убедитесь, что после переворачивания фишки направление подразделения осталось прежним.

9.7 Пополните ОК

Каждый игрок выставляет свой маркер ОК согласно своему **базовому количеству ОК**. Оно указано в сценарии и может быть увеличено особыми правилами этого сценария или уменьшено за ваши уничтоженные подразделения (–1 ОК за каждое). **Помните: минимальное значение ОК на раунд равно 3.**

ОК, оставшиеся с предыдущего раунда, **не** переносятся.

9.8 Возьмите боевые карты

Каждый игрок берёт из колоды боевых карт столько карт, сколько указано в сценарии.

9.9 Подготовка подкреплений

Если согласно сценарию в предстоящем раунде будут доступны **подразделения подкреплений**, они размещаются рядом с игровым полем. Теперь они в игре.

Игрок **не** обязан перемещать подкрепления на поле в раунде, в котором они стали доступны. Их можно придержать до следующих раундов.

9.10 Артиллерийские удары и дымовые завесы

Артиллерия и дымовые завесы не применяются до сценария 4, поэтому будут описаны позже (13.4, 14.0).

9.11 Определите инициативу

Игрок за сторону, **не владеющую ПО**, бросает 2d6 для проведения **проверки на инициативу**. Для изменения значения этой проверки можно потратить до 2 ОК, по обычным правилам.

Проверка на инициативу успешна, если результат броска равен **7 или больше**. Успешно прошедший её игрок будет ходить первым в текущем раунде. Если проверка **провалена**, то первым будет ходить **противник**.

Теперь вы готовы сыграть сценарий 1

Совместные действия

В этом разделе вы узнаете о совместных действиях и скрытых подразделениях.

Совместные действия позволяют игроку использовать несколько подразделений за один ход, а скрытыми подразделениями можно устраивать засады и незаметно перемещаться по полю.

Примечание: после изучения правил о совместных действиях и скрытых подразделениях вы сможете переиграть предыдущие сценарии, используя новые механики для получения нового игрового опыта.

10.0 Совместное действие

Вместо выполнения действия одним подразделением вы можете выбрать **группу** для **совместного действия**. Вся группа проходит только одну d10 проверку на измотанность.

Для выполнения совместного действия:

1. Выберите **группу**.
2. Выполните **совместное действие**.
3. Определите **стоимость совместного действия**.
4. Выполните **одну групповую проверку на измотанность**.

10.1 Выполните совместное действие

Выбрав группу, выполните ей одно действие (2.3) или действие с карты (8.8).

Совместное действие выполняется **свежими** подразделениями.

Измотанные подразделения можно включить в группу, если стоимость действия равна 0 ОД (3.4).

Проверка на измотанность влияет на каждое подразделение в группе (10.10).

Все подразделения, которыми выполняется совместное действие, испытывают **напряжение**.

10.2 Совместное движение

Выберите любое количество подразделений, которые расположены в **одном или последовательно соседних** гексах.

Совместное движение происходит согласно обычным правилам движения:

- Каждое **подразделение группы** можно переместить в любой соседний с ним гекс, а затем повернуть. Или не перемещать, а повернуть на месте (4.6).
- Не все подразделения в группе обязательно перемещать и не все должны иметь возможность перемещаться.



10.3 Разделение группы

Во время совместного движения подразделение можно переместить в гекс, который не является соседним ни с одним из гексов, в которые переместились другие подразделения группы.

Примечание: для того чтобы начать совместное движение подразделениями, они обязаны находиться в последовательно соседних гексах, но во время движения их можно разделить.

10.4 Стоимость совместного действия движения

Стоимость совместного действия движения равна **наибольшей** стоимости движения подразделения из всех участвующих в группе (10.10).

**Стоимость совместного действия движения =
Наибольшая стоимость движения подразделения в группе**

Подразделения могут входить в группу для увеличения цепочки последовательных гексов, даже если ими не будет выполняться действие движения.

Эти подразделения не влияют на стоимость совместного действия движения, но могут стать измотанными, если будет провалена совместная проверка на измотанность!

Совместное движение

А Ход СССР: игрок перемещает группу из четырёх подразделений стрелков в сторону немецкого тяжёлого MG.

Три подразделения он перемещает в гекс с открытой местностью за 1 ОД, а стрелка 01 — в лес, за 2 ОД. Таким образом, стоимость совместного движения равна 2 ОД.



Игрок за СССР проводит одну проверку на измотанность с результатом 5. Все стрелки остаются свежими, но испытывают напряжение.

Б Ход Германии: игрок открывает огонь тяжёлым MG по стрелкам 02 и уничтожает их критическим попаданием. Стрелки 02 удаляются с игрового поля и помещаются на советскую шкалу ОК (7.12). Тяжёлый MG успешно проходит проверку на измотанность и испытывает напряжение.

В Ход СССР: игрок может выполнить совместное движение двумя соседними стрелками 03 и 04 либо переместить только стрелков 01. Все три стрелковых подразделения нельзя переместить как группу, поскольку они не находятся в последовательно соседних гексах.



Он решает переместить стрелков 03 и 04. Их стоимость движения равна 1 ОД и ещё +1 ОД штрафа за напряжение. Таким образом, стоимость действия совместного движения равна 2 ОД.

Игрок проводит одну проверку на измотанность с результатом 1. Все стрелки становятся измотанными и остаются в напряжении.



10.5 Совместная атака

Совместная атака — это атака **одним** подразделением при **огневой поддержке** других, окружающих его подразделений.

1. **Атакующее подразделение:** подразделение, выбранное для атаки целевого гекса.
2. **Поддерживающие подразделения:** любые подразделения в пределах одного гекса от атакующего подразделения.

10.6 Поддерживающие подразделения

Для огневой поддержки атакующего подразделения поддерживающие подразделения должны соответствовать **всем** следующим условиям:

- Поддерживающее подразделение находится в **том же гексе, что и атакующее**, либо в **одном из шести соседних с ним гексов**.
- Целевой гекс находится в **зоне ведения огня** поддерживающего подразделения (5.0).
- Целевой гекс находится в **пределах дальности стрельбы** поддерживающего подразделения (то есть **не на дальней дистанции**).
- У поддерживающего подразделения не должно быть **жетона попадания**, влияющего на его **огневую мощь**.

Если атакующее подразделение находится в ближнем бою, то поддержку могут оказывать только подразделения в этом же гексе.

10.7 Совместный показатель атаки

Атакующее подразделение получает **групповой бонус огневой поддержки: +1 ПА** за **каждое** поддерживающее подразделение. Все остальные модификаторы ПА для **атакующего подразделения** рассчитываются как обычно.

Совместный ПА = ПА атакующего подразделения + 1 ПА за каждое поддерживающее подразделение

10.8 Стоимость действия совместной атаки

Стоимость действия совместной атаки равна стоимости действия атаки **атакующего подразделения**.

**Стоимость действия совместной атаки =
Стоимость действия атаки атакующего подразделения**

Совместная атака

Ход Германии: игрок проводит совместную атаку по стрелкам 01.

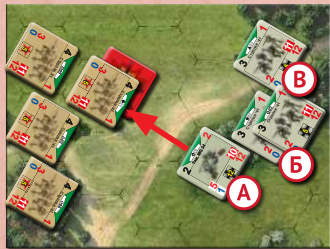
Тяжёлый МГ (А) является атакующим подразделением группы (10.5). Против небронированной цели его значение **огневой мощи** равно 5.

Немецкие стрелки 01 и 02 (Б) оказывают атакующему подразделению тяжёлого МГ огневую поддержку в +1 ПА каждый, поскольку находятся в соседнем с ним гексе и целевой гекс в их зоне ведения огня. Стрелки 03 (В) не могут присоединиться к совместной атаке, поскольку они не находятся в соседнем с тяжёлым МГ гексе.

Совместная атака имеет 7 ПА против советских стрелков с 12 ПЗ. Попадание при результате 5 и больше, критическое попадание при результате 9 и больше. Результат броска равен 8 — попадание.

Стоимость действия атакующего подразделения равна 2 ОД — при результате проверки больше 2 все подразделения останутся свежими (10.8). Игрок за Германию проводит одну проверку на измотанность с результатом 4 и все три подразделения остаются свежими (10.10), но испытывают напряжение.

Если бы тяжёлый МГ атаковал самых нижних стрелков 04, немецкими стрелками 01 и 02 было бы нельзя оказать огневую поддержку, поскольку гекс с лесом, который занимает тяжёлый МГ, блокирует их ЛВ до цели.



10.9 Совместная перегруппировка

Подразделения в одном и/или последовательно соседних гексах могут выполнить действие **перегруппировки** все вместе, **одним действием**.

Для этого проведите **отдельную** проверку на перегруппировку (7.7) для **каждого подразделения** в группе. Удалите жетон попадания с каждого подразделения, успешно прошедшего проверку на перегруппировку.

Стоимость действия совместной перегруппировки = 5 ОД

10.10 Групповая проверка на измотанность

- Используйте **стоимость** выполненного совместного действия.
- Добавьте все **модификаторы стоимости** напряжения (2.6), труднопроходимой местности (4.9) и жетона попадания (7.2).
- Можно уменьшить стоимость совместного действия, потратив любое количество доступных ОК (3.3).
- Проведите **одну d10** проверку на измотанность для всех подразделений в группе.

Если совместная проверка на измотанность провалена, **то все подразделения в группе становятся измотанными**, даже если подразделение отделилось от группы (10.3), и испытывают напряжение.

Если совместная проверка на измотанность **пройдена**, то все подразделения в группе остаются свежими, и испытывают напряжение.

10.11 Напряжение при совместном действии

Штраф за напряжение применяется к стоимости совместного действия, если **любым подразделением** в группе выполнялось действие в предыдущий ход игрока.

Влияние напряжения на совместное движение

Ход 1 СССР: стрелки 01 двигаются к группе из 3 других стрелков. Проверка на измотанность (1 ОД) успешна, стрелки испытывают напряжение.

Ход 2 СССР: все 4 стрелка выполняют совместное движение (1 ОД) в гекс с открытой местностью. Поскольку стрелки 01 испытывают напряжение, к стоимости совместного движения добавляется штраф за напряжение +1 ОД. Итоговая стоимость совместного движения равна 2 ОД (1 ОД за движение и +1 ОД за напряжение). Группа должна выполнить одну проверку на измотанность за движение стоимостью 2 ОД.

Влияние напряжения на совместную атаку

Ход 1 Германии: немецкие стрелки 01 двигаются в гекс с лесом рядом с тяжёлым МГ. Проверка на измотанность (2 ОД) успешна, но они в напряжении.

Ход 2 Германии: Тяжёлым МГ и стрелками 01 выполняется совместная атака по советским стрелкам в гексе с открытой местностью. Тяжёлый МГ будет атакующим подразделением со стоимостью атаки 2 ОД (без модификаторов).

Стрелки 01 оказывают огневую поддержку +1 ПА. Поскольку они испытывают напряжение, к стоимости совместной атаки добавляется штраф +1 ОД. Итоговая стоимость совместной атаки равна 3 ОД (2 ОД стоимость атаки + 1 ОД за напряжение). Теперь оба подразделения испытывают напряжение.

10.12 Другие совместные действия

Группами можно выполнять и другие совместные действия, например поспешно оборудовать позиции (17.6), скрыться (11.4), **поставить дымовые завесы (14.1) и т.д.** Выбор группы для таких действий происходит по тем же правилам, что и выбор группы для совместного перемещения. Стоимость совместного действия равна наибольшей стоимости действия подразделения в группе.

Карту действия с символом совместного действия (8.8) можно применить к группе. Стоимость совместного действия при розыгрыше карты — это стоимость действия, указанная на ней.

Теперь вы готовы сыграть сценарий 2

Скрытые подразделения

11.0 Скрытые подразделения

В каждом сценарии указано, присутствуют ли подразделения, которые будут **скрыты** во время подготовки.

Для того чтобы разместить **скрытые подразделения**, тайно выберите и отметьте на листе бумаги или на **рабочей карте командира** координаты гексов, в которых будут находиться ваши скрытые подразделения.

Рабочие карты командира можно скачать с нашего сайта gaga.ru/coh/

11.1 Обнаружение скрытых подразделений

Скрытое подразделение обнаружено, если:

- Им выполняется любое **действие**, кроме **выжидания, перегруппировки, скрытого движения** или **скрытого действия боевой карты** (8.8).
- Оно занимает гекс с **любым** нескрытым подразделением.
- Оно колёсное или гусеничное и занимает гекс с **открытой местностью** на **ЛВ** врага.
- Оно пешее и занимает гекс с **открытой местностью** на **ЛВ** врага **в пределах 2 гексов** от него (пешие подразделения остаются скрытыми, если находятся дальше).
- Вражеское подразделение атакует гекс со скрытым подразделением, и результат разведки огнём **равен значению обнаружения или превышает его** (11.7).

Несколько скрытых подразделений могут находиться в одном гексе, не обнаруживая друг друга.

Игрок по желанию может раскрыть своё скрытое подразделение. Это может вызвать раскрытие вражеского подразделения.

11.2 Размещение обнаруженных подразделений

При обнаружении (или раскрытии) скрытого подразделения поместите его на поле в гекс, отмеченный на вашей **рабочей карте командира**.

Направление скрытого подразделения не учитывается, пока его не обнаружат. При размещении подразделения на игровом поле выберите направление по своему желанию.

11.3 Действие скрытого движения

Вы можете выполнить подразделением действие скрытого движения за **5 ОД**, чтобы **скрыть** его, либо чтобы **переместить** его, если оно уже скрыто. К стоимости этого действия движения:

- **Не применяются** штрафы за движение по местности.
- **Применяются** штраф за напряжение и штраф стоимости движения с жетона попадания.

11.4 Скрытие подразделения

Нескрытым подразделением можно выполнить **действие скрытого движения** за 5 ОД, чтобы скрыть его. Для этого подразделение должно:

- иметь возможность перемещаться и
- **не находиться на вражеской ЛВ не скрытых подразделений.**

Подразделение можно скрыть в занимаемом им или в любом соседнем гексе, который **не находится на вражеской ЛВ**. Уда-

лите подразделение с игрового поля и отметьте его текущие координаты на своей рабочей карте командира. Групповым действием можно скрыть сразу несколько подразделений (10.12).

11.5 Скрытое движение

Любые скрытые подразделения можно переместить или совместно переместить за 5 ОД. Они остаются скрытыми, если будут вне вражеской ЛВ в течение всего движения.

Скрытые **пешие подразделения** могут переместиться в гекс на **вражеской ЛВ** и остаться скрытыми, если этот гекс:

- с **открытой местностью** и находится дальше 2 гексов от врага или
- с **укрытием** и его не занимает враг.

Отметьте новые координаты скрытого подразделения на вашей рабочей карте командира.

Укрытие помогает пешему подразделению оставаться скрытым, даже если в соседнем гексе враг. Укрытиями считаются:

- **Выгодная для обороны местность** (6.4).
- Местность с **плотной дымовой завесой**.

11.6 Измотанные скрытые подразделения

Если после выполнения скрытым подразделением действия скрытого движения, перегруппировки или выжидания **проверка на измотанность провалена**, оно всё равно **остаётся скрытым**.

Отметьте измотанность скрытого подразделения на вашей рабочей карте командира.

11.7 Разведка огнём

Обнаружение скрытых подразделений: вы можете выполнить действие атаки по гексу, в котором, как считаете, могут быть скрытые подразделения, надеясь их обнаружить.

- Выберите целевой гекс в зоне ведения огня атакующего.
- Бросьте **2d6** с результатом, равным **значению обнаружения** или превышающим его.

Значение обнаружения = 6 + Модификатор ПЗ местности (6.4)

Если результат броска **меньше необходимого значения обнаружения**, вы получаете только саркастические замечания от противника.

Если **бросок успешен**, но в гексе **нет скрытого подразделения**, противник должен сообщить об этом и всё ещё может пошутить по этому поводу.

Если **бросок успешен** и скрытое подразделение **находится в этом гексе:**

- Противник сразу размещает обнаруженное подразделение на игровом поле, в любом направлении.
- Теперь вы атакуете вашим подразделением обнаруженную цель, используя ОМ **красного** или **синего** цвета, в зависимости от цвета защиты цели.

Вы проводите **одну** проверку на измотанность подразделения.

Помните: вы можете изменить значение обнаружения и значение попадания, потратив до 2 ОК на каждое (3.2).

Если результат броска меньше значения обнаружения, вы так и не узнаете — промахнулись вы по скрытому подразделению или его там нет.

Скрытие подразделения

А Ход СССР: игрок отходит подразделением советских стрелков, чтобы убрать его с ЛВ немецкого тяжёлого МГ, которое находится за гексом с деревянным зданием (2-E09).

Он перемещает стрелков в гекс с открытой местностью, выполнив действие движения стоимостью 1 ОД, но с добавлением штрафа за движение назад +1 ОД. Игрок за СССР проводит проверку на измотанность за 2 ОД с результатом 3 — подразделение остаётся свежим и испытывает напряжение.

Ход Германии: игрок совершает ход в другом месте поля.

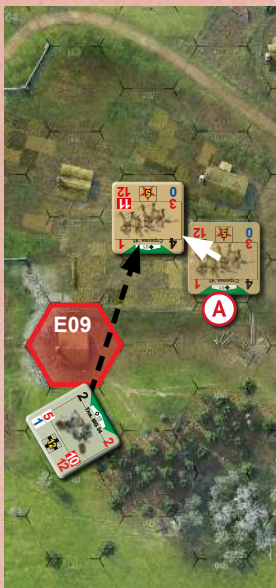
Б Ход СССР: теперь стрелки находятся не на ЛВ тяжёлого МГ, поэтому ими можно выполнить действие скрытого движения. Игрок за СССР убирает стрелков с игрового поля и тайно фиксирует координаты гекса, в котором они скрылись.

Стоимость этого действия:

5 ОД (стоимость скрытого движения) + 1 ОД (напряжение) = 6 ОД

Игрок за СССР проводит проверку на измотанность за 6 ОД с результатом 4 — провал, стрелки становятся измотанными. Игрок отмечает в своей рабочей карте командира, что стрелки измотаны и в напряжении.

Игрок за Германию знает, что стрелки скрылись в гексе E07, F07, E08 или F08, поскольку остальные гексы, соседние с их прошлой позицией, находятся на ЛВ тяжёлого МГ.



Скрытое движение

А Ход Германии: у игрока есть скрытые немецкие стрелки в гексе 1-N07, отмеченные в его рабочей карте командира.

Он сообщает противнику, что совершает скрытое движение этим подразделением. Затем отмечает в рабочей карте командира перемещение стрелков в гекс M07 с лесом, соседний с советскими миномётчиками. Поскольку гекс M07 с укрытием, стрелки остаются скрытыми, несмотря на соседство с советскими миномётчиками! (11.5)

Стоимость действия скрытого движения стрелками равна 5 ОД. Игрок за Германию тратит 2 ОК, уменьшая стоимость до 3 ОД (11.3).

Игрок за Германию проводит проверку на измотанность за 3 ОД с результатом 4 — скрытые стрелки остаются свежими и испытывают напряжение.



Обнаружение скрытого подразделения

Б Ход Германии: на следующем своём ходу игрок решает раскрыть своих стрелков и затем переместить их в гекс с советскими миномётчиками.

Стоимость этого действия:

1 ОД (стоимость движения) + 1 ОД (лес) + 1 ОД (напряжение) = 3 ОД

Игрок за Германию проводит проверку на измотанность за 3 ОД с результатом 5 — стрелки остаются свежими и испытывают напряжение.

Игрок за Германию мог выполнить скрытое движение подразделением в гекс, после чего оно было бы автоматически раскрыто, а не вначале раскрыть, а затем переместить. Однако в таком случае стоимость движения равнялась бы 6 ОД вместо 3 ОД.



Атака скрытого подразделения

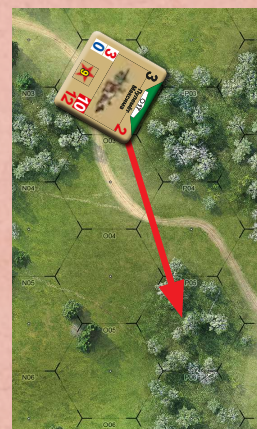
А Ход СССР: игрок считает, что немцы скрываются где-то в редколесье на юго-востоке.

Он решает атаковать гекс 1-P05 подразделением пулемётчиков. Итоговое значение обнаружения (11.7) — 7, получается путём сложения значения обнаружения гекса 6 с модификатором редколесья +1 ПЗ. Игрок за СССР до броска тратит 2 ОК для уменьшения значения обнаружения до 5. Результат броска равен 8 — успех.

Подразделение немецких стрелков скрывалось в гексе P05 и теперь обнаружено. Игрок за Германию размещает его на игровом поле в направлении к пулемётчикам.

Теперь игрок за СССР определяет, было ли попадание по обнаруженным стрелкам: 12 (защита стрелков) + 1 (редколесье) — 3 (огневая мощь пулемётчиков) = 10 (значение попадания). Игрок может изменить значение попадания за ОК, поскольку ОК, потраченные для изменения значения обнаружения, никак не влияют на значение попадания (11.7). Результат броска равен 7 — промах.

Игрок за СССР проводит проверку на измотанность за 3 ОД с результатом 3 — пулемётчики становятся измотанными и испытывают напряжение.



Теперь вы готовы сыграть сценарий 3



Холмы и высота

В этом разделе вы узнаете, как высота местности влияет на движение, линию видимости и бой.

12.0 Высота

Каждый гекс расположен на определённой **высоте**, отсчитываемой от 0 уровня.

Высота колеблется **от 0 до 2 уровня (▲▲)**. Гексы, в которых отсутствует **символ высоты (▲)**, расположены на **0 уровне**.

Указанная рядом с координатами гекса высота распространяется на **весь гекс**.

12.1 Холмы

Холмы обозначены на поле как:

- ▲ – холм 1 уровня (1У).
- ▲▲ – холм 2 уровня (2У).



Гекс холма может быть с любым типом местности: открытой местностью, лесом или зданиями.

12.2 Штраф стоимости движения за изменение высоты

При перемещении **пешего подразделения** или **полевого орудия** (16.7) в гекс с другой высотой применяется штраф стоимости движения.

Штрафы стоимости движения за изменение высоты:

- Пологий склон:** изменение высоты на 1 уровень.
Подъём: +1 ОД при перемещении **пеших подразделений** или **полевых орудий** в соседний гекс, который на 1 уровень **выше** текущего.
Спуск: нет штрафа за перемещение в соседний гекс, который на 1 уровень **ниже** текущего.
- Крутой склон:** изменение высоты на 2 уровня.
Подъём или спуск: +2 ОД для **пеших подразделений** или **полевых орудий**. Непроходим для **всех** колёсных или гусеничных подразделений.

Дороги не отменяют штраф стоимости движения за изменение высоты.

12.3 Модификаторы боя за высоту

Если атакующий или цель занимает более высокий гекс, чем противник, применяется бонус.

Модификаторы ПА и ПЗ за высоту:

- Бонус за высоту атакующего:** +1 ПА, если гекс атакующего **выше**, чем гекс цели.
- Бонус за высоту цели:** +1 ПЗ, если гекс цели **выше**, чем гекс атакующего.

Изменение высоты

На протяжении нескольких ходов игрок за Германию перемещает стрелков по следующему пути. Показаны только штрафы к стоимости движения.



А +1 ОД: с 0У на 1У ▲ (подъём по склону).

Б +1 ОД: с 1У ▲ на 2У ▲▲ (подъём по склону).

В +0 ОД: с 2У ▲▲ на 1У ▲ (спуск по склону).

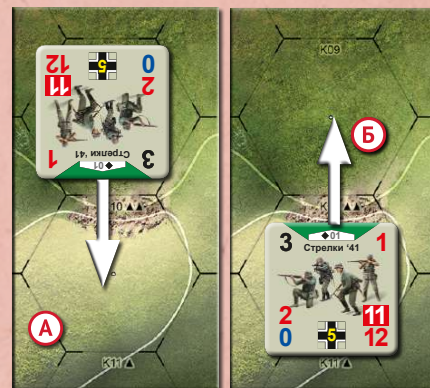
Г +0 ОД: с 1У ▲ на 0У (спуск по склону).

Крутой склон

Игрок за Германию перемещает стрелков из гекса 0У на холм 2У ▲▲ (А). Применяется штраф за крутой склон +2 ОД, поэтому итоговая стоимость движения равняется 3 ОД.

Позже игрок возвращает стрелков обратно — на 0У с холма 2У ▲▲ (Б).

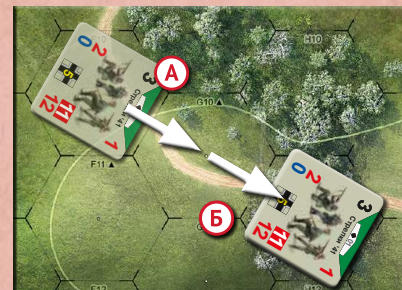
Снова применяется штраф стоимости движения +2 ОД.



Дороги и холмы

Игрок за Германию перемещает стрелков по дороге из гекса 0У на холм 1У ▲ (А). Несмотря на дорогу, применяется штраф за склон +1 ОД, и стоимость движения становится равной 2 ОД.

Позже игрок продолжает перемещать стрелков по дороге в редколесье (Б). Высота местности остаётся по-прежнему 1У ▲, поэтому штраф за высоту не применяется.

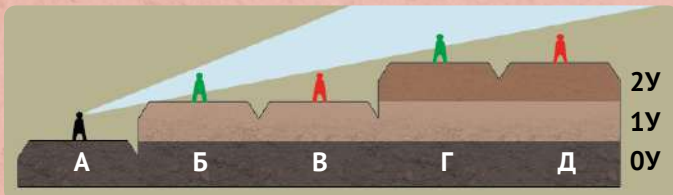


12.4 ЛВ между гексами разных высот

1. Определите уровни высоты гексов атакующего и цели. Гекс с наибольшим уровнем считается **гексом с возвышением**.
2. Между гексами есть линия видимости, если между ними нет ни одного гекса с таким же или большим уровнем высоты, как у гекса с возвышением.

Правила для ЛВ взаимны. Если гекс А находится на ЛВ из гекса Б, то и гекс Б находится на ЛВ из гекса А.

Эффект плато



ЛВ между гексами «А» и «В»:

Гекс с возвышением — это гекс «В» (1У).

ЛВ нет, поскольку промежуточный гекс «Б» находится на том же уровне высоты, что и гекс с возвышением «В».

Мы называем это **эффектом плато**.

ЛВ между гексами «А» и «Г»:

Гекс с возвышением — это гекс «Г» (2У).

ЛВ есть, поскольку промежуточные гексы «Б» и «В» ниже гекса с возвышением «Г».

Между гексом «А» (0У) и гексом Д» (2У), который находится за гексом «Г» (2У), нет ЛВ из-за эффекта плато.

ЛВ с холма 1У



Между немецким MG 34 на холме 1У ▲ и советскими стрелками на 0У нет ЛВ, поскольку между ними находится гекс 1У ▲.

Между MG 34 и 45-мм ПТО на 0У есть ЛВ, поскольку между ними нет гекса 1У или выше.

12.5 Высота и местность, блокирующая ЛВ

К гексу с **местностью, блокирующей ЛВ** (редколесье, лес или здания) (5.2), добавляется **1 уровень** высоты, но **только для определения ЛВ**.

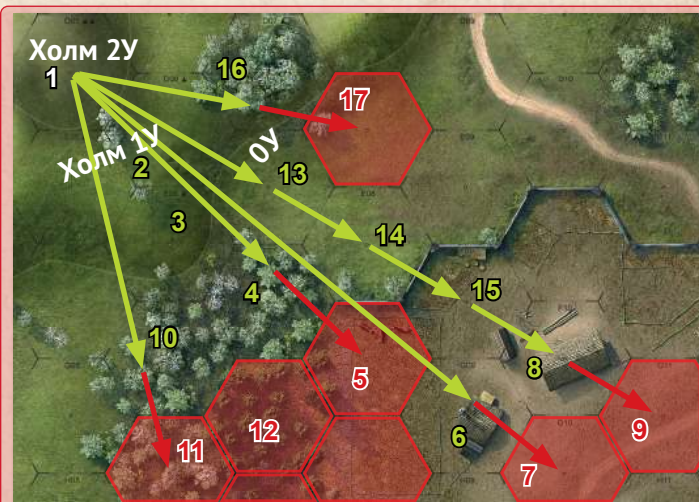
Гекс 0У со зданиями считается гексом 1У для определения ЛВ. Гекс 1У с лесом считается гексом 2У для определения ЛВ.



Между немецким MG 34 на холме 1У ▲ и советскими стрелками нет ЛВ, поскольку между ними гекс с лесом. Если бы MG 34 находилось на 2У ▲▲, между ними была бы ЛВ.

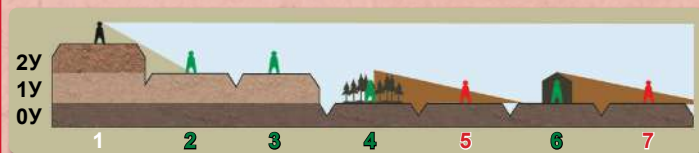
12.6 Слепые зоны

При взгляде с гекса с возвышением **слепая зона** находится сразу за гексом с местностью, блокирующей ЛВ. ЛВ между гексом с возвышением (вне зависимости от его уровня) и гексом в слепой зоне **всегда** заблокирована.



Между гексом 1 (холм 2У) и гексами с зелёными номерами есть ЛВ, но между этим же гексом и гексами в слепой зоне, с красными номерами — ЛВ нет, из-за местности, блокирующей ЛВ перед ними (гексы с лесом 10 и 4, гексы со зданиями 6 и 8).

Слепые зоны отражают возможность подразделений прижиматься к стенам зданий или укрываться на границе леса, чтобы оставаться вне поля зрения стрелков на высоте.



Линия видимости между гексами 1 и 7, вид сбоку.

Гекс 1 имеет ЛВ до каждого из этих гексов: 2, 3, 4, 6, и наоборот. Гекс 3 имеет ЛВ до гекса 4, но не далее, поскольку гекс 4 считается гексом 1У для определения блокирования ЛВ, благодаря находящемуся в нём лесу. Из-за эффекта плато всё, что находится за этим лесом, не видно из гекса 3.

Миномёты и артиллерия

13.0 Миномётные подразделения

Миномётные подразделения — это расчёты численностью в 2–6 человек, ведущие огонь фугасными снарядами. Некоторые из них могут вести стрельбу не прямой наводкой (по ненаблюдаемым целям).



Миномётное подразделение — это особое подразделение, которым можно:

- Произвести **стрельбу прямой наводкой** по целевому гексу **на ЛВ**, используя стоимость стрельбы прямой наводкой.
- Произвести **стрельбу не прямой наводкой** по целевому гексу **вне ЛВ**, используя стоимость стрельбы не прямой наводкой (значение в скобках).

13.1 Стрельба прямой наводкой

Стрельба прямой наводкой выполняется по тем же правилам, что и обычная атака в зоне ведения огня, за исключением того, что миномётное подразделение может вести огонь только по гексу, расположенному не ближе указанной **минимальной дальности стрельбы**.

Миномётный расчёт **может** вести **ближний бой** с учётом штрафа –2 ПА (6.9).

13.2 Стрельба не прямой наводкой

При стрельбе не прямой наводкой целевой гекс должен быть:

- В пределах **сектора обстрела** миномётного подразделения.
- На **ЛВ** от **гекса с корректировщиком** (13.3).
- Не ближе **минимальной дальности стрельбы** миномётного подразделения.

13.3 Гекс с корректировщиком

Гекс с корректировщиком — любой гекс на выбор игрока в пределах 2 гексов от миномётного подразделения и на его ЛВ.

При стрельбе не прямой наводкой **определяйте ЛВ и бонусы боя за высоту** (12.3) из гекса с корректировщиком, а не из гекса миномёта.

Всегда учитывайте гекс **самого подразделения** для определения того, находится ли цель в пределах дальности стрельбы (максимальной или минимальной).

Скрытые миномёты, ведущие стрельбу не прямой наводкой, **остаются скрытыми**, если они не находятся на ЛВ любого вражеского подразделения.

Миномётные подразделения высылали группы корректировщиков для наблюдения и целеуказания. Корректировщики должны были находиться достаточно близко, чтобы иметь возможность подать сигнал или доставить сообщение расчёту, поскольку в то время лишь немногие группы имели радиосвязь.

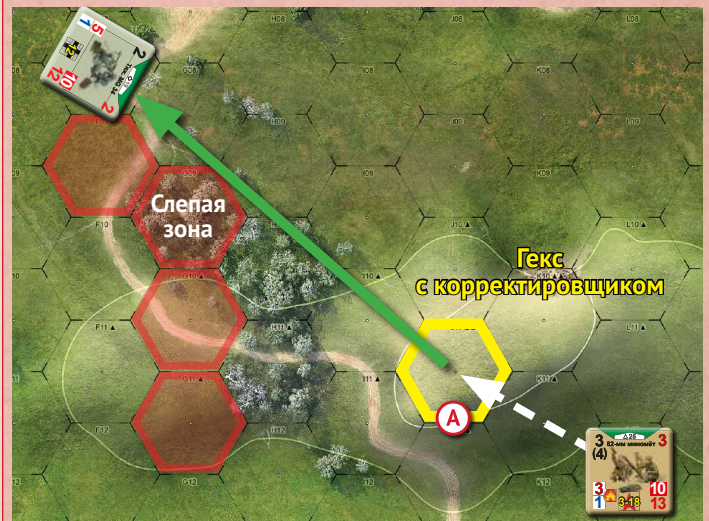


Миномётная атака

Игрок за СССР хочет открыть огонь не прямой наводкой по немецкому тяжёлому МГ советским миномётным расчётом в гексе 0У, расположенным за холмом 2У.

Игрок выбирает гекс с корректировщиком (А) на вершине холма в пределах 2 гексов от миномётчиков и на их ЛВ. Лес между гексом с корректировщиком и целевым гексом не блокирует ЛВ, поскольку корректировщик находится на холме 2У, а этот лес считается гексом 1У для расчёта ЛВ. Также целевой гекс не находится в слепой зоне, поскольку между ним и лесом находится гекс с открытой местностью.

Целевой гекс находится в 7 гексах от миномётчиков, что не ближе требуемой минимальной дистанции стрельбы в 3 гекса и не дальше удвоенной дальности стрельбы.



Миномётные снаряды являются фугасными (13.9), поэтому используется фланговая защита атакованного МГ 34 — 10 ПЗ.

Показатель атаки (ПА) миномётчиков:

$$3 \text{ ОМ} + 1 \text{ ПА (бонус корректировщика за возвышенность 13.3)} = 4 \text{ ПА}$$

Значение попадания:

$$10 \text{ ПЗ} - 4 \text{ ПА} = 6 \text{ (значение попадания)}$$

Игрок за СССР бросает 2d6 с результатом 8 — попадание. Игрок за Германию берёт жетон попадания для МГ 34.

Затем игрок за СССР проводит проверку на измотанность за стрельбу не прямой наводкой стоимостью 4 ОД. Результат броска равен 2. Подразделение измотано и испытывает напряжение.

13.4 Артиллерия

Артиллерия в игре представлена **картами вооружения** с символом артиллерии, которые доступны игрокам в некоторых сценариях.

В сценарии будет указано, во время каких раундов каждый игрок может применять артиллерию. Планирование артиллерийских ударов происходит во время **подготовки раунда** (9.4), а наносятся они во время подготовки последующего раунда.



13.5 Планирование артиллерийского удара

Для **планирования артиллерийского удара** разыграйте карту артиллерии во время подготовки раунда. Тайно отметьте целевой гекс на листе бумаги или на рабочей карте командира.

Запланированный артиллерийский удар **будет нанесён во время следующей** подготовки раунда.

Если в сценарии нет ограничений по целям для артиллерии, можно выбирать **любой** целевой гекс на игровом поле.

13.6 Нанесение артиллерийских ударов

После планирования новых артиллерийских ударов наносятся запланированные в **прошлом** раунде удары.

Для нанесения артиллерийского удара:

1. Разместите **жетон артиллерии** в целевом гексе. Стрелка может указывать на любую сторону гекса, на ваш выбор.
2. Проведите **проверку на отклонение**.
3. Определите результаты **артиллерийской атаки**.



13.7 Проверка на отклонение

Атакующий игрок бросает **1d6**. Для успешного нанесения удара по целевому гексу результат броска должен быть **равен значению проверки на отклонение** или **превосходить** его.

- У **Германии** значение проверки на отклонение — 3.
- У **СССР** значение проверки на отклонение — 4.

Атакующий может изменить значение проверки на отклонение, потратив до 2 ОК перед броском **1d6** (3.2).

Успех: если проверка пройдена успешно, артиллерийский удар наносится по целевому гексу.

Провал: если проверка на отклонение провалена, переместите жетон артиллерии из целевого гекса на количество гексов, равное результату броска **1d6** неудавшейся проверки на отклонение.

Для определения направления перемещения жетона артиллерии бросьте **1d6**. Результат броска будет соответствовать пронумерованному направлению на жетоне артиллерии. Перед броском игрок может потратить до 2 ОК, чтобы увеличить или уменьшить результат. Итоговый результат не может быть меньше 1 и больше 6.

Игроку за СССР при броске **1d6** необходим результат больше 3 для успешного прохождения проверки на отклонение. Результат броска равен 3 — провал, артиллерийский удар будет нанесён в 3 гексах от целевого гекса!

Следующий бросок **1d6** определит направление, в котором отклонится удар на 3 гекса.

13.8 Определение результатов артиллерийского удара

Используя огневую мощь, указанную на карте артиллерии, сделайте броски на атаку отдельно по **каждому** подразделению в гексе с жетоном артиллерии и в соседних с ним гексах. Делайте броски на атаку в том числе и против дружественных подразделений.

Артиллерия обычно открывала огонь по заранее обозначенным целям на расстоянии в несколько километров и вызывалась по радио, полемому телефону или заранее оговоренными сигналами, например сигнальными ракетами. Цели обозначались на картах и обычно являлись легко заметной местностью: перекрёстками, строениями или возвышенностями.

Советские подразделения чаще всего поддерживались огнём артиллерии при обороне либо при атаке устоявшейся линии фронта. При движении советских войск большинство полевых орудий вели огонь прямой наводкой (только по видимым целям). Немецкая армия же имела возможность вызывать артиллерию во время своего движения, по радио из командирского танка или БТР.

13.9 Модификаторы боя миномётов и артиллерии

- **Модификатор высоты корректировщика миномётного огня:** при выполнении стрельбы не прямой наводкой **миномётный расчёт** получает **модификатор высоты**, в зависимости от высоты **гекса с их корректировщиком**, а не от высоты гекса, занимаемого расчётом.
- **Бонус фугасных снарядов:** при миномётной и артиллерийской стрельбе всегда учитывается **фланговая защита** цели.
- **Воздушные взрывы:** при миномётной и артиллерийской стрельбе фугасными снарядами подразделения с **фланговой защитой красного цвета**, находящиеся в **лесу**, не получают бонус выгодной для обороны местности +2 ПЗ.

При попадании артиллерийских снарядов в плотный лесной покров они взрываются в воздухе, обрушивая осколки снарядов и куски деревьев на солдат, нанося им значительный урон.



Артиллерийский удар

Оба игрока последовательно спасовали, и раунд 2 закончился. Затем во время подготовки раунда 3 оба планируют артиллерийские удары, которые будут нанесены в раунде 4, после чего определяют результаты артиллерийских ударов запланированных ранее — при подготовке раунда 2.

Согласно сценарию игрок за Германию может сейчас запланировать артиллерийский удар для нанесения его в раунде 4. Он сообщает, что планирует артиллерийский удар, и тайно записывает координаты гекса 4-J08 (A), пытаясь предугадать местоположение советского конвоя в конце раунда 3.



В конце раунда 3 советская колонна достигла предполагаемого гекса (A). Во время подготовки раунда 4 игрок за Германию раскрывает выбранный им гекс J08 и размещает в нём жетон артиллерии. Затем он проводит 1d6 проверку на отклонение. Игроку за Германию для точного нанесения удара необходим результат 3 или больше, но результат броска равен 2. Удар отклонится на 2 гекса от запланированного.

Примечание: игрок за Германию мог потратить 2 ОК, чтобы снизить значение проверки на отклонение до 1 — это гарантировало бы 100% попадание по цели.



Для определения направления отклонения игрок за Германию бросает кубик с результатом 2. Направление 2 на жетоне артиллерии — это северо-восток, куда и отклонится удар на 2 гекса, что приведёт к попаданию по своему тяжёлому MG!

Игрок за Германию должен определить результат артиллерийского удара по своему тяжёлому MG. Поскольку артиллерия использует фугасные снаряды, тяжёлый MG обязано использовать свою фланговую защиту 10. На карте дивизионной артиллерии указана **огневая мощь 5** красного цвета, что означает **значение попадания 5**.

Игрок за Германию решает потратить 2 ОК для **увеличения** значения попадания до 7, чтобы уменьшить вероятность попадания по своему подразделению. Результат броска равен 3 — промах, что позволяет игроку вздохнуть с облегчением!

14.0 Дымовые завесы

Дымовая завеса может быть поставлена для скрытия подразделений (11.5).

Миномёты (80-мм и больше), артиллерия, сапёры (18.1) и танки могут выполнять действие атаки для **постановки дымовой завесы**, если это указано в сценарии.

Для постановки дымовой завесы можно выбрать целью гекс с любым типом местности, кроме воды. Вместо вычисления результата атаки вы просто размещаете в целевом гексе **жетон плотной дымовой завесы**.

Дымовая завеса **никогда** не наносит урон.

14.1 Постановка дымовой завесы подразделениями

Для **постановки дымовой завесы** подразделением:

1. Выберите целевой гекс для стрельбы **прямой** либо **непрямой наводкой**.
2. Вместо вычисления результата атаки разместите в целевом гексе **жетон плотной дымовой завесы (+2 ПЗ)**.
3. Выполните **d10 проверку на измотанность** со значением стоимости действия атаки подразделения.

14.2 Постановка дымовой завесы артиллерией

Для **постановки дымовой завесы** артиллерией:

1. При **планировании** артиллерийского удара тайно отметьте, что будете ставить дымовую завесу.
2. При определении результата артиллерийского удара проведите проверку на отклонение для определения окончательного места постановки дымовой завесы.
3. Разместите **жетоны плотной дымовой завесы (+2 ПЗ)** в гексе с жетоном артиллерии и во всех его шести соседних гексах.

14.3 Эффекты дымовой завесы

Модификаторы плотной дымовой завесы:

- **Бонус дымовой завесы +2 ПЗ** при обороне в гексе с плотной дымовой завесой.
- **Штраф дымовой завесы -2 ПА** при атаке из гекса с плотной дымовой завесой.
- **ЛВ блокируется** для любой высоты, если проходит через жетон плотной дымовой завесы.
- **-1 к значению перегруппировки (7.8).**
- **Отменяет бонусы движения техники (15.2).**



14.4 Рассеивание дымовой завесы

Во время **подготовки раунда (9.4)** каждый жетон **рассеянной дымовой завесы** удаляется, после чего каждый жетон **плотной дымовой завесы** переворачивается на сторону **рассеянной дымовой завесы (+1 ПЗ)**.

Модификаторы рассеянной дымовой завесы:

- **Бонус дымовой завесы +1 ПЗ** при обороне в гексе с рассеянной дымовой завесой.
- **Штраф дымовой завесы -1 ПА** при атаке из гекса с рассеянной дымовой завесой.
- **ЛВ не блокируется** одной рассеянной дымовой завесой. Применяется **бонус дымовой завесы +1 ПЗ**, если ЛВ проходит через такой гекс.
- **ЛВ блокируется** для любой высоты, если проходит через 2 жетона рассеянной дымовой завесы или более.



Сгруппированные и находящиеся на ЛВ жетоны рассеянной дымовой завесы ограничены совокупными модификаторами +2 ПЗ или -2 ПА и получают свойства **плотной дымовой завесы (14.3)**.

Теперь вы готовы сыграть сценарии 4 и 5

Техника

В этом разделе вы узнаете, как использовать технику: движение колёсной и гусеничной техники, её боевые возможности и перевозка пеших подразделений.

15.0 Движение техники

При перемещении техники следуйте тем же правилам, что и для движения пеших подразделений (4.5), но с некоторыми дополнениями.

15.1 Колёсная и гусеничная техника

Техника может быть **колёсной** или **гусеничной**, это определяется цветом **стоимости движения**, указанной в верхнем правом углу.

- **Стоимость движения зелёного цвета означает колёсную технику.**
- **Стоимость движения синего цвета означает гусеничную технику.**
- Количество символов **колёс**  или **гусениц**  под стоимостью движения показывает значение **бонуса движения** (15.2) этой техники.



15.2 Бонус движения техники

Каждый **символ бонуса движения** (**колесо**  или **гусеница** ) на фишке техники позволяет переместить её во время действия движения на **один дополнительный гекс** без увеличения стоимости движения.

Технику можно **поворачивать без дополнительных затрат ОД** после каждого её перемещения в гекс.

Бонус от символа **колеса**  можно использовать **только** при перемещении:

- **По дороге** — вдоль дороги из одного гекса с дорогой в соседний гекс с дорогой.

Бонус от символа **гусеницы**  можно использовать при перемещении:

- **По дороге** — вдоль дороги из одного гекса с дорогой в соседний гекс с дорогой.
- В гекс с **открытой местностью**.

 Бонус от символа **колеса** **нельзя** использовать при перемещении:

- В гекс с **техникой** или из него (**затор на дороге**).

  **Нельзя** использовать **любые** бонусы движения, чтобы перемещаться:

- В **труднопроходимую местность** (15.3).
- В гекс с **плотной дымовой завесой** (14.3).
- В гекс с **укреплением или заграждением, отмеченным символом**  или  (17.1, 17.7).
- **Назад** (4.11) или совершая **поворот на месте** (4.6).

В дополнение к этому, если техника совершает любое из указанных выше перемещений ( ) — она останавливается и **теряет** все доступные ей на этот ход бонусы движения.

15.3 Труднопроходимая и непроходимая местность

Труднопроходимая местность для колёсной техники :

- **Редколесье** (+2 ОД).
- **Деревянные здания** (+2 ОД) и **каменные здания** (+3 ОД).

Труднопроходимая местность для гусеничной техники :

- **Редколесье** (+1 ОД) и **лес** (+2 ОД).
- **Деревянные здания** (+1 ОД) и **каменные здания** (+2 ОД).
- **Распаханные поля** (+0 ОД) и **стены** (+0 ОД). Нельзя использовать бонус движения, но стоимость движения не увеличивается.

Непроходимая местность для колёсной техники:

- **Распаханные поля**
- **Стены**
- **Лес**

Непроходимая местность для ЛЮБОЙ техники:

- **Вода**
- **Крутой склон** (12.2)

15.4 Техника на дороге

Труднопроходимая и непроходимая местность игнорируется, если техника перемещается вдоль **дороги**, из гекса с дорогой в другой гекс с дорогой (при обычном и при бонусном перемещении).

15.5 Группирование техники

Технику можно перемещать в гекс и/или из гекса с дружественными или **вражескими** подразделениями как при обычном перемещении, так и при бонусном.

При перемещении техники **через** занятый врагом гекс (без остановки в нём, с использованием бонуса движения) она **не может** быть вовлечена в ближний бой.

На фишке советского Т-34 изображено два символа **гусениц** . Т-34 можно переместить в общей сложности на три гекса по дорогам или открытой местности за действие движения стоимостью 1 ОД.



Немецкий
средний танк
Panzer III

Бонус движения техники

В течение нескольких ходов игрок за СССР совершает следующие действия движения. Будем считать, что все проверки на измотанность он проходит успешно, а игрок за Германию ходит в другом месте поля.

А Ход 1: танк Т-34 движется на север в лес. Бонус движения нельзя использовать, после первого перемещения он находится в труднопроходимой местности.

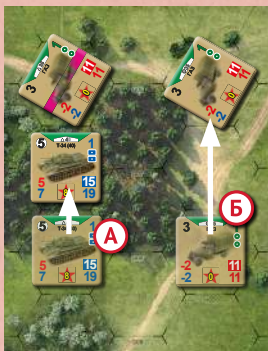
Стоимость движения: 1 ОД + 2 ОД (за лес) = 3 ОД. Проводится проверка на измотанность за 3 ОД.

Б Ход 2: грузовик 35 движется на север по дороге и использует один символ бонуса движения, который позволяет переместиться ещё на один гекс по дороге. Всего пройдено два гекса. Проводится проверка на измотанность за 1 ОД.

В Ход 3: Т-34 движется на север, в гекс с измотанным грузовиком 36 (затор не происходит). Далее он использует два бонуса движения для перемещения по открытой местности на северо-восток. Всего пройдено три гекса. Проводится проверка на измотанность за 1 ОД.

Г Ход 4: грузовой автомобиль 35 движется на один гекс на запад по дороге. Затем игрок хотел бы продолжить движение на запад, но грузовик 36 создаёт затор на дороге (15.2), поэтому использовать бонус движения нельзя. Необходимо ждать следующего хода, чтобы продолжить движение. Проводится проверка на измотанность за 1 ОД.

Примечание: чередуя подразделения, игрок избегал штрафа за напряжение.



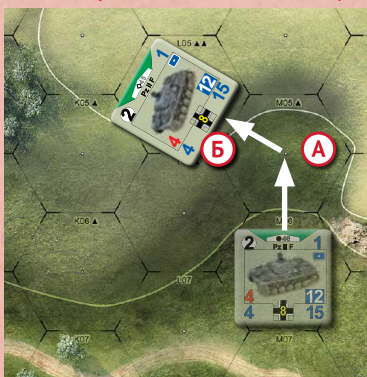
Движение техники вверх

Немецкий танк, обладая одним символом бонуса движения, въезжает на холм. Поскольку на его пути лежат гексы с открытой местностью, за счёт бонуса движения возможно достичь вершины холма за одно действие.

Стоимость движения – 1 ОД.

Танк из гекса 0У въезжает в гекс холма 1У ▲ (А), а затем – в гекс на холме 2У ▲▲ (Б).

Игрок за Германию проводит проверку на измотанность с результатом 4 – успех, подразделение испытывает напряжение.



15.6 Перевозка техникой

Технику можно использовать как транспорт для:

- **перевозки** одного **пешего подразделения** или
- **буксировки** одного **полевого орудия** (16.7).

15.7 Посадка (сцепка) подразделений

Перед началом перевозки (буксировки) транспортом подразделением необходимо выполнить посадку (сцепку). Для этого необходимо совместное движение.

Для посадки (сцепки):

1. Если подразделение **в том же гексе**, что и техника: стоимость посадки равна стоимости движения этого подразделения. Штрафы за труднопроходимую местность и жетоны попадания **игнорируются**, но штрафы за напряжение применяются. Если подразделение **в соседнем гексе** от техники: стоимость посадки равна стоимости движения этого подразделения в гекс с техникой (включая штрафы за местность и напряжение).
2. Поместите подразделение **поверх фишки техники** так, чтобы его направление совпадало с направлением техники.
3. Проведите **групповую проверку на измотанность** для подразделения и техники.

Стоимость действия посадки =
Стоимость движения подразделения для посадки

15.8 Перевозка (буксировка) подразделений

Пока происходит перевозка (буксировка) подразделения, техникой и перевозимым (буксируемым) подразделением необходимо выполнять **совместные действия** (10.0).

Техника и перевозимое (буксируемое) подразделение перемещаются вместе за стоимостью движения техники, при этом можно использовать **бонусы движения техники**.

Стоимость перевозки (буксировки) = Стоимость движения техники
Перевозящей (буксирующей) техникой:

- Можно выполнять **движение, скрытое движение, атаку, перегруппировку и выжидание**.

Перевозимым (буксируемым) подразделением:

- **нельзя атаковать;**
- **нельзя использовать уникальные умения** (18.1);
- можно выполнять **перегруппировку** или **выжидание**.

Перевозящее и перевозимое подразделения проходят **групповую проверку на измотанность**, которая влияет на обоих (10.10).

Пример: поражённое стрелковое подразделение на БТР успешно выполнило перегруппировку. Затем проверка на измотанность за 5 ОД провалена, и оба подразделения, стрелки и БТР, становятся измотанными и испытывают напряжение.

Пример: БТР, перевозящий сапёров, въезжает в гекс с минами. Сапёры (18.1) не влияют на мины, которые детонируют и атакуют оба подразделения.

15.9 Высадка (отцепка) подразделений

Для прекращения перевозки (буксировки) подразделения им нужно выполнить высадку (отцепку). Для этого необходимо совместное движение.

Примечание: ошеломлённое подразделение не может выполнить высадку (отцепку).

Для высадки (отцепки):

1. Поместите подразделение **под фишку техники** или в любой **соседний гекс**. Можно повернуть высаженное подразделение в любом направлении.
2. Стоимость высадки равна стоимости движения подразделения в гекс, в который оно высаживается (включая штрафы за труднопроходимую местность и напряжение).
3. Проведите **групповую проверку на измотанность** для подразделения и техники.

Стоимость действия высадки =
Стоимость движения высадившегося подразделения

Перевозка техникой

В течение нескольких ходов игрок за Германию совершает следующие действия движения. Будем считать, что игрок за СССР ходит в другом месте поля.

А Ход 1: игрок перемещает тяжёлый МГ в гекс с БТР Sd.Kfz. 251 и загружается в него. Он помещает фишку тяжёлого МГ на БТР в том же направлении, что и Sd.Kfz.

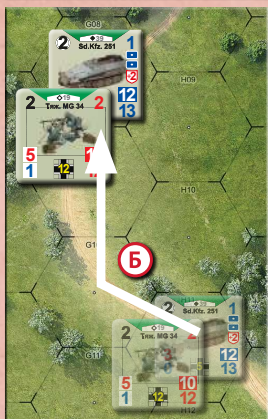
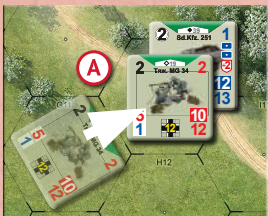
Стоимость движения тяжёлого МГ в гекс равна 2 ОД, а поскольку это открытая местность, штрафов стоимости движения нет. Поэтому стоимость действия совместного движения для посадки равна 2 ОД.

Игрок за Германию проводит успешную совместную проверку на измотанность для обоих подразделений, они испытывают напряжение.

Б Ход 2: игрок выполняет совместное движение БТР и тяжёлого МГ, перемещая их по дороге на три гекса, используя 2 бонуса движения БТР. Стоимость движения БТР равна 1 ОД и +1 ОД за напряжение, поскольку на предыдущем ходу происходила посадка. Игрок проводит успешную совместную проверку на измотанность.

В Ход 3: игрок выполняет действие высадки тяжёлого МГ из БТР. Он размещает фишку тяжёлого МГ под БТР в направлении на юго-восток.

Игрок за Германию проводит совместную проверку на измотанность за 3 ОД (2 ОД стоимость движения + 1 ОД за напряжение). Результат броска равен 1 — провал. Тяжёлый МГ и БТР становятся измотанными и испытывают напряжение!



15.10 Буксировка техники

Обездвиженную технику или технику с ошеломлённым экипажем (15.13) можно буксировать другой техникой (с использованием бонусов движения).

- **Колёсную технику** можно буксировать любой техникой.
- **Гусеничную технику** можно буксировать **только** гусеничной техникой.

Буксируемой техникой **нельзя** вести огонь. Нельзя буксировать технику, которая уже буксирует или перевозит другое подразделение.

15.11 Атака транспорта

При вычислении результата атаки по **транспорту** сначала выполните бросок на атаку против перевозимого (буксируемого) подразделения, а затем — против транспорта.

Перевозящее и перевозимое (буксируемое) подразделения получают все **модификаторы защиты местности**, в которой они находятся.

Если транспорт **уничтожен**, перевозимое подразделение немедленно высаживается (отцепляется), без дополнительной стоимости и размещается в гексе, повернутым в **любом** направлении.

15.12 Техника в бою

При использовании техники в бою следуйте тем же правилам, что и для боя пеших подразделений (разделы 5, 6 и 7), но с некоторыми дополнениями.

15.13 Попадания по технике

Попадания по бронированным целям происходят так же, как и попадания по небронированным целям.

Жетоны попаданий по бронированной цели

(×2) означает, что в игре присутствует два таких жетона.



Экипаж ошеломлён (×2)

- Не может выполнить **никакое** действие, кроме перегруппировки.
- Значение перегруппировки: 9



Орудие повреждено (×2)

- Не может **атаковать**, используя огневую мощь **красного** или **синего** цвета.
- Нельзя выполнить **перегруппировку**.



Уничтожена (×1)

- Подразделение **уничтожено**, им больше нельзя предпринимать **никаких** действий.
- Раскройте жетон попадания и удалите подразделение, если оно было снова атаковано, находится в одном или в соседнем гексе с врагом или в конце раунда.



Экипаж в панике (×1)

- Не может **атаковать**.
- Фронтальная защита: -4
- Значение перегруппировки: 9



Подавлена огнём (×5)

- Стоимость атаки: +1 или +2 ОД
- **ОМ красного цвета:** -2
- **ОМ синего цвета:** -3
- Значение перегруппировки: 8



Обездвижена (×5)

- Не может **двигаться** или выполнять **поворот**.
- Фланговая защита: +1
- Фронтальная защита: -1
- Нельзя выполнить **перегруппировку**.



Лёгкое повреждение (×4)

- Не влияет на характеристики.
- Нельзя выполнить **перегруппировку**.

⊗ = Действие не может быть выполнено.

Синее или **красное** значение ⊗ влияет только на характеристику **того же цвета**.

XX = Невозможно выполнить перегруппировку.

Жетоны попаданий с надписью «Без перегруппировки» или «XX» указывают на повреждения техники, которые невозможно починить в пылу боя.

15.14 Техника в ближнем бою

Техника **не получает** бонус выгодной для обороны местности в ближнем бою, в отличие от пеших подразделений (6.10).

Танки в ближнем бою не могут эффективно использовать преимущества местности.

15.15 Укрытие за техникой

Не перевозимые в данный момент **пешие подразделения** получают бонус **укрытия за техникой +1 ПЗ**, если занимают тот же гекс, что и **любая** дружественная техника. Другие модификаторы местности учитываются как обычно.

15.16 Ведение огня из танка вниз с крутого склона

Танками **нельзя** вести огонь вниз с крутого склона (12.2) по соседнему гексу (но можно вести огонь вверх по крутому склону).

Пример: нельзя атаковать с холма 2У вниз по крутому склону в соседний гекс 0У.

16.0 Правила по спецтехнике

16.1 Грузовые автомобили и повозки

Грузовые автомобили и **повозки** — это колёсная техника, предназначенная для перевозки подразделений и грузов по дорогам.

- Грузовые автомобили и повозки не могут получить **контроль над гексом** (4.4).
- Уничтоженные** грузовые автомобили и повозки не кладутся на шкалу ОК, но учитываются при подсчёте ПО.
- Грузовые автомобили могут атаковать только в **ближнем бою**. Повозки атаковать не могут.



16.2 Башенная техника

Стоимость атаки на **башенной технике** отмечена **белым кругом**. Такая техника оборудована вращающимся на 360° башенным орудием, с которого можно вести огонь в любом направлении.

Башенная техника может атаковать целевой гекс вне своего **сектора обстрела**, не меняя при этом своё направление.

При атаке цели вне своего сектора обстрела **башенная техника** получает штраф стоимости атаки **+2 ОД**.

Большинство танкистов вели огонь из башенного орудия в пределах 120-градусного сектора обстрела по фронту. Однако иногда они были вынуждены двигаться в одном направлении, а орудие направлять на вражеские силы на фланге. Случалось это нечасто, поскольку борт танка уязвим для вражеских атак, и это негативно сказывалось на боевом духе экипажа.



16.3 Самоходные артиллерийские установки (САУ)

Самоходные артиллерийские установки (САУ) не имели башен, а полевое орудие устанавливалось на танковое шасси, что требовало поворота при сопровождении цели.

САУ может вести стрельбу по цели только в своём секторе обстрела. Чтобы сменить направление стрельбы, необходимо выполнить действие движения для осуществления поворота.



16.4 Манёвренная техника

Перемещая колёсную технику, имеющую оба символа **бонуса движения**, **колеса** и **гусеницы**, по дорогам или открытой местности, вы можете использовать эти бонусы в **любом порядке**.

Все остальные правила о колёсной технике учитываются, поэтому её **нельзя** перемещать в **непроходимые** для неё гексы (15.2).

Бонус от символа гусеницы можно использовать, чтобы покинуть гекс с техникой.



16.5 Техника с открытой рубкой

Значение фланговой защиты на технике с **открытой рубкой** отмечено **белым полем с красной рамкой** (13). Такая техника уязвима, когда атакована **фугасными снарядами** (13.9), **огнёмётами** (18.0) либо **ОМ красного цвета** в ближнем бою.

Для техники с открытой рубкой при защите от **фугасного снаряда** (например, артиллерии), **огнёмёта**, **ОМ красного цвета** в ближнем бою считайте фланговую защиту **синего цвета** фланговой защитой **красного цвета** и при попадании тяните жетон попадания по **небронированной цели**. При остальных видах атак фланговая защита, как обычно, считается **синей**.



16.6 Бронетранспортёры

Бронетранспортёры (БТР) используются для перевозки и защиты подразделений.

Небронированные цели получают **бонус от БТР +2 ПЗ**, если они перевозятся БТР с красно-белым значком щита +2.



16.7 Полевые орудия

Полевые орудия обслуживаются **орудийными расчётами** (6.11). Они имеют колёсную стоимость движения **зелёного цвета**, но без бонусов движения.



Теперь вы готовы сыграть сценарий 6



Советский танк КВ-2

Укрепления и заграждения

В этом разделе вы узнаете об укреплениях и заграждениях.

17.0 Укрепления и заграждения

В гексе может находиться только одно укрепление или заграждение.

Укрепления:

- Траншеи
- ДОТы
- Поспешно оборудованные позиции

Заграждения:

- Колючая проволока
- Мины
- Дорожные заграждения

17.1 Укрепления

Укрепления размещаются на игровом поле во время подготовки сценария и не могут быть передвинуты или повернуты. На некоторых жетонах укреплений имеется **красная полоска**, которая указывает их направление для определения флангов (4.2) и сектора обстрела (5.1).

Показатели защиты **чёрного** цвета используются против огневой мощи как **синего**, так и **красного** цвета.

17.2 Занятые укрепления

Подразделения, **занимающие** укрепление, получают его **бонус защиты и бонус местности** гекса.

Нет ограничения на количество подразделений, занимающих одно укрепление, если не указано иного.

Подразделения **не могут занимать** укрепление, если оно уже занято врагом, но могут перемещаться в гекс с таким укреплением.

Подразделения можно перемещать в гекс с укреплением, не занимая само укрепление.

17.3 Занятие и покидание укреплений

При перемещении подразделения действием движения в гекс с дружественным или незанятым укреплением можете **сразу** его занять без увеличения стоимости действия. В этом случае поместите подразделение **под жетон** укрепления.

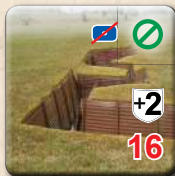
Если подразделение находится в гексе с дружественным или незанятым укреплением, но не занимает его, этим подразделением можно выполнить действие движения, чтобы занять это укрепление, игнорируя штрафы труднопроходимой местности.

Чтобы покинуть укрепление, используйте действие движения подразделением и поместите его **сверху жетона** укрепления или в любой соседний гекс.

17.4 Траншеи

Траншеи могут быть заняты **только пешими подразделениями**.

Подразделения в **траншеях** могут размещаться в **любом направлении** и получают бонус ПЗ при атаке с любого направления.



Модификаторы траншеи:

- **+2 ПЗ** подразделениям, занимающим траншею, при атаке с любого направления.
- **Непроходима** для **колёсной техники**, даже по дороге.
- **Гусеничная техника** не может использовать **бонус движения** для перемещения в гекс с траншеей или из него.

17.5 ДОТы

ДОТы (долговременные огневые точки) могут быть заняты **только пешими подразделениями** и **полевыми орудиями**.

Подразделения в **ДОТе** должны размещаться в **том же направлении**, что и ДОТ, и могут атаковать только целевые гексы в секторе обстрела ДОТа.

Подразделением, занимающим ДОТ, можно атаковать в ББ. Если на подразделение в ДОТе нападают в ББ, оно получает фланговый бонус ДОТа.

Миномётным расчётом нельзя вести огонь из ДОТа.



Модификаторы ДОТа:

- **+5 ПЗ** подразделениям, занимающим ДОТ, при атаке из **сектора обстрела** ДОТа.
- **+3 ПЗ** подразделениям, занимающим ДОТ, при атаке с **фланга**.

17.6 Поспешно оборудованные позиции

Поспешно оборудованная позиция отражает попытку подразделения **поспешно укрепить** свою боевую позицию.

Пешим подразделением можно выполнить **действие поспешного оборудования позиции** за 5 ОД. Сделав это, разместите жетон поспешно оборудованной позиции поверх жетона подразделения. Групповым действием можно оборудовать позиции сразу нескольких подразделений.



Модификатор поспешно оборудованной позиции:

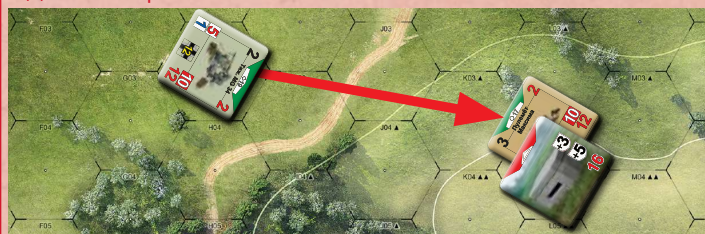
- **+1 ПЗ** подразделению, занимающему поспешно оборудованную позицию, при атаке с любого направления.

Поспешно оборудованная позиция может быть занята **только** тем подразделением, которое создало её. В одном гексе может быть несколько поспешно оборудованных позиций, но они всё ещё не могут находиться в одном гексе с укреплениями или заграждениями других видов.

Если подразделение **перемещается, поворачивается** или было **уничтожено** — жетон поспешно оборудованной позиции удаляется. Для того чтобы покинуть позицию, не нужно выполнение действия. Игрок может удалить свой жетон позиции в любое время.

Атака укреплений

MG 34 собирается атаковать советский расчёт пулемёта Максима в ДОТе на вершине холма.



Поскольку атака идёт из сектора обстрела ДОТа, для пулемёта Максима учитывается фронтальная защита:

12 ПЗ (фронтальная защита) + 5 ПЗ (фронтальная защита ДОТа) + 1 ПЗ (наибольшая высота) = 18 ПЗ

У MG 34 огневая мощь 5 красного цвета. Значение попадания равно:
18 ПЗ – 5 ПА = 13 (значение попадания)

Если игрок за Германию не потратит ОК, то у MG 34 нет никаких шансов поразить расчёт пулемёта Максима! Игроку стоит пересмотреть свои тактические планы.

17.7 Заграждения

Колючая проволока и мины размещаются во время подготовки сценария. Как и укрепления, их нельзя перемещать после размещения. Заграждения влияют на всех игроков, независимо от того, кто их разместил.

17.8 Колючая проволока

Колючая проволока затрудняет движение подразделений в гекс или из него.

Модификаторы колючей проволоки:

- При движении **пешего подразделения** в гекс с колючей проволокой бросьте **1d6** и прибавьте полученный результат к **стоимости движения**.
 -  **Непроходима** для **колёсной техники**, даже на дороге.
 -  **Гусеничная техника** не может использовать бонус движения, чтобы переместиться в гекс с колючей проволокой или из него.
- При движении гусеничной техники в гекс с колючей проволокой, колючая проволока **уничтожается** и **удаляется** с поля.



17.9 Дорожные заграждения

Дорожные заграждения затрудняют движение техники в гекс или из него. Они не влияют на движение пешеходных подразделений.

Модификаторы дорожного заграждения:

-  **Непроходимо** для **колёсной техники**.
-  **Гусеничная техника** не может использовать бонус движения, чтобы переместиться в гекс с дорожным заграждением или из него.



17.10 Мины

Мины размещаются на поле вследствие розыгрыша боевой карты № 17 либо скрытно, во время подготовки сценария.

При движении подразделения в гекс с минами игрок, разместивший мины, бросает против каждого вошедшего в гекс подразделения **2d6** за **взрыв мин** (в том числе против перевозимых подразделений). Если мины были скрытыми, то перед броском раскрывает их (11.1) и размещает жетон мин на игровом поле.

Мины взрываются со **значением попадания**, указанным на их жетоне в центре внизу, как против **небронированных**, так и **бронированных** целей. Только игрок, чьи мины взрываются, может изменить значение попадания мин в большую или в меньшую сторону, тратя на это до 2 ОК перед броском кубиков. На значение попадания больше ничего не влияет (местность, броня, дымовая завеса и т. д.).

Попадание происходит, если результат броска **2d6** за взрыв равен значению попадания или превосходит его.

Броски за взрыв мин совершаются против каждого подразделения, которое **перемещается в гекс с минами, совершает поворот в нём или атакует в ближнем бою**. При совершении этих бросков против транспорта совершайте их и против перевозимых им подразделений. **Однако против атакованного подразделения в ББ эти броски не совершаются.**

Мины НЕ взрываются когда подразделение **выходит из гекса** с минами.

  **Нельзя использовать любые бонусы движения при перемещении в гекс с минами или из него.**

Если вы перемещаете подразделение в гекс с вашими минами, вы можете потратить до 2 ОК для **увеличения** значения попадания мин, что уменьшит вероятность попадания по вашему подразделению.



Взрыв мин

Игрок за Германию перемещает танк Pz IV F2, перевозящий сапёров, вне сектора огня ДОТа, чтобы атаковать его с уязвимой стороны — фланга.

Но игрок за СССР предвидел такое наступление, поэтому разместил мины для защиты флангов ДОТа!

Сразу после перемещения в гекс **(А)** игрок за СССР вскрывает и размещает в нём жетон мин.

Мины сразу взрываются. **Значение попадания 8** применяется и к **небронированным** сапёрам, и к **бронированному** танку.

Игрок за СССР вначале рассчитывает попадание по сапёрам. Он тратит 1 ОК для уменьшения значения попадания до 7. Затем бросает 2d6 с результатом 11 — критическое попадание, сапёры уничтожены!

Теперь игрок за СССР рассчитывает попадание по танку. Он тратит 2 ОК для уменьшения значения попадания до 6 и бросает 2d6 с результатом 7 — попадание по Pz IV F2!

Игрок за Германию вытаскивает жетон попадания «Лёгкое повреждение», который не влияет на характеристики.

Pz IV F2 не может продолжить перемещение поскольку мины **отменяют бонус от символа гусеницы**  (15.2).

Стоимость действия движения Pz IV F2 равна 1 ОД (техника не получает штраф за подъём в отличие от пешеходных подразделений и полевых орудий) (12.2). Результат броска на измотанность равен 5 — подразделение остаётся свежим.



17.11 Уничтожение укреплений и заграждений

Укрепления и заграждения, со значением **защиты красного цвета** в нижнем **правом углу** жетона, могут быть **уничтожены**.

При **попадании** по укреплению или заграждению оно сразу **уничтожается**. Удалите его жетон с поля.

Результат **атаки на расстоянии** (не ББ) вначале рассчитывается для подразделений в гексе с укреплением/заграждением, а затем — для самого укрепления/заграждения. Модификаторы местности учитываются при атаке на расстоянии.

Атакующий проводит только одну проверку на измотанность.

Уничтожение укрепления

Немецкий Pz IV F2 из предыдущего примера имеет жетон попадания «Лёгкое повреждение», который не препятствует ведению огня по ДОТу.

Игрок за Германию проводит два отдельных броска на атаку против ДОТа и расчёта пулемёта Максима в нём.

Вначале идёт бросок против расчёта пулемёта Максима. Его ПЗ:

$$10 \text{ ПЗ (фланговая защита)} + 3 \text{ ПЗ (фланговая защита ДОТа)} = 13 \text{ ПЗ}$$

Расчёт пулемёта Максима не получает бонус за возвышение, поскольку немецкий танк также находится в гексе 2У на холме.

ПА немецкого танка Pz IV F2:

$$5 \text{ ОМ} + 3 \text{ ПА (малая дистанция)} = 8 \text{ ПА}$$

Значение попадания по расчёту пулемёта Максима равно 5 (13 ПЗ - 8 ПА). Результат броска игрока за Германию равен 3 — промах. **А**

Защита ДОТа равна 16, значение атаки Pz IV F2 не поменялось — 8, поэтому значение попадания равно 8 (16 ПЗ - 8 ПА).

Игрок за Германию тратит 1 ОК для уменьшения значения попадания до 7 и бросает 2d6 с результатом 9 — ДОТ уничтожен и удаляется с поля! **Б** Игрок за Германию проводит одну проверку на измотанность за 4 ОД (3 ОД атака + 1 ОД за напряжение, поскольку танк перемещался в предыдущем ходу). Результат броска 2 — подразделение измотано и остаётся в напряжении.



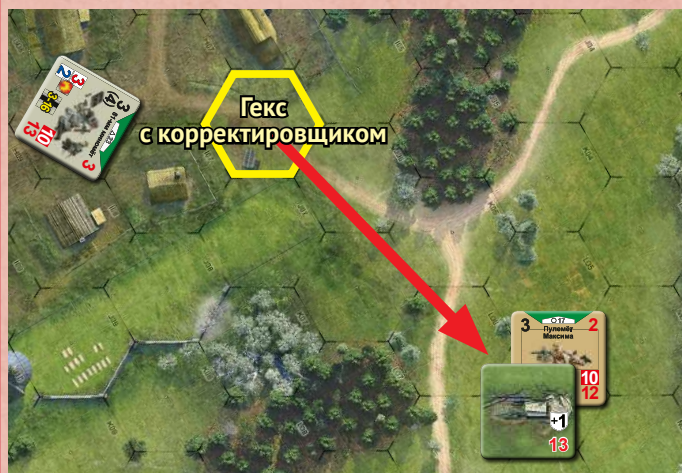
17.12 ББ в гексе с укреплением/заграждением

Атаки в ББ рассчитываются против одной цели в гексе (6.10). Для атакующего в ББ укрепления/заграждения не учитываются модификаторы местности.

Помните: в ББ подразделением можно атаковать только одну цель: либо вражеское подразделение, либо укрепление/заграждение, но не то и другое разом.

Фугасные снаряды и укрепления

Немецкий миномётный расчёт на огневой позиции для стрельбы по советским пулемётчикам, находящимся в поспешно оборудованной позиции.



Миномётным расчётом производится стрельба не прямой наводкой. Поскольку миномётчики ведут огонь фугасными снарядами, для пулемётчиков учитывается фланговая защита красного цвета 10 ПЗ (13.9) и модификатор поспешно оборудованной позиции +1 ПЗ. Итого 11 ПЗ.

Миномёт имеет 3 ОМ красного цвета. Игрок за Германию разыгрывает карту бонуса «Прицельная стрельба», которая даёт +2 ОМ. Итоговый ПА равен 5, а значение попадания — 6. Результат броска — 5, промах. Пospешно оборудованная позиция спасает советских солдат.

Затем рассчитывается результат атаки против поспешно оборудованной позиции со значением попадания 8 (13 ПЗ - 5 ПА). Результат броска — 10, позиция уничтожена и удаляется с поля.

Миномёт проводит одну проверку на измотанность 4 ОД за стрельбу не прямой наводкой. Результат броска 4 — подразделение измотано и испытывает напряжение.

Теперь вы готовы сыграть сценарии 7 и 8

Советский танк
Т-34



Огнемёты

В этом последнем разделе вы узнаете об огнемётах и партиях на 3 или 4 игроков. После этого вы будете готовы сыграть все оставшиеся сценарии.

18.0 Огнемёт на вооружении

Подразделения как пешие, так и техника, имеющие на вооружении **огнемёт**, обозначены символом огнемёта 🔥 на своих фишках.

Подразделениями с огнемётами, **вместо** атаки со значением обычной огневой мощи, можно выполнить атаку огнемётом.

Огнемёты как у пеших подразделений, так и на танках имеют следующие характеристики атаки:

- **3 ОМ красного цвета.**
- **3 ОМ синего цвета.**
- **Максимальная дальность:** 1 гекс.
Примечание: применяются бонусы +3 ПА за малую дистанцию и +4 ПА за ближний бой.
- Всегда используется **фланговая защита** цели.
- **Игнорируются ВСЕ** модификаторы ПЗ местности, кроме **дымовой завесы**.
- Атакованные **скрытые подразделения** сразу же обнаруживаются.

18.1 Сапёры

Сапёры — это специально обученные и снаряжённые для штурма вражеских позиций подразделения.

На сапёров распространяются все правила для пеших подразделений с некоторыми исключениями:

- **Огнемёты:** сапёры могут атаковать, используя огнемёты 🔥.
- **Мины:** сапёры могут входить (пешком) в гексы с минами, не вызывая их взрыв. Скрытые мины при этом всё равно обнаруживаются.
- **Постановка дымовой завесы:** сапёры могут выполнить действие атаки для постановки дымовой завесы (14.0) с максимальной дистанцией в 1 гекс.



Атака огнемётом

Игрок за СССР занимает гекс с каменным зданием расчётом 76-мм полковой пушки. Игрок за Германию выполняет атаку сапёрами из соседнего гекса с применением огнемёта: 3 ОМ + 3 ПА (бонус за малую дистанцию). Итого **6 ПА**.

Поскольку огнемёты всегда наносят урон по вражескому флангу, учитывается фланговая защита советского расчёта: **10 ПЗ красного цвета**. Он находится в гексе с каменным зданием, но огнемёты игнорируют выгодную для обороны местность.

Значение попадания равно 4 (10 ПЗ – 6 ПА).

Игрок за Германию бросает 2d6 с результатом 5 — попадание. Расчёт СССР получает красный жетон попадания по небронированной цели.

Стоимость действия атаки равна 2 ОД. Игрок за Германию успешно проходит проверку на измотанность, подразделение сапёров остаётся свежим.



Для большого количества игроков

19.0 Сценарии для 3 или 4 игроков

При розыгрыше сценария, рассчитанного на **3 или 4 игроков**:

- Раздайте каждому игроку **планшет учёта ОК**, указанные **подразделения** и **боевые карты**.
- Игроки за СССР или за Германию выигрывают или проигрывают **вместе**, как команда.
- Игроки из одной команды **не могут обмениваться** подразделениями, картами или ОК.
- Игроки из одной команды выполняют свои действия **одновременно** во время хода их команды (то есть оба игрока за Германию выполняют по действию в ход Германии, а затем в ход СССР оба игрока за СССР выполняют свои действия и т. д.).
- Раунд заканчивается, когда **все игроки, кроме одного**, пасуют в последовательных ходах.

Ход СССР: игрок 1 за СССР пасует, а игрок 2 за СССР выполняет действия. **Ход Германии:** оба игрока за Германию пасуют — раунд заканчивается.

19.1 При нехватке игроков

Когда **2 игрока** играют сценарий, рассчитанный на 4 игроков:

- Каждый игрок размещает и контролирует **все** подразделения своей стороны.
- Каждый игрок **суммирует** все стартовые ОК своей стороны и отмечает их на шкале ОК. Итоговые ОК можно тратить на любые свои подразделения.
- Каждый игрок набирает в руку **все** боевые карты, предназначенные для его стороны. При игре с правилом «Дополнительная карта адреналина» (см. страницу 5 в книге сценариев) игрок берёт только одну карту адреналина.

- Каждый игрок совершает по одному действию в ход. Раунд заканчивается, если оба игрока спасовали последовательно.

Когда **3 игрока** играют в сценарий, рассчитанный на 4 игроков:

- Два игрока из одной команды играют по обычным правилам (19.0).
- Третий игрок, который играет за двоих, должен разделять свои подразделения, ОК и боевые карты, принадлежащие разным командующим его стороны. Во время своего хода он выполняет **два действия** — по одному действию подразделениями каждого командующего его стороны.

19.2 Гандикап

Если один из игроков более опытный, игроки могут договориться давать менее опытному игроку 1 или 2 дополнительных ОК каждый раунд. Либо, как вариант, предоставлять возможность использовать необязательное правило «Дополнительная карта адреналина», описанное в сценарии 1.

42. Здравый смысл

Невозможно предвидеть все ситуации в игре с таким большим количеством возможных сочетаний правил. Если вы не можете найти правила для определённой ситуации или есть разногласия по их трактовке, используйте здравый смысл и придите к обоюдному соглашению о том, как её разрешить.

Если ваш противник лишён здравого смысла и не соглашается с вашим превосходным анализом ситуации, то ответ: «42».

Это всегда срабатывает.

Теперь вы готовы сыграть все оставшиеся сценарии. Вперёд!

От автора

Современная тактика, используемая передовыми армиями мира, берёт своё начало в военных доктринах Второй мировой войны. Она развивалась и совершенствовалась на протяжении различных конфликтов и войн в Корее, Вьетнаме, Боснии, Афганистане, Ираке и других.

Мы разработали эту серию игр, чтобы на её примере проследить и показать совершенствование тактики. Первой игрой серии является «Пробуждение медведя. Операция „Барбаросса“ 1941». У нас получилась быстрая, последовательная и легко осваиваемая система, которая отражает тактические приёмы, актуальные для того времени.

При разработке любой новой системы возникает соблазн добавлять всё больше и больше правил в попытке сделать игру более реалистичной. К сожалению, это может привести к противоположному эффекту, когда общая картина происходящего замыливается ворохом побочных деталей. Мы хотели, чтобы система подчёркивала напряжённость битвы и позволяла быстро реагировать на неблагоприятные ситуации или подвернувшиеся возможности. В ней должен быть подходящий уровень абстракции, который позволял бы больше времени уделять сражению с противником и изучению новых тактик, чем сражению с кипой правил.

Следовать поставленным целям было непросто, поскольку разработчики постоянно придумывали новые идеи. В конце концов мы остановились на эмпирическом методе: чтобы новое правило было включено в игру, оно должно применяться не менее чем в 5% связанных с ним ситуаций и добавлять щепотку историчности и реализма того времени. Мы руководствовались мыслью, что хорошей игру делают понятные и легко реализуемые основные механики, а не безумное количество деталей.

Система командования в игре — это хороший пример наших усилий в попытке сделать основные элементы игры продуманными, функциональными и простыми в использовании. Успех партии зависит от правильного распределения ОК. Вероятность успешной атаки и сохранения соединения свежим специально рассчитаны так, чтобы вы тратили ОК в решающие моменты игры.

Система управления и связь — это важнейшие ресурсы, которые обеспечивают сплочённость и боеготовность солдат перед лицом опасности. На этом этапе войны очень часто в бою оказывались советские новобранцы без должной подготовки. Они были храбрыми, но чаще всего они были морально и профессионально не готовы противостоять скоординированному немецкому наступлению, что приводило к быстрому падению боевого духа и нежеланию сражаться. Эти различия между противоборствующими сторонами представлены разными характеристиками подразделений и уровнем поддержки командования (ОК).

Третье издание правил является результатом многолетней работы, основанной на отзывах фанатов, военных изысканиях, а также изучении психологических и физических стрессов, с целью моделирования их эффектов непосредственно во время боя.

Собирайте друзей, раскладывайте игру и играйте! Желаем вам многих часов увлекательных сражений!

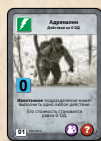
Уве Эйкерт



- Карту действия можно разыграть во время хода игрока, что будет считаться его действием.** За один ход можно разыграть только одну карту действия.
- Карты бонусов разыгрываются вместе с выполнением действия и не считаются действиями.** Во время хода можно разыграть любое количество карт бонусов.
- Карты сценариев вызывают особые события и подсчёт ПО. Их необходимо разыгрывать сразу после того, как они были взяты.** Затем игрок берёт новую карту.

Карты со стоимостью действия зелёного цвета должны разыгрываться свежим подразделением, которое будет проходить проверку на измотанность. Уменьшение стоимости до 0 ОД за счёт ОК позволяет любому свежему или измотанному подразделению выполнить действие. Стоимость карт синего цвета должна быть полностью оплачена за ОК. Такие карты могут быть разыграны для **любого** свежего или измотанного подразделения без выполнения проверки на **измотанность**.

Боевые карты



Адреналин (×4) *Карта № 01*

Можете выполнить одно **любое** действие любым **измотанным** подразделением или группой. Стоимость этого действия будет равна 0 ОД.



Офицер на передовой (×2) *Карта № 08*

Бросьте 1d6 и добавьте себе выпавшее количество ОК до конца раунда. Они могут временно превышать начальное значение ОК, указанное в сценарии. Можно тратить эти ОК только в текущем раунде.



Завязнуть (×2) *Карта № 15*

Поместите жетон обездвиженности под двигающуюся вражескую технику до конца раунда. Она получает штраф к ПЗ и не может быть перемещена, но может вести огонь. Её можно отбуксировать из гекса другой техникой, чтобы сразу удалить жетон обездвиженности.



Решение командования (×8) *Карта № 02*

Можете выполнить одно **любое** действие любым подразделением или группой. Стоимость этого действия будет равна 0 ОД.



В укрытие! (×2) *Карта № 09*

Можете поместить жетоны поспешно оборудованных позиций на любое свежее или измотанное подразделение или подразделения в группе (включая технику). Нельзя поместить на подразделение, находящееся в гексе с противником.



Устранение заграждений (×1) *Карта № 16*

Удалите одно заграждение в гексе с дружественным подразделением без жетона попадания. В этом гексе не должно быть противника.



За мной! (×2) *Карта № 03*

Выполните перегруппировку подразделения без прохождения 2d6 проверки, даже если в гексе с ним присутствует вражеское подразделение или на его жетоне попадания указано «Без перегруппировки». Подразделения с жетонами попадания «Уничтожено», на которых указано «ХХ», **никогда** не могут быть перегруппированы.



Снайперский огонь (×2) *Карта № 10*

Противник сразу теряет ОК, но только до конца текущего раунда. Результаты броска 1d6:

1 = 0 ОК	4-5 = -2 ОК
2-3 = -1 ОК	6 = -3 ОК



Минирование (×1) *Карта № 17*

Пешее подразделение без жетона попадания может разместить мины в своём гексе либо в одном из соседних. В гексе, где находится подразделение, размещающее мины, и в гексе, где размещаются мины, не должно быть противника. Мины могут быть скрыты, если размещаются не на ЛВ противника.



Сбор! (×2) *Карта № 04*

Выполните попытку перегруппировки для любого подразделения (7.7) или группы (10.9), которые не находятся в ближнем бою.



Прицельная стрельба (×2) *Карта № 11*

Увеличьте огневую мощь подразделения на 2. Эта карта также может увеличить огневую мощь совместной атаки на 2.



Результаты (×1) *Карта № 18*

В некоторых сценариях эта карта замешивается в колоду, а после её вытягивания происходит подсчёт ПО, как указано в сценарии.



Быстрое реагирование (×2) *Карта № 05*

После полного выполнения действия движения можете переместить подразделение на дополнительный гекс с проходимой местностью без увеличения стоимости действия. После этого проведите проверку на измотанность.



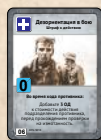
Стремительные действия (×4) *Карта № 12*

Выполните 2 последовательных хода, пропустив ход противника. Действия на этих ходах можно выполнять разными подразделениями. **Штраф за напряжение применяется, только если подразделение было в напряжении на начало этого хода.**



Событие (×1) *Карта № 19*

В некоторых сценариях эта карта замешивается в колоду, а после её вытягивания происходит особое событие, как указано в сценарии.



Дезориентация в бою (×2) *Карта № 06*

Во время **хода противника** добавьте штраф 3 ОД к стоимости действия его подразделения. Противник может потратить свои ОК для уменьшения стоимости действия по обычным правилам.



Удача! (×2) *Карта № 13*

Игрок может попытаться изменить результат **своего** броска. Эту карту можно разыграть только после броска кубиков.



Прекращение огня (×1) *Карта № 20*

В некоторых сценариях эта карта замешивается в колоду, а после её вытягивания происходит завершение сценария.



Опытные сержанты (×3) *Карта № 07*

Можете перебросить свой любой **один** кубик. Это можно сделать после бросков d10, d6 или 2d6.



Разведчики (×2) *Карта № 14*

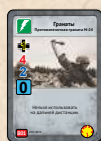
Вы можете разыграть эту карту как до, так и после выполнения действия, чтобы обнаружить скрытые подразделения противника, либо разыграть её после выполнения действия, для того чтобы скрыть своё подразделение.



Цели 1-4 (×4) *Карты № 21-24*

Эти карты чаще всего используются для указания секретной цели игрока в сценарии.

Карты вооружения



Гранаты (×1) *Карта № B01*

- Для немецких пеших подразделений.
- Учитываются модификаторы малой дистанции и ББ.
- Учитываются модификаторы местности цели.



Коктейль Молотова (×1) *Карта № B02*

- Для советских пеших подразделений.
- Учитывается модификатор ББ.
- Можно выбирать целью соседний гекс со штрафом -2 ПА за дальнюю дистанцию.
- Учитываются модификаторы местности цели.



Дивизионная артиллерия
Карты № B04, B05
Немецкая 105-мм гаубица обр. 18 (×1)
Советская 122-мм гаубица обр. 38 (×1)

- Учитываются модификаторы местности, кроме леса, где происходит воздушный взрыв (13.9).



Подрывной заряд (×1) *Карта № B03*

- Для немецких пеших подразделений.
- Применяется только в этом же гексе с учётом модификатора ББ.
- Модификаторы местности **не** учитываются.

Перечень подразделений

Ниже приведены названия, годы применения и описание подразделений, представленных в игре.

Немецкие войска: Вермахт



Стрелковое отделение '41 (×8) 39–45
Семь солдат и командир, вооружённые винтовками и несколькими автоматами. Чуть позже в отделение входил и пулемётный расчёт (MG 34).



MG 34, пулемёт с ленточной подачей (×7) 39–45
С пулемётной лентой на 200 патронов MG 34 являлся классическим оружием поддержки среднего калибра.



Сапёрное отделение (×3) 39–43
Отделения из 8–10 человек, специально обученные для штурма укрепленных позиций, установки мин и растяжек.



Тяжёлый MG 34, пулемёт (×2) 39–43
Установленный на треноге пулемёт MG 34 становился смертоносным и точным оружием.



50-мм миномёт (×2) 39–42
50-мм лёгкий миномёт оказался недостаточно мощным и позже был заменён на 81-мм миномёт.



81-мм миномёт (×2) 39–45
Миномётный расчёт состоял минимум из 3 человек и мог осуществлять стрельбу непрямой наводкой. Этими миномётами заменяли менее мощные 50-мм миномёты.



Команда истребителей танков (×1) 39–42
Команда из 2 солдат, обученных уничтожению танков, с использованием связок гранат, мин и самодельных подрывных зарядов.



7,5 LeIG 18, пехотная пушка (×2) 39–45
Короткоствольная лёгкая пехотная пушка LeIG 18 использовалась для поддержки пехоты против небронированных целей. Вела огонь фугасными снарядами.



3,7 PaK 36, противотанковая пушка (×2) 39–42
Немцы оказались совершенно неподготовленными к встрече с советским танком Т-34, когда 37-мм снаряды из противотанковой пушки PaK 36 буквально отскакивали от его брони.



5,0 PaK 38, противотанковая пушка (×2) 41–45
Эта 50-мм противотанковая пушка была слишком слаба против тяжёлобронированных танков Т-34 и KV и могла поражать их только на малых дистанциях.



7,62 FK 297, противотанковая пушка (×1) 41–43
76-мм противотанковая пушка. Чтобы остановить Т-34 и KV-1, немцы использовали много трофейных советских пушек, в том числе немодифицированную противотанковую пушку Ф-22-УСВ образца 1939 г.



88 Flak 18, зенитное орудие (×1) 39–45
88-мм зенитная пушка являлась одним из самых эффективных и известных противотанковых орудий Второй мировой войны. Она пробивала любую броню.



Повозка (×3) 39–45
Как в Вермахте, так и в РККА в подавляющем числе для снабжения использовали запряжённые лошадыми повозки. Количество повозок превышало общую численность всех других транспортных средств.



Opel Blitz, грузовик (×2) 39–45
Немецкий грузовой автомобиль. Немцы с радостью использовали грузовики, когда они были доступны, но снабжение по большей части доставлялось на повозках.



Sd.Kfz. 251, БТР (×2) 39–45
Средний полугусеничный бронетранспортёр (БТР) с двумя пулемётами MG 34, который мог быстро перемещать пехоту и не отставать от танков.



Protze PaK 36, тягач с противотанковой пушкой (×1) 41–42
Многие противотанковые подразделения целиком грузили пушки PaK 36 в шестиколёсный артиллерийский тягач, тем самым увеличивая свою мобильность.



Sd.Kfz. 252L, разведывательная бронемашинка (×1) 39–45
Тяжёлая восьмиколёсная разведывательная бронемашинка с 20-мм автоматической пушкой L55. Это поздняя серия с броневым щитом.



Demag D7, тягач с противотанковой пушкой (×1) 41–42
Обычная 50-мм противотанковая пушка PaK 38, установленная на полугусеничный тягач. Иногда для повышения бронезащиты спереди крепилась защита из подручных материалов.



PzIlg 35R, противотанковая САУ (×1) 41–44
Разочаровывающая замена Panzerläger I. PzIlg 35R — это истребитель танков с чешской 47-мм пушкой, установленной на шасси трофейного французского танка R35.



Panzer II F, лёгкий танк (×3) 40–43
Этот разведывательный лёгкий танк был похож на Pz II C, но имел слегка усиленную броню.



Panzer 38(t) E, лёгкий танк (×1) 39–42
Чешский лёгкий танк с 37-мм пушкой L48 должен был стать основным боевым танком, но оказался уязвимым и маломощным, а также имел плохое сцепление гусениц с грунтом.



Panzer III E, средний танк (×2) 39–41
Из-за слабой 37-мм пушки KwK, которая оказалась бесполезной против большинства советских танков, Pz III E так и не стал основным боевым танком Германии.



Panzer III H, средний танк (×1) 41–42
Это улучшенная модификация Pz III E. Отличался наличием 50-мм пушки, улучшенным бронированием башни и дополнительной 30-мм броневой плитой на лобовой части танка для защиты от Т-34.



Panzer III J, средний танк (×1) 42–43
Эта новая модификация, выпущенная в попытке противостоять разрушительному Т-34, но на момент своего появления на фронте она уже считалась устаревшей.



Panzer IV E, средний танк (×2) 39–43
Танк поддержки пехоты с короткоствольной 75-мм пушкой L24, эффективной против небронированных целей.



Panzer IV F2, средний танк (×1) 42–43
Данная модификация имела 75-мм пушку, что сделало Pz IV одним из основных танков, заменяя устаревшие Pz III.



S35 739 (f), средний танк (×1) 41–44
Трофейный французский средний танк с 47-мм пушкой L42, оборудованный рацией и двухстворчатым люком. Состоял на вооружении группы армий «Север» и в войсках, отправленных в Финляндию.



B2 740 (f), огнемётный танк (×1) 42–44
Трофейный французский тяжёлый танк, в котором пушка, находящаяся в корпусе, была заменена огнемётом.



T-34 747 (r), средний танк (×1) 41–42
Немцы вновь использовали трофейную технику. Трофейные Т-34 оборудовались средствами связи.

Советские войска: Красная армия (РККА)



Стрелковое отделение '41 (×12) 39–41
10 солдат и командир, вооружённые винтовками. Не так хорошо подготовленные, как немецкие солдаты, но с преобладающей огневой мощью.



Отделение автоматчиков/стрелков (×4) 41–42
В советских частях постепенно увеличивалось количество солдат, вооружённых эффективными пистолетами-пулемётами. К концу войны пистолеты-пулемёты составляли треть всего стрелкового вооружения.



Расчёт пулемёта Максима (×3) 39–45
Пулемётный расчёт с улучшенным вариантом пулемёта Максима образца 1910 г., который оставался тяжёлым и громоздким, но мощным и надёжным.



Отряд НКВД (×3) 39–45
Войска НКВД занимались не только охраной тыла армии, но и сражались на передовой. В 1941 году многие участвовали в битвах против немецко-фашистских захватчиков.



50-мм миномёт (×2) 39–42
50-мм лёгкий миномёт из-за низких боевых характеристик и слабой эффективности 50-мм осколочных мин не оказывал ощутимого влияния на поле боя.



82-мм миномёт (×2) 39–45
Самый массовый советский миномёт. Усовершенствованные модели оснащались колёсами для удобства перемещения. Мог вести стрельбу непрямой наводкой и ставить дымовые завесы.



76-мм полковая пушка (×1) 39–45
76-мм полковая пушка M1927 являлась советским орудием поддержки пехоты и состояла на вооружении стрелковых и кавалерийских полков.



45-мм ПТО, противотанковая пушка (×2) 39–45
Противотанковая пушка 53-К — это улучшенная 45-мм пушка, которая, в свою очередь, являлась модернизированной немецкой PAK 36. Стрельба могла вестись бронебойными и фугасными снарядами.



76-мм дивизионная пушка Ф-22 (×1) 39–45
Разработанная как универсальное орудие, совмещала качества дивизионной, противотанковой и зенитной пушки. Сложно управлялась и имела много недоработок.



Повозка (×4) 39–45
Как в Вермахте, так и в РККА в подавляющем числе для снабжения использовали запряжённые лошадыми повозки. Количество повозок превышало общую численность всех других транспортных средств.



ГАЗ, грузовик (×2) 39–43
ГАЗ-АА создан в СССР на базе американского грузовика «Форд-АА». Колёсная формула: 4×2. ГАЗ был «рабочей лошадкой» Красной армии.



БА-10, бронеавтомобиль (×2) 39–43
БА-10 использовался в основном для разведки, имел лёгкое бронирование, хорошую скорость, башню с 45-мм пушкой и 2 пулемёта. Самый массовый средний бронеавтомобиль за всю войну.



XT-26, огнемётный танк (×1) 41–42
Советский огнемётный танк, созданный на базе лёгкого танка Т-26. Сочетание малой дистанции действия огнемёта с лёгким бронированием танка делало его уязвимым в бою.



ЗиС-30, лёгкая САУ (×1) 41–42
ЗиС-30 была поспешно сконструирована путём установки 57-мм противотанкового орудия на тягач «Комсомолец», что приводило к неустойчивости при стрельбе.



Т-26, лёгкий танк (×4) 39–42
Несмотря на то что на момент операции «Барбаросса» лёгкий танк Т-26 уже устарел, в советских войсках его количество преобладало над остальными танками.



БТ-7, лёгкий танк (×2) 39–43
Легкобронированный БТ-7 устарел к 1941 г. При создании Т-34 опыт эксплуатации БТ-7 принёс много конструкторских решений.



Т-35, тяжёлый танк (×1) 39–41
Тяжёлый пятибашенный танк с 3 пушками и 5 пулемётами, технически ненадёжный и с недостаточным бронированием. Все Т-35 были потеряны в боях 1941 г.



Т-34 обр. 1940 г., средний танк (×4) 40–42
Считался лучшей танковой серией во Второй мировой войне. Т-34 отличался выверенным наклоном и толщиной брони, небольшим размером и высокой скоростью.



Т-34 обр. 1941 г., средний танк (×2) 41–43
Пушка Т-34 образца 1940 г. была улучшена, общая конструкция танка усовершенствована, а технология его изготовления упростилась.



KV-1, тяжёлый танк (×2) 40–42
Самая мощная серия тяжёлых танков начала войны, броня которых была почти непробиваемой.



KV-2, тяжёлый танк (×1) 40–43
KV-2 — «истребитель танков», обеспечивал огневую поддержку KV-1 на ближней дистанции. Его главным недостатком была малая скорость.

Характеристики и умения подразделений основываются на том, как они действовали относительно друг друга в определённый период войны. Вы можете заметить, что характеристики некоторых подразделений меняются в серии игр в зависимости от периода войны.

Алфавитный указатель

1d6/2d6 один или два шестигранных кубика.....	3.2	Значение попадания.....	6.8	Пологий склон.....	12.2
Артиллерия.....	13.4	Зона ведения огня.....	5.0	Поспешно оборудованная позиция.....	17.6
Башенная техника.....	16.2	Игрок с ПО.....	9.2	Проверка на измотанность.....	2.5
Без перегруппировки.....	7.9, 15.13	Измотанное подразделение.....	2.2, 3.4, 9.6	Проверка на отклонение.....	13.7
Ближний бой (ББ).....	6.10	Инициатива.....	2.0, 9.11	Проверка на перегруппировку.....	7.7
Боевая карта.....	8.1	Карта бонуса.....	8.3	Распаханные поля.....	4.8
Бонус движения.....	15.2	Карта вооружения.....	8.2	Расчёт.....	6.11
Бонус за высоту.....	12.3	Карта действия.....	8.3	Раунд.....	2.0, 9.0
Бонус за малую дистанцию.....	6.7	Карта сценария.....	8.6	Редколесье.....	9.8
Бронетранспортёр (БТР).....	16.6	Карта цели.....	8.6	Самоходная артиллерийская установка (САУ).....	16.3
Бронированная цель.....	6.2	Колёсная техника.....	15.1	Сапёрное подразделение.....	18.1
Буксировка.....	15.10	Колючая проволока.....	17.8	Свежее подразделение.....	2.2
Вода.....	4.8	Корректировщик.....	13.3	Сгруппированные подразделения.....	4.3, 6.9, 15.5
Вход на игровое поле за 0 ОД.....	4.12	Критическое попадание.....	7.1	Сектор обстрела.....	5.1
Выгодная для обороны местность.....	6.4	Крутой склон.....	12.2, 15.16	Символ подразделения.....	1.1
Высота.....	12.0	Кубик измотанности.....	2.5	Скрытое подразделение.....	11.0
Гекс с корректировщиком миномётного огня.....	13.3	Лес.....	4.8	Слепая зона.....	12.6
Гексы — целые и половинчатые.....	4.0	Линия видимости (ЛВ).....	5.2, 12.4	Совместное действие.....	10.0
Грузовой автомобиль.....	16.1	Местность.....	4.8	Стена.....	4.8, 6.5
Группа.....	10.0	Местность, блокирующая ЛВ.....	5.2, 12.5	Стоимость действия.....	2.4, 3.4
Группирование.....	4.3, 15.5	Минимальное количество ОК.....	7.13	Стрельба не прямой наводкой.....	13.2
Групповая проверка на измотанность.....	10.10	Миномётное подразделение.....	13.0	Сценарий.....	1.0, 9.3
Групповой бонус огневой поддержки.....	10.7	Мины.....	17.10	Техника.....	15.1, 16.0
Гусеничная техника.....	15.1	Небронированная цель.....	6.2, 7.5	Техника с открытой рубкой.....	16.5
Дальность стрельбы.....	5.3	Непроходимая местность.....	15.3, 17.4, 17.8, 17.9	Траншея.....	17.4
Движение назад.....	4.11, 15.2	Номер подразделения.....	1.1	Труднопроходимая местность.....	4.9, 15.3
Действие.....	2.1	Огнемёт.....	18.0	Укрепление.....	17.1
Действие атаки.....	6.0	Орудийный расчёт.....	6.11	Укрытие.....	11.5
Действие выжидания.....	2.8	Открытая местность.....	4.8	Укрытие за техникой.....	15.15
Действие перегруппировки.....	7.6, 10.9	Очки действия (ОД).....	2.4	Уничтоженное подразделение.....	7.11
Действия движения.....	4.5, 10.2, 15.0	Очки командования (ОК).....	3.0	Уничтожение укреплений и заграждений.....	17.11
Действия скрытого движения.....	11.3	Пас.....	2.7	Условия победы.....	9.1
Дорога.....	4.10, 15.2	Перевозка.....	15.6	Фланговая защита.....	6.1
Дорожное заграждение.....	17.9	Пешее подразделение.....	4.5	Фланговые гексы.....	4.2
ДОТ (долговременная огневая точка).....	17.5	Победные очки (ПО).....	9.1	Фронтальная защита.....	6.1
Дымовая завеса.....	14.0	Повозка.....	16.1	Фронтальные гексы.....	4.2
Жетон контроля.....	4.4	Поворот.....	4.5, 15.2	Фугасный снаряд.....	8.8, 13.0
Жетон попадания.....	7.2, 15.13	Поворот на месте.....	4.6	Ход.....	2.0
Жетон попадания по бронированной цели.....	15.13	Подготовка раунда.....	9.4	Холм.....	12.1
Жетон попадания по небронированной цели.....	7.2	Подкрепления.....	4.12, 9.9	Целевой гекс.....	5.0
Заграждение.....	17.7	Подразделение.....	1.1	Шкала победных очков.....	1.0, 9.2
Затор.....	15.2	Показатель атаки (ПА).....	6.6	Шкала раундов.....	1.0, 9.5
Здания (деревянные).....	4.8	Показатель защиты (ПЗ).....	6.1	Штраф за дальнюю дистанцию.....	5.3, 6.7
Здания (каменные).....	4.8	Поле.....	1.0	Штраф за напряжение.....	2.6
Значение перегруппировки.....	7.8	Полевые орудия.....	16.7	d10 десятигранный кубик.....	3.3

Создатели игры

Спасибо всем, кто помогал нам в разработке игры. Мы ценим огромное количество предложенных идей, часы исторических изысканий и дискуссий.

Авторы игры: Уве Эйкерт, Гюнтер Эйкерт

Иллюстратор коробки: Стивен Паскаль

Дизайнер игры и фишек: Павлос Гермидис

Художник танков в правилах: Мэтт Уайт

Тестировщики и корректоры: Ян Боне, Андреа Кантаторе, Дэн Кэри, Даг Клик, Даник Клотье, Дуэйн Филдс, Рич Гилсон, «Медведь» Эбер, Кристиан Хойлер, Ханс Кортинг, Маркус Линд, Стив Майклс, Джефф Мерлин, Николас Морлино, Майкл Олсен, Боб Пьефо, Лутц Пичкер, Густаво Мотта, Кеннет Рамслин, Барт Рэндольф, Брайан Роу, Джеймс Шох

Особые благодарности:

Рольфу Вернеру за его длинные истории, военные дневники, а также за множество стихов, которые он написал о своих годах на Восточном фронте. Дядя Рольф охотился на кабанов, путешествовал пешком и любил жизнь в любом её проявлении до конца своей жизни в 90 лет. Покойся с миром, Рольф.

Ари Эйкерт, моему отцу, за то, что он пробудил во мне интерес к истории во время наших долгих застольных бесед. Они больше не так горячи и продолжительны, потому что теперь мы можем слишком легко доказывать (или опровергать) точки зрения друг друга с помощью Интернета!

Mögen wir noch viele schöne Zeiten mit Gesang und Gelächter zusammen verbringen!

Пробуждение медведя

Версия правил 65.

Conflict of Heroes: Awakening the Bear!

Copyright © 2022 Academy Games, Inc.

Fremont, Ohio USA 419-307-6531

www.AcademyGames.com

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Максим Книшевицкий

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов

Руководитель проекта: Андрей Сесюнин

Общее руководство: Антон Сковородин

Особая благодарность Кириллу Борисовичу Назаренко

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

