

DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

НЕУСТРАШИМЫЕ СТАЛИНГРАД

A GAME BY DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILLUSTRATED BY ROLAND MACDONALD

STORY BY ROBBIE MACNIVEN

ВНИМАНИЕ!

Не читайте никаких брошюр, не распечатывайте никакие колоды, не вытаскивайте жетоны и не перемещайте какие-либо компоненты, пока не прочтете руководство по сборке и хранению на стр. 4. Если вам нужно сбросить настройки вашей игры, вы можете найти, как это сделать, на странице 31.

ПРАВИЛА

ОБЗОР

В «Неустранимые: Сталинград» игроки ведут свои войска через изнурительный конфликт, завязанный в отчаянной борьбе ума и воли на одном из самых важных театров Второй мировой войны. Последствия каждого неверного шага ужасны, с потерями за всю кампанию. Использование возможностей жизненно важно, поскольку каждый солдат может получить доступ к новому снаряжению и способностям, отличившись при исполнении служебных обязанностей. Стратегическое мышление имеет важное значение, поскольку последующий городской ландшафт влияют на каждый последующий сценарий. Эти изменения сохраняются на протяжении всей кампании, но саму игру можно полностью перезагрузить, что позволит игрокам исследовать каждый дюйм Сталинграда в повторных играх.

«Неустранимые: Сталинград» - это отдельная игра из серии «Неустранимые», которая расширяет рамки серии за пределы всего, что было до нее. К концу кампании силы игроков, город, за который они так отчаянно боролись, и истории, которые они рассказали, станут уникальными.

Игра в кампанию

«Неустранимые: Сталинград» - это повествовательная кампания. Игра предназначена для того, чтобы в нее играли один и те же два игрока в серии из пятнадцати последовательных сценариев. В некоторых играх вы будете бороться за контроль над ключевыми районами Сталинграда, которые вам в конечном итоге нужно будет обезопасить, чтобы ваша кампания завершилась успехом. В других вы будете преследовать тактические цели, которые помогут вам в ваших будущих миссиях - или помешают вашему противнику.

В конце каждого сценария ваша колода будет меняться по мере того, как вы понесете потери и призовете резервы. В то же время некоторые солдаты улучшат свои боевые способности по мере того, как они извлекут уроки из своего опыта или получат важное снаряжение. Таким образом, в каждой игре ваша колода будет меняться на протяжении всей кампании.

У каждого из вас будет свой собственный сценарий. Здесь вы будете отслеживать ход вашей кампании, получать уникальный инструктаж о миссиях и получать цели и специальные правила для каждого отдельного сценария, с которым вы сталкиваетесь. Не читайте заранее в своей книге сценариев и никогда не читайте книгу сценариев вашего оппонента!

Состояние кампании отслеживается с помощью кода состояния игры, который вы запишете в свою книгу сценариев.

Состояние вашей колоды отслеживается по ее размещению в лотке с отдельными местами для карт, доступных вам карт, которые вы можете разблокировать позже, и карт, которые были удалены безвозвратно.

Состояние города отслеживается по размещению квадратов в лотке с отдельными местоположениями для используемых и неиспользуемых квадратов.

В конце кампании вы можете перезагрузить игру, следуя инструкциям на стр. 31. Затем вся кампания может быть воспроизведена полностью!

СОДЕРЖАНИЕ

КОМПОНЕНТЫ (4-9)

В этом разделе представлены все компоненты игры и объясняется, где их хранить в коробке.

ПРАВИЛА ДЛЯ ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРЫ (10-17)

Этот раздел содержит все правила, необходимые вам для воспроизведения сценария 1. Прочтите его полностью, прежде чем начать играть.

ШАГ КАМПАНИИ (18-19)

В этом разделе подробно описаны все шаги, которые вы должны предпринять после завершения любого сценария. Прочтите это сразу после завершения вашей первой игры, прежде чем убирать что-либо из компонентов игры.

ПРАВИЛА КАМПАНИИ (20-31)

Этот раздел содержит все правила, необходимые для прохождения полной кампании. Всякий раз, когда вы сталкиваетесь с новым правилом в кампании, ознакомьтесь с соответствующей частью этого раздела.

Не читайте этот раздел перед началом вашей первой кампании! Он содержит спойлеры о контенте, который вы разблокируете по ходу игры.

Если вы никогда раньше не играли в «Неустранимые»

Если это ваш первый опыт работы с «Неустранимыми», мы рекомендуем вам ознакомиться с компонентами и правилами для ваших первых игровых разделов, а затем сыграть в тренировочную игру. Воспроизведите первый сценарий как обычно, но пропустите этап кампании в конце. Это даст вам возможность ознакомиться с правилами.

Когда вы почувствуете, что готовы начать кампанию, воспроизведите первый сценарий еще раз, на этот раз выполнив этап кампании после завершения игры.

Если вы раньше играли в «Неустранимые»

Если вы уже играли в «Неустранимые» раньше, вам все равно следует ознакомиться с этим сводом правил. Вот некоторые из различий, о которых следует знать, прежде чем вы начнете:

МАСШТАБ

Неустранимые: Сталинград использует тот же масштаб, что и Неустранимый: Нормандия, где ваша колода представляет отряд, каждая фишка отряда представляет небольшое подразделение солдат, а каждая карта представляет отдельного солдата или офицера.

ДЕЙСТВИЯ

Некоторые действия в «Неустранимые: Сталинград» работают иначе, чем в предыдущих играх «Неустранимые».

Захватить: Вы можете взять под контроль квадрат с вражеской фишкой отряда, если ваш противник еще не контролирует его.

Воодушевить: Когда вы выполняете это действие, вы повторно используете способность карты в своей игровой зоне вместо того, чтобы возвращать ее в свою руку. Это важно для некоторых карточных эффектов в «Неустранимые: Сталинград».

Некоторые другие действия, разблокированные позже в рамках кампании, также могут работать по-другому, поэтому, пожалуйста, внимательно прочитайте подробности, когда они станут доступны!

РАЗГРОМ

Фишки отряда не удаляются с поля во время игры. Вместо этого, если отряд получает потери и нет карт для удаления, отряд разгромлен, и вы помещаете маркер разгрома на его фишку. Когда отряд разгромлен или разгромленный отряд понесет потери, ваш противник может переместить этот отряд на смежный квадрат, которую вы разведали.

Когда вы Пополняете разгромленный отряд, вы немедленно удаляете его маркер разгрома.

ТОЧКИ ПОЯВЛЕНИЯ

В «Неустранимые: Сталинград» нет жетонов точек появления. Если вы разыграете карту солдат, которая не соответствует отряду на поле, он появится на том же квадрате, что и один из ваших стрелков. Если вы создаете отряд с отделением, оно должно появляться со стрелками того же отделения. Как и в предыдущих играх, появляющийся отряд может немедленно предпринять действие.

БЕЗНАДЕЖНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Правило «Безнадежное положение» из предыдущих игр не применяется в «Неустранимые: Сталинград». Вы можете завершить сценарий несколькими способами: достигнув своей цели сценария, в полном разгроме, если вы разгромите всех стрелков вашего противника, или в отступлении, решив завершить сценарий поражением.

КАМПАНИЯ

Во время как предыдущие игры «Неустранимые» позволяли вам либо разыгрывать сценарии самостоятельно, либо объединять их для более длительной кампании, в «Неустранимые: Сталинград» кампания является неотъемлемой частью игрового процесса.



КОМПОНЕНТЫ

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

РУКОВОДСТВО ПО СБОРКЕ И ХРАНЕНИЮ

Все компоненты, необходимые для воспроизведения первого сценария, перечислены в разделе Сценарий 1 на следующей странице. Когда вы будете готовы сыграть в свою первую игру, возьмите перечисленные карты и буклеты и пробейте все жетоны, указанные синим цветом.

Вам не понадобятся карты и жетоны, перечисленные в разделе "За пределами сценария 1" на стр. 6, пока вы не завершите свою первую игру. Когда они вам понадобятся, вы можете вскрыть свои колоды блока, улучшения и резерва, а также пробить все оставшиеся жетоны.

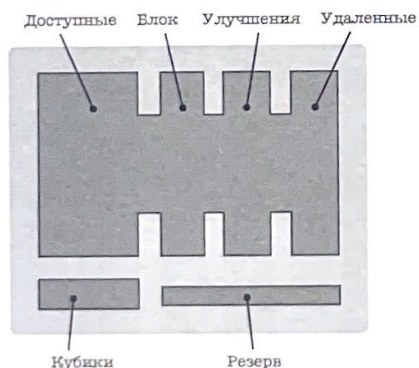
В ходе кампании вы будете отслеживать состояние своей колоды и карты Сталинграда по расположению этих элементов в вашей коробке. Важно, чтобы вы хранили все карты и квадраты в правильном месте.

Карты

У вас есть съемный лоток для карт, специфичный для вашей фракции. Это разделено на несколько областей:

Карты в вашем **доступном пуле** представляют вашу колоду в ее текущем состоянии. Когда вы получите доступ к новым картам, вы добавите их в свой доступный пул. Когда вы потеряете доступ к картам, вы удалите их из своего доступного пула. Как именно вы храните карты в вашем доступном пуле, зависит от вас. В начале кампании все ваши стартовые карты находятся в вашем доступном пуле.

Карты из вашего **удаленного пула** больше не будут доступны вам до конца кампании. В начале кампании в вашем удаленном пуле нет карт.



Карты из вашей колоды блока, колоды улучшения и колоды резерва могут быть добавлены в ваш доступный пул по ходу кампании.

Вы можете просматривать карты в ваших доступных и удаленных пулах в любое удобное для вас время.

Никогда не смотрите на карты в ваших колодах блока, улучшения или резерва, если вас не проинструктируют об этом.

Никогда не смотрите на карты в лотке для карт нашего оппонента.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОТЕКТОРОВ

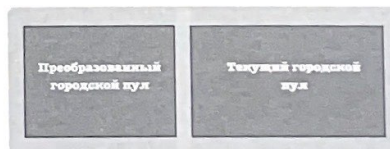
Если вы собираетесь использовать протекторы для карт, мы рекомендуем вам использовать только для тех карт, которые есть в вашем доступном пуле. Когда карты перемещаются из вашей колоды блока, колоды улучшений и колоды резерва в ваш доступный пул, уберите их в протектор. Когда карты переместятся из вашего доступного пула в удаленный пул, снимите протекторы.

КВАДРАТ

Игроки пользуются общим лотком для квадратов, который состоит из двух областей:

Плитки в текущем городском пуле используются при подготовке сценариев, которые вы будете разыгрывать по ходу кампании. текущий городской пул - самый большой из двух мест под квадраты.

По мере изменения города вы будете удалять квадраты из текущего городского пула и заменять их квадратами из преобразованного городского пула, что навсегда изменит квадраты, используемые для остальной части кампании.



Жетоны

Жетоны хранятся в двух лотках для жетонов, но местоположение жетонов не важно для отслеживания состояния кампании.

СЦЕНАРИЙ 1

35 советских
стартовых карт



6 фишек советских
отрядов



Готов

Подавленный

24 советских жетона
контроля



Под контролем

Разведано

1 Советская книга сценариев



35 немецких
стартовых карт



6 фишек немецких
отрядов



Готов

Подавленный

24 немецких
жетона контроля



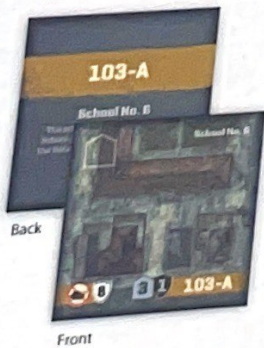
Под контролем

Разведано

1 Немецкая книга сценариев



129 квадратов поля



1 Жетон инициативы



Советская
инициатива

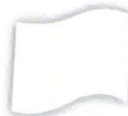


Немецкая
инициатива

17 жетонов ключевых
точек



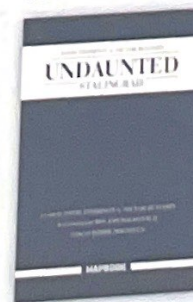
25 Жетона разгрома



4 Десятигранных кубика



1 Книга Карт



ЗА ПРЕДЕЛАМИ СЦЕНАРИЯ 1

67 Советских карт блока
58 Советских карт улучшений
23 Советские карты резерва
18 фишек советских отрядов

LOCKED DECK
DO NOT OPEN UNTIL INSTRUCTED
51-026 - 51-028

UPGRADE DECK
DO NOT OPEN UNTIL INSTRUCTED
51-029 - 51-031
51-032 - 51-034
51-035 - 51-037

RESERVE DECK
DO NOT OPEN UNTIL INSTRUCTED
51-038 - 51-040
51-041 - 51-043

Солдат
SNIPERS
5

Техника
T34
6 T

2 Советских жетона выжидания
8 Советских жетонов мины
4 Советских жетона дыма

3 B

A 1 B

1 B

+2

Отделение А минное, противопехотное
Отделение Б минное, противотанковое

70 Немецких карт блока
64 Немецких карты улучшений
23 Немецкие карты резерва
22 Фишки немецких отрядов

LOCKED DECK
DO NOT OPEN UNTIL INSTRUCTED
51-026 - 51-028

UPGRADE DECK
DO NOT OPEN UNTIL INSTRUCTED
51-029 - 51-031
51-032 - 51-034
51-035 - 51-037

RESERVE DECK
DO NOT OPEN UNTIL INSTRUCTED
51-038 - 51-040
51-041 - 51-043

Солдат
SNIPERS
5

Техника
PANZER III
4 S

2 Немецких жетона выжидания
17 Немецких жетонов мины
4 Немецких жетона дыма

3 B

A 1 B

1 B

1 C

1

+2

Отделение А минное, противопехотное
Отделение Б минное, противотанковое
Отделение С минное, противопехотное
Незаворававшая мина, противотанковая

2 Жетона эвакуации
2 Жетона миссии
14 Жетонов очков миссии
6 Жетонов туннели

4

1

7

КОМПОНЕНТЫ В ДЕТАЛЯХ

Этот раздел предназначен в качестве справочного. Он охватывает все компоненты, используемые в сценарии 1.

КАРТЫ

Карты солдат

Карты солдат представляют отряды и технику, находящиеся под вашим командованием, и каждая из них связана с фишкой отряда.

- 1. Название:** тип отряда солдата.
- 2. Инициатива:** значение карты, используемой для определения инициативы.
- 3. Принадлежность к Отделению:** отделение, к которому принадлежит солдат (если таковое имеется).
- 4. Действия:** возможные эффекты от разыгрывания карты.
- 5. Имя:** имя солдата, которое не имеет никакого игрового эффекта.
- 6. Обозначение карты:** первая буква обозначения указывает на фракцию карты (советскую или немецкую). Вторая буква указывает, является ли она из стартовой колоды (S), колоды блока (L), колоды улучшений (U) или колоды резерва (R).



Карты командования

Карты командования представляют унтер-офицеров, находящихся под вашим командованием, и активы, которые не представлены на поле. Они не связаны с фишками отрядов.

Карты командования отличаются от карт солдат шевроном под их значением инициативы и символами фракций по обе стороны от их действий.

Карты командования не связаны ни с какими фишками отрядов.

- 1. Название:** должность командира.
- 2. Инициатива:** значение карты, используемой для определения инициативы.
- 3. Принадлежность к Отделению:** отделение, к которому принадлежит солдат (если таковое имеется).
- 4. Действия:** возможные эффекты от разыгрывания карты.
- 5. Имя:** имя солдата, которое не имеет никакого игрового эффекта.
- 6. Обозначение карты:** первая буква обозначения указывает на фракцию карты (советскую или немецкую). Вторая буква указывает, является ли она из стартовой колоды (S), колоды блока (L), колоды улучшений (U) или колоды резерва (R).



Карты Туман войны

Карты «Туман войны» представляют собой сбой в коммуникации, вызванный хаосом боя, усугубляемые тактикой обмана противника и рассредоточением взвода на большой территории. Карты Туман войны нельзя использовать ни для чего, кроме как для определения инициативы. Чтобы убрать их с пула, вам нужны разведчики.

1. Название

2. Инициатива: значение карты, используемой для определения инициативы.

3. Обозначение карты: первая буква обозначения указывает на фракцию карты (советскую или немецкую). Вторая буква указывает, является ли она из стартовой колоды (S), колоды блока (L), колоды улучшений (U) или колоды резерва (R).



ОБОЗНАЧЕНИЕ КАРТЫ

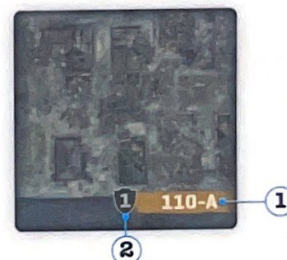
Обозначение карты не имеет никакого эффекта в сценарии. Вы будете использовать его для отслеживания элементов кампании на этапе кампании и для ссылки на отдельные карточки в вашей книге сценариев.

КВАДРАТ ПОЛЯ

Квадраты поля представляют город Сталинград, где сражается ваш взвод. В каждом сценарии указывается, какие квадраты использовать и где их размещать.

1. Обозначение квадрата: уникальное обозначение квадрата, которое используется во время подготовки.

2. Бонус укрытия: бонус, добавляемый к защите отряда, когда он атакован на этом квадрате.



Если квадрат представляет собой здание, она также будет обладать следующими характеристиками:

3. Бонус укрытия здания: этот более высокий бонус за укрытие используется, когда атакующий находится на другом квадрате. Обычный бонус укрытия используется, если атакующий находится на том же квадрате.

4. Защита здания: значение структурной защиты самого квадрата. Вы не можете атаковать квадраты в сценарии 1, поэтому это объясняется позже.

5. Непроходимо: техника не может въезжать на квадраты, на которых отображается этот символ.

6. Название: некоторые значимые локации имеют название, которое не оказывает никакого влияния на игровой процесс.



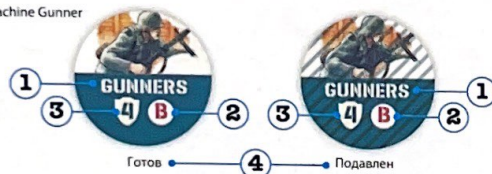
ЖЕТОНЫ

Фишки отрядов

Фишки отрядов представляют собой отряды на игровом поле, которыми вы управляете с помощью своих карт солдат.

- 1. Название:** вид отряда.
- 2. Принадлежность к отделению:** отделение, к которому принадлежит отряд (если таковое имеется).
- 3. Базовая защита:** значение, которое ваш противник должен бросить, чтобы успешно отбить это попадание боевым действием.
- 4. Готов/подавлен:** статус солдата. Если фишка лежит лицевой стороной вниз, отряд подавлен. Солдат не может предпринимать других действий до тех пор, пока фишка не будет перевернута в режим готов.

German Machine Gunner



Жетоны контроля

Жетоны контроля показывают, какие квадраты вы разведали и которые находятся под вашим контролем.

Разведано: ваши отряды могут перемещаться на этот квадрат.

Под контролем: ваши отряды могут перемещаться в этот квадрат, и вы контролируете любые ключевые точки на этом квадрате.



Советский
Под контролем



Советский
Разведано



Немецкий
Под контролем



Немецкий
Разведано

Жетон разгрома



Эти жетоны указывают на то, что отряд был разгромлен. Разгромленные отряды выведены из строя до тех пор, пока им не будет сделано Пополнение.

Жетон ключевой точки



Жетоны ключевой точки указывают на стратегическую ценность квадрата. Вы контролируете ключевую точку, если у вас есть жетон контроля (контрольной стороной вверх) на том же квадрате.

Жетон инициативы

Жетон инициативы указывает, какой игрок владеет инициативой в этом раунде и делает свой ход первым.



Советский



Немецкий

ПРАВИЛА ДЛЯ ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРЫ

СЦЕНАРИЙ 1 ПОДГОТОВКА

Чтобы выполнить подготовку для последующих сценариев, вместо этого следуйте правилам подготовки на стр. 22.

1. Выберите фракцию: Выберите фракцию и возьмите книгу сценариев этой фракции. До конца кампании вы будете играть за эту фракцию. Никогда не заглядывайте в книгу сценариев вашего оппонента.

2. Прочитайте инструктаж о миссии: Прочитайте инструктаж 1 в вашей книге сценариев.

3. Найдите обзор сценария: Найдите сценарий #011 в вашей книге сценариев. Это дает вам цель вашего сценария, вашу стартовую инициативу, а также вашу стартовую колоду и запас. Вы также будете использовать его на этапе кампании.

4. Расставьте квадраты: Найдите сценарий #011 в книге карт. Загляните в текущий городской пул, чтобы найти показанные квадраты, и разместите их так, как указано. Не используйте никаких квадратов из преобразованного городского пула. Оставьте все неиспользованные квадраты в коробке.

5. Разместите жетоны: Разместите фишки отрядов, жетоны ключевых точек и жетоны контроля, как указано в книге карт. Верните все неиспользуемые жетоны ключевых точек в коробку.

6. Определите инициативу: отдайте жетон инициативы советскому игроку.

7. Соберите свой запас: Возьмите из имеющегося у вас пула все карты, перечисленные в разделе "Запас" обзора сценария в вашей книге сценариев. Для этого сценария это должны быть все карты в вашем доступном пуле.

Отсортируйте карты в вашем запасе по названию. Содержание вашего запаса является открытой информацией.

8. Соберите свою колоду: Возьмите из своего запаса все карты, перечисленные в разделе "Начальная колода" обзора сценария в вашей книге сценариев. Перетасуйте карты и положите колоду рубашкой вниз.

#011	9 JANUARY SQUARE - 27 SEPTEMBER 1942
Советские цели	Контролируйте 4 ключевых точки
Немецкие цели	Контролируйте 4 ключевых точки
Инициатива	Советы
Запас	1 Platoon Sergeant, 1 Squad Leader (A), 1 Squad Leader (B), 5 Rifleman (A), 5 Rifleman (B), 3 Scout (A), 3 Scout (B), 3 Machine Gunner (A), 3 Machine Gunner (B), 10 Fog of War
Стартовая колода	1 Platoon Sergeant, 1 Squad Leader (A), 1 Squad Leader (B), 1 Rifleman (A), 1 Rifleman (B), 1 Scout (A), 1 Scout (B), 1 Machine Gunner (A), 1 Machine Gunner (B), 2 Fog of War
Область	Победитель берет под свой контроль площадь 9 января



ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ #011



RULES FOR YOUR FIRST GAME

КАК ИГРАТЬ

Игра проходит в форме серии раундов, в течение которых оба игрока будут разыгрывать карты для перемещения отрядов, атаки противоборствующих сил и взятия целей. Каждый раунд состоит из трех этапов:

1. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

3. ХОД ИГРОКА

Как только последний этап завершен, раунд заканчивается и начинается следующий раунд. Это продолжается до тех пор, пока игрок не выиграет.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

Оба игрока берут по четыре карты из своей колоды, чтобы сформировать комбинацию.

Всякий раз, когда вам нужно взять карту, но ваша колода пуста, перетасуйте свою стопку сброса в колоду.

Никогда не тасуйте карты в своей игровой зоне в колоду.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Оба игрока тайно выбирают одну карту из своей руки и раскрывают ее одновременно. Игрок, который выбрал карту с наибольшей инициативой, берет жетон инициативы, переворачивая его так, чтобы он показывал значок своей фракции. Этот игрок будет выполнять действия первым в течение этого раунда.

В случае ничьей игрок, у которого уже есть жетон инициативы, сохраняет инициативу.

Оба игрока сбрасывают выбранную ими карту.

ХОД ИГРОКОВ

Игрок с жетоном инициативы выкладывает карты из своей руки, по одной за раз, в игровую зону перед собой. Как только у них на руках больше не остается карт, которые они могут (или желают) разыграть, их ход заканчивается. Все карты, оставшиеся в их руке, и все карты в игровой зоне перемещаются в стопку сброса этого игрока. Игрок, не обладающий инициативой, затем делает свой ход таким же образом.

Вы не можете сохранять карты в своей руке для будущих раундов.

Всякий раз, когда вы разыгрываете карту, используйте ее для выполнения одного из следующих действий:

Действовать: выберите одно из действий, перечисленных на карте, и выполните его полностью.

ИЛИ

Готовность: если отряд, связанное с картой, подавлен, переверните его на сторону готовности.

ИЛИ

Затануться: верните карту в свой запас.

ОД ИГРОКОВ

активны выкладывает карты из своей руки, в зону перед собой. Как только у них на са карт, которые они могут (или желают) гинается. Все карты, оставшиеся в их зной зоне перемещаются в стопку сброса, обладающий инициативой, затем делает зом.

гть карты в своей руке для будущих

азыгрывает карту, используйте ее для следующих действий:

ерите одно из действий, и карту, и выполните его полностью.

ИЛИ

отряд, связанное с картой, ните его на сторону готовности.

ИЛИ

те карту в свой запас.

Туман войны

Вы не можете разыгрывать карты «Туман войны» во время своего хода.

Вы можете выбрать карту «Туман войны» при определении инициативы.

Единственный способ удалить карту «Туман войны» из вашей колоды - это провести разведку (см. стр. 14).

Обычно карта «Туман войны» остается в вашей руке до конца вашего хода, а потом сбрасывается ее как обычно.

Подавление

Если фишка отряда лежит лицевой стороной вниз, показывая свою подавленную сторону, то этот отряд подавлен и не может выполнять действия.

Когда вы разыгрываете карту солдата, связанную с этим отрядом, вы не можете выбрать действие. Вместо этого вы должны быть сделать готовность (перевернув жетон на сторону готовности) или затаиться (вернув карточку в свой запас).



Размещение фишек отряда

Когда вы выполняете действие с картами солдат, а соответствующей фишки отряда нет на поле, немедленно поместите эту фишку на поле.

Если карта солдат, которую вы разыгрывали, имеет обозначение отделения, поместите фишку отряда на тот же квадрат, что и фишка стрелков из соответствующего отделения.

Если на карте солдат нет обозначения отделения, поместите ее на тот же квадрат, что и любая из ваших фишек стрелков.

Вы можете разместить фишку отряда на том же квадрате, что и фишку разгромленных или подавленных стрелков.

Затем выполните действие в обычном режиме.

Не ставьте фишку отряда, когда вы затаились.

Затаившиеся отряды

Когда затаились, верните эту карточку в свой запас. Затем она больше не является частью вашей колоды, пока вы не решите предпринять действие Пополнить, чтобы снова добавить ее в свою колоду.

Будьте осторожны, когда Затаились с картой, которая обладает эффектом Пополнить, потому что позже вы можете не добавить ее в свою колоду!

Вы не можете затаиться с картами Туман войны.

Не ставьте фишку отряда, когда вы затаились.

СЦЕНАРИЙ 1 ДЕЙСТВИЯ

Когда за названием действия следует **X**, действие имеет числовое значение.

Например, Переместиться **1**

Когда за названием действия следует **XA**, действие имеет числовое значение и также может иметь отделение (A, B или C).

Например, Пополнить **5** или Пополнить **2A**

ДЕЙСТВИЯ ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЮ

Move / Переместиться **X**

Переместите фишку отряда на **X** квадратов.

Каждый квадрат, на который вы перемещаетесь или через которую проходите, должен быть разведан или контролироваться вашей стороной.

Scout / Разведать **X**

Переместите фишку отряда на **X** квадратов.

Если на какой-либо квадрат, на который вы перемещаетесь или через которую проходите, нет одного из ваших жетонов контроля, поместите туда жетон контроля разведанной стороной вверх. Для каждого размещенного жетона контроля возьмите карту «Туман войны» из своего запаса и положите ее в стопку сброса.

Если в вашем запасе недостаточно карт «Туман войны», возьмите столько, сколько есть в наличии.

ДЕЙСТВИЯ ПО ПОДДЕРЖКЕ

Bolster / Пополнить **XA**

Возьмите до **X** карт из своего запаса и добавьте их в свою стопку сброса.

Если на карте указано конкретное отделение, вы можете брать карты только из этого отделения.

Если какой-либо из выбранных вами отряд был разгромлен, немедленно удалите с него жетон разгрома. Теперь они больше не разгромлены.

Command / Приказать **X**

Возьмите до **X** карт из своей колоды и добавьте их в свою руку. В этот ход вы можете разыграть эти карты как обычно.

Если ваша колода закончится до того, как вы закончите взятие карт, перетасуйте свою стопку сброса в колоду и продолжайте взятие карт. Не перетасовывайте карты из вашей игровой зоны в свою колоду.

Conceal / Замаскировать

Возьмите карту «Туман войны» из запаса вашего противника и положите ее в его стопку сброса.

Если в его запасе нет карт «Туман войны», это действие не имеет никакого эффекта.

Control / Захватить

Возьмите под свой контроль квадрат, на котором находится фишка отряда, перевернув свой жетон контроля на сторону «под контролем».

Если ваш противник контролирует этот квадрат, переверните его контрольный маркер обратно на сторону «разведано».

Если ваш противник контролирует этот квадрат и у него там есть непродоходный отряд, вы не сможете взять под контроль квадрат.

Inspire / Воодушевить **XA**

Выберите до **X** карт в своей игровой зоне. Выполните одно не улучшенное действие с каждой из выбранных карт.

Ни одно из действий с картой, доступных в сценарии 1, не будет улучшено. Подробная информация о том, как получить доступ к улучшенным действиям позже в рамках кампании, приведена на странице 19.

Если на карте указан конкретное отделение, вы должны выбрать карты в своей игровой зоне только из этого отделения.

Recon / Наблюдать

Выберите карту «Туман войны» из своей руки и отложите ее в сторону. Она не будет использоваться для остальной части сценария. Затем вытяните карту из своей колоды.

Если ваша колода пуста, перетасуйте свою стопку сброса в колоду и продолжайте взятие карты. Не перетасовывайте карты из вашей игровой зоны в свою колоду.

Если у вас на руках нет карт «Туман войны», вы не можете предпринять это действие.

В конце сценария все отложенные карты «Туман войны» вернутся в ваш доступный пул.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Attack / Suppress

Атаковать / Подавить

Когда вы выполняете любое из боевых действий, показанных выше, выполните следующие шаги:

1. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ (МИШЕНЬ)

Выберите любую вражескую фишку отряда на поле в качестве цели для атаки.

2. ОПРЕДЕЛИТЕ ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Общее значение защиты фишки отряда равно сумме его базовой защиты, бонуса закрытия квадрата и бонуса дистанции.

Базовая защита: значение, указанное на фишке отряда.

Бонус укрытия: значение, напечатанное на квадрате, на которой находится фишка отряда.

Бонус дистанции: количество квадратов от квадрата на котором находится защищающийся до атакующей фишки отряда, не включая плитку атакующего.

БОНУС УКРЫТИЕ ЗДАНИЯ

Некоторые квадраты имеют бонус укрытия здания, а также обычный бонус укрытия. Если фишка отряда на квадрате со зданием атакован другим фишкой отряда на том же квадрате, используйте обычный бонус укрытия. Если атакующий находится не на том же квадрате, используйте вместо этого бонус укрытия здания (более высокое значение).

Бонус укрытия здания



Обычный бонус укрытия

3. БРОСЬТЕ КУБИКИ АТАКИ

Бросьте количество кубиков, указанное значением боевого действия.

Если на каком-либо из выпавших кубиков выпадает число, равное или превышающее общее значение защиты, атака считается успешной.

Сколько кубиков удачно сыграно, не имеет значения.

Кубик, показывающий 0, всегда успешен, независимо от того, насколько высока общее значение защиты.

4. ОПРЕДЕЛИТЕ ПОТЕРИ

Если атака проходит успешно, вы наносите потери выбранному отряду.

Владелец этого отряда должен найти карту, соответствующую атакованной фишке отряда, и поместить ее в свою стопку потерь.

1. Если возможно, он должен убрать карту из своей игровой зоны.
2. В противном случае он должен вынуть карту из своей руки.
3. В противном случае он должен удалить ее из своей стопки для сброса.
4. В противном случае он должен удалить ее из своей колоды. Затем они должны перетасовать свою колоду.
5. Если у них в колоде нет карты этого отряда, этот отряд разгромлен. Добавьте к отряду жетон разгрома. Затем вы (атакующий) можете переместить отряд на соседний квадрат, который контролирует или разведал ваш противник. Если вы перемещаете отряд с подавленной стороны, переверните его на готовую сторону.

Вы можете нанести только одну потерю в атаке, независимо от того, сколько кубиков сыграно успешно.

Если в области поиска есть более одной совпадающей карты, защищающийся может выбрать, какую карту поместить в свою стопку потерь.

Вы можете проверять карты в своей колоде потерь, когда захотите, но вы не можете просматривать колоду потерь вашего противника. Количество карт в вашей колоде потерь - это открытая информация.

Если атака была действием Подавление, то жертва не было. Вместо этого переверните фишку отряда атакованного в его подавленную сторону. Если фишка отряда уже подавлена, атака не имеет никакого эффекта.

РАЗГРОМ ОТРЯДОВ

Поскольку отряды несут потери, они могут быть разгромлены. Когда атакующий разгромил отряд, он может переместить этот отряд на одно место, на квадрате, разведанную или контролируемую защищающимся. Если вы хотите нанести потери отряду, которое уже было разгромлено, вы можете переместить этот отряд снова.

Когда вы Пополняете разгромленный отряд, немедленно удалите его жетон разгрома. Он больше не разгромлен.

ПРИМЕР ХОДА

Это начало первого раунда «Сценария №011: Площадь 9 января», и Мария и Феликс берут по четыре карты из своих колод. Каждый игрок выбирает карту из своей руки и раскрывает ее одновременно:



Феликс

Мария

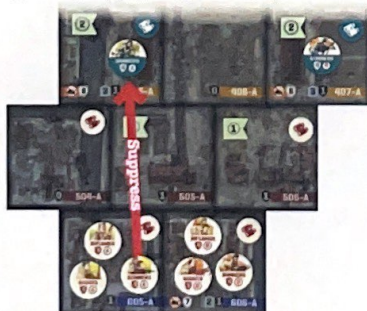
Карта Марии имеет наибольшее значение инициативы, поэтому она кладет жетон инициативы перед собой и начинает разыгрывать свои карты первой. Затем они обрасывают обе карты.

У Марии на руках остались следующие карты:



Мария очень хочет избавиться от своей карты «Туман войны», поэтому она начинает с того, что разыгрывает своего разведчика, чтобы предпринять действие Наблюдать. Это позволяет ей удалить карту «Туман войны» из своей колоды и немедленно взять другую карту. Она берёт Стрелка А.

Затем она хочет продвинуть свой отряд стрелков, но она беспокоится о том, чтобы выйти на открытое место с отрядом немецкого пулеметчика Феликса который поблизости. Она решает сначала использовать своих пулеметчиков, чтобы **Подавить** их немецких коллеги. Выбрав цель, она теперь вычисляет общее значение защиты. Цель находится в здании с бонусом укрытия здания, а пулеметчики Марии находятся на другом квадрате, поэтому используется более высокое значение. Сложение базовой защиты отряда (4), бонуса укрытия здания (3) и бонуса дистанции (2) приводит к общему значению защиты 9.



Мария бросает четыре кубика и набирает 2, 3, 8 и 0 очков. Потому что она набрала 0, это попадание! Это было действие подавления, поэтому она не причинила никаких потерь. Вместо этого она переворачивает фишку немецкого пулеметчика лицевой стороной вниз на его подавленную сторону.



С ее непосредственной угрозой на данный момент покончено, Мария делает **Перемещение** 1 своими стрелками, переместив фишку отряда на квадрат 504-A. Она предпочла бы перейти на квадрат 505-A, у которой больше укрытий, но она не смогла этого сделать, потому что квадрат не была разведана. Вместо этого она надеется, что найдет какое-нибудь укрытие до того, как пулеметчики Феликса будут готовы открыть огонь.

Не имея карт на руках, Мария заканчивает свой ход и перемещает карты из своей игровой зоны в свою стопку сброса.

Теперь наступает очередь Феликса. У него на руках следующие карты:



Феликс начинает с того, что играет своего пулеметчика. Поскольку отряд Подавлен, он не может предпринять действие с картой; вместо этого он использует карту, чтобы **Подготовить** отряд, переворачивая его фишку отряда обратно в положение готовности.

Далее он играет командира своего отделения. Если бы он принадлежал к тому же отделению, что и его пулеметчики, он мог бы использовать его, чтобы **Воодушевить** их атаковать уязвимых советских стрелков, теперь когда его подразделение готово, но не повезло. Вместо этого он выполняет действие **Пополнить** 2B, беря Стрелка B и Пулеметчика B из своего запаса и добавляя их в свою стопку сброса.

Он не может использовать карту «Туман войны» в своей руке, поэтому он заканчивает свой ход, сбрасывая эту карту, а также карты в своей игровой зоне. Теперь, когда оба игрока заняли свои очереди, начинается следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается до тех пор, пока не произойдет одно из трех событий:

1. Игрок достигает своей **главной цели**.

ИЛИ

2. Игрок наносит **полный разгром**.

ИЛИ

3. Игрок **выходит из игры**.

Когда игра закончится, завершите этап кампании. Сделайте это перед тем, как упаковать какие-либо компоненты.

Если вы играете в тренировочную игру, не завершайте этап кампании. Вместо этого отложите игру до тех пор, пока не будете готовы начать свою кампанию.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

В обзоре каждого сценария перечислены основные цели для обоих игроков. В первом сценарии основной целью обоих игроков является контроль над 4 ключевыми точками. Более поздние сценарии вводят другие основные цели, и у вас и вашего оппонента могут быть разные основные цели.

Захват ключевых точек

Если вы контролируете квадрат, вы контролируете все ключевые точки на этом квадрате.

Если вы контролируете количество ключевых точек, перечисленных в обзоре вашего сценария, вы немедленно выигрываете.

ПОЛНЫЙ РАЗГРОМ

Если в вашем обзоре сценариев не указано иное, вы можете выиграть любой сценарий, нанеся полный разгром.

Если в какой-то момент **все** стрелки вашего противника будут разгромлены, вы нанесете полный разгром и немедленно выигрываете.

ВЫВЕСТИ

В начале своего хода, прежде чем разыгрывать какие-либо карты, вы можете вывести их. Если вы это сделаете, ваш противник немедленно выигрывает.

Вывести - это способ положить конец сценарию, в котором, по вашему мнению, у вас нет шансов на победу. Вывод редко бывает хорошей идеей, даже если у вас есть лишь небольшой шанс на выигрыш. Однако, возможно, стоит подумать об этом, если ситуация действительно безнадежна и вы хотите избежать слишком большого числа постоянных жертв на шаге кампании.

ПЕРЕСТАНЬ ЧИТАТЬ!

Теперь у вас есть все знания, необходимые для того, чтобы сыграть в свою первую игру «Неустранимые: Сталинград».

Как только вы закончите свою игру - но прежде чем убраться восвояси - прочтите и завершите шаг кампании, описанный выше.

Когда вы будете готовы сыграть во вторую игру, ознакомьтесь с разделом Правил кампании на стр. 20.



ШАГ КОМПАНИИ

После каждой игры в «Неустранимые: Сталинград», прежде чем убрать какие-либо компоненты или перейти к следующему сценарию, оба игрока полностью завершают шаг кампании.

Шаг кампании состоит из трех шагов, которые вы всегда будете выполнять в следующем порядке:

1. ФАЗА ПОБЕДЫ

2. ФАЗА ПОТЕРЬ

3. ФАЗА УЛУЧШЕНИЙ

1. ФАЗА ПОБЕДЫ

Вы будете отслеживать ход своей кампании в своей записи о кампании на странице 2 вашей книги сценариев. На этом шаге вы запишете (а) кто выиграл игру, в которую вы только что играли, (b) на какие районы города вы претендовали, и (c) ваше новое игровое состояние.

Напишите фракцию победителя в строке, соответствующей сценарию, который вы только что разыграли.

Если в обзоре сценария указана область, запишите, что победившая фракция теперь контролирует эту область. Это может означать, что вы берете под свой контроль область, которую контролирует ваш оппонент, ваш оппонент берет под свой контроль одну из ваших областей, или область остается в руках своего текущего контролера.

Ваш код состояния игры включает в себя цифру и букву (цифра соответствует игре, в которой вы участвуете в кампании). В начале кампании вы будете находиться в игровом состоянии 1a.

В нижней части обзора вашего сценария таблица сообщает вам, в какое игровое состояние вы войдете следующим, основываясь на том, кто выиграл игру, в которую вы только что играли. Запишите это игровое состояние в следующей строке вашей записи кампании.

Вы и ваш оппонент всегда должны находиться в одном и том же игровом состоянии. На самом деле, вся ваша кампания должна выглядеть одинаково! Если это не так, сравните записи вашей кампании, чтобы определить, где была допущена ошибка.

ПРИМЕР СОСТОЯНИЯ ИГРЫ

Current state	6a	6b	6c	6d
Soviet victory	7a	7c	7e	7g
German victory	7b	7d	7f	7h

Вы только что завершили сценарий 6. Ваше игровое состояние было 6b, и немецкий игрок выиграл, так что ваше новое игровое состояние - 7d. Оба игрока записывают этот код в следующей строке своей записи о кампании.

2. ФАЗА ПОТЕРЬ

Подсчитайте количество карт в вашей колоде потерь. Помните, что карты, которые вы отложили в сторону (например, карты «Туман войны», отложенные в ходе действия «Наблюдать»), не должны быть в вашей стопке потерь.

Перетасуйте свою колоду потерь и вытяните количество карт, указанное в таблице ниже:

CASUALTIES	CARDS TO DRAW
0	0
1-4	1
5-9	2
10+	3

Если вы вытягиваете карту резерва, верните ее в свой запас и вытяните другую карту из своей стопки потерь, чтобы заменить ее.

Если вы хотите взять больше карт, чем есть в вашей стопке карт без резерва, вместо этого возьмите как можно больше карт.

Это ваши постоянные потери.

Для каждой карты стрелка, разведчика и пулеметчика в ваших постоянных потерях возьмите карту резерва, чтобы заменить ее (см. Ниже). Никакие другие постоянные потери не заменяются. Это означает, что на протяжении всей кампании у вас всегда будет по пять карт стрелка, три карты разведчика и три карты пулеметчика в каждом отделении, в то время как другие отряды будут уменьшаться в размерах и даже могут быть полностью потеряны.

Затем поместите все ваши постоянные потери в ваш удаленный пул. Они будут недоступны до конца кампании.

Резерв

Когда вы потеряете стрелка, разведчика или пулеметчика на фазе потерь, вы замените их картами резерва. Карты резерва более подробно описаны на следующей странице.

Чтобы заменить карту резервной картой, сначала найдите обозначение карты солдата, которого вы заменяете. Найдите карту в колоде резерва с тем же трехзначным кодом. Добавьте эту карту в свой доступный пул.

Например, S-S-009 было бы заменено на S-R-009.

3. ФАЗА УЛУЧШЕНИЙ

Перетасуйте все карты в вашей игровой зоне, руке, колоде, стопке сброса и стопке потерь в колоду рубашкой вверх.

Возьмите две карты из этой колоды.

Если вы берете (а) карту улучшения, (б) карту резерва (с) карту командования или (д) карту «Туман войны», верните ее в свой запас и возьмите другую карту, чтобы заменить ее. Другими словами, только обычные карты солдат имеют право на улучшение.

Если в колоде меньше двух подходящих карт, вытяните как можно больше карт. Возможно, вы не сможете вытянуть ни одной подходящей карты.

Эти карты будут улучшены.

Чтобы улучшить карту, сначала найдите ее обозначение. Найдите карту в колоде улучшения с тем же трехзначным кодом. Добавьте эту карту в свой доступный пул. Затем поместите карту, которую вы улучшили, в свой удаленный пул.

Например, S-S-009 будет заменен на S-U-009.

Как только вы завершите фазу улучшений, шаг кампании будет завершен.

Теперь вы можете убрать игру или перейти к следующей игре вашей кампании.

КЛАССЫ КАРТ СОЛДАТОВ

Все карты солдат имеют класс: обычные, резерв или улучшенные. Все ваши стартовые карты солдат являются обычными картами, но на этапе кампании вы добавите карты резерва и карты улучшения в свой доступный пул.



Обычные карты

Все ваши стартовые карты солдат - это обычные карты. На шаге кампании они могут быть потеряны как постоянные потери или улучшены.

Вы будете разблокировать новые обычные карты на протяжении всей кампании.



Карты резерва

Когда солдаты из ваших жизненно важных подразделений стрелков, разведчиков и пулеметчиков будут потеряны безвозвратно, вам будут предоставлены резервы для их замены. Карты резерва не могут быть улучшены, но они также не могут быть потеряны в качестве постоянных потерь.

Карты резерва слабее, чем их обычные аналоги. У них может быть более низкое значение инициативы, одно или несколько действий, которые слабее, чем обычно, или действия, которые им вообще недоступны. Карта резерва, на которой указано недоступное действие, не может быть использована для выполнения этого действия.



Attack 1



Более низкая инициатива

Более слабое действие

Недоступное действие

Карта резерва представляет солдата, отличающегося от того, которого она заменяет.



Карты улучшения

На каждом шаге кампании, если в сценарии не указано иное, вы будете улучшать две обычные карты. Улучшенные карты не могут быть улучшены дальше, но они могут быть потеряны в результате потерь.

Улучшенные карты сильнее, чем их обычные аналоги. Они могут иметь более высокое значение инициативы,

одно или несколько действий, которые сильнее обычных, или новые действия, которые недоступны другим картам в этом отряде.

Вы не можете использовать действие Воодушевить для выполнения улучшенного действия (независимо от того, является ли улучшенное действие новым или улучшенным).



Attack 3

Более высокая инициатива

Улучшенное действие

Карта улучшения представляет того же солдата, что и тот, которого она заменяет.

ПРЕКРАТИТЕ ЧИТАТЬ

Переходите к следующему разделу, когда будете готовы сыграть во вторую игру своей кампании.

CAMPAIGN STEP

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Этот раздел охватывает все правила для полной кампании «Неустршимые: Сталинград».

Вам не нужно читать этот раздел полностью. Помимо ознакомления с правилами подготовки кампании на странице 22 перед вашей второй игрой, остальная часть этого свода правил должна использоваться только по мере необходимости.

ПРЕОБРАЗОВАННЫЙ ГОРОД СТАЛИНГРАД (21)

В этом разделе рассматриваются правила разрушения и укрепления квадратов.

ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ (22-23)

В этом разделе объясняется, как подготовить каждую игру «Неустршимые: Сталинград», начиная со сценария 2 и далее.

Прочтите это в начале вашей второй игры.

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ (24-25)

В этом разделе представлены все новые компоненты, разблокированные в ходе кампании.

ДЕЙСТВИЯ КАМПАНИИ (26-29)

Этот раздел охватывает все действия в игре, включая каждое действие, описанное в правилах ранее.

КОНЕЦ ИГРЫ (30)

В этом разделе подробно рассматриваются правила окончания игры из сценария 1, охватывающие дополнительные основные цели.

ОКОНЧАНИЕ КАМПАНИИ (31)

В этом разделе объясняется, как заканчивается кампания и как сбросить вашу копию «Неустршимые: Сталинград», чтобы вы могли сыграть в нее снова.

ОБЪЕДИНЕННЫЕ ОТДЕЛЕНИЯ (31)

Этот раздел служит справочником о том, как работают объединенные отделения.



ПРЕОБРАЗОВАННЫЙ ГОРОД СТАЛИНГРАД

На протяжении всей кампании город Сталинград отслеживается с помощью квадратов, которые присутствуют в текущем городском пуле. В этом пуле всегда будет ровно 72 квадрата. По мере преобразования города квадраты меняются местами одна на одну между текущим городским пулом и преобразованным городским пулом. Состояние города отслеживается только между играми по их размещению в коробке, поэтому убедитесь, что вы разместили квадрат в правильном месте, когда будете собирать свою игру!

Есть два способа изменения квадратов: укрепление и разрушение.

УКРЕПЛЕНИЕ

В некоторых обзорах сценариев вам предлагается укрепить квадрат.

Чтобы укрепить квадрат, сначала найдите обозначение квадрата. Найдите квадрат в преобразованном городском пуле, которая имеет тот же трехзначный код, но следующую букву в алфавите (например, замените 503-A на 503-B). Замените оригинальную квадрат новым квадратом и поместите оригинальную квадрат в преобразованный городской пул. Он больше не используется до конца кампании.

Укрепленные квадраты имеют бонус к защитному покрытию. Если цель атаки контролирует квадрат с укреплением, она использует бонус фортификационного укрытия. В противном случае он использует обычный бонус укрытия.

Укрепленный квадрат



Бонус укрепления укрытия
Обычный бонус укрытия

РАЗРУШЕНИЕ

Квадраты представляющие собой крупное сооружение, имеет структурное защитное значение и считается зданием. На здания могут быть мишенью с помощью противотанковых и демонстрационных действий, и также могут быть мишенью с помощью бомбовых действий, нацеленных на этот квадрат. Если атака попадет, здание будет повреждено.

Квадраты, не имеющие структурную защитное значение, не являются зданиями. Они не могут быть мишенью для противотанковых или демонстрационных действий, и на них не влияют действия бомб.

Когда здание повреждено, сначала найдите обозначение квадрата. Затем найдите квадрат в преобразованном городском пуле, которая имеет тот же трехзначный код, но следующую букву в алфавите (например, замените 109-A на 109-B). Замените оригинальную квадрат новой квадрат и поместите оригинальный квадрат в преобразованный городской пул. Он больше не используется до конца кампании.

Когда здание повреждено, оно в конечном итоге может быть разрушено. Разрушенные здания теряют свой бонус укрытия зданий и больше не являются непроходимыми для техники. Они не имеют структурное защитное значение и не могут быть повреждены в дальнейшем.



Квадрат зданий



Поврежденный, но не разрушенный квадрат зданий



Разрушенный квадрат зданий

ПОДГОТОВКА КАМПАНИИ

1. Проверьте состояние игры: Прежде чем играть в любую игру «Неустранимые: Сталинград», всегда проверьте, что у вас и вашего противника одинаковый код состояния игры в вашей записи кампании. Если коды не совпадают, сравните записи вашей кампании, чтобы определить, где была допущена ошибка. Число в коде состояния игры соответствует игре кампании, в которую вы играете.

2. Прочитайте инструктаж по миссии: На странице 3 вашей книги сценариев найдите код инструктажа, соответствующий вашему игровому состоянию, и прочитайте этот инструктаж. На инструктажах миссии вам могут быть даны указания разблокировать или заменить карты.

РАЗБЛОКИРОВКА И ЗАМЕНА КАРТ

Если вам говорят разблокировать карту, найдите карту с правильным обозначением в колоде блока и добавьте ее в свой доступный пул. Замена карты работает точно так же, как разблокировка карты, за исключением того, что вы перемещаете заменяемую карту в свой удаленный пул.

3. Найдите обзор сценария: на инструктаже по миссии вам будет указано, какой сценарий разыгрывать. Найдите этот обзор сценария в своей книге сценариев.

Разблокируйте карты: Разблокируйте перечисленные карты и добавьте их в свой доступный пул.

Укрепляйте квадраты: Укрепляйте перечисленные квадраты. Дополнительные сведения см. в разделе Укрепление на стр. 21.

Подготовка: Следуйте любым изменениям в обычных правилах подготовки.

Особые правила: Обратите внимание на любые особые правила, которые влияют на сценарий.

Секретная информация: Не рассказывайте своему оппоненту об этих особых правилах. Они предназначены только для ваших глаз!

Справка: При необходимости прочтите разделы свода правил, перечисленные здесь.

Цели: Получите свою основную цель для сценария. Если вы столкнетесь с целью, с которой вы не знакомы, вы можете найти более подробную информацию на странице 30.



4. Расставьте квадраты: Найдите сценарий, указанный в инструкции миссии, в книге карт. Возьмите показанные квадраты из текущего городского пула и разместите их так, как указано. Не используйте никаких квадратов из преобразованного городского пула. Неиспользованные квадраты должны оставаться в коробке.

5. Разместите жетоны: Разместите фишку отряда, жетоны контроля и любые другие жетоны, как указано в книге карт.

6. Определите инициативу: передайте жетон инициативы фракции, указанной в книге сценариев.

7. Соберите запас: Возьмите все карты, перечисленные в разделе «Запас» обзора вашего сценария, из вашего доступного пула. Если в списке указано название карты, возьмите все карты с этим именем из вашего доступного пула.

В большинстве сценариев ваш запас будет включать все карты из вашего доступного пула. Карты, исключенные из вашего запаса, остаются в вашем доступном пуле для более поздних сценариев. Секция снабжения вашего противника может отличаться от вашей.

В разделе «Запас» может быть указан список карт, которых нет в вашем доступном пуле, поскольку они были удалены как безвозвратные потери. Не добавляйте эти карточки в свой запас.

Отсортируйте карточки в вашем запасе по названию. **Содержание вашего запаса является открытой информацией.**

8. Соберите колоду: Возьмите из своего запаса все карты, перечисленные в разделе «Стартовая колода» вашего обзора сценария, перетасуйте их и положите колоду лицевой стороной вниз.

В разделе вашей стартовой колоды могут быть перечислены карты, которых нет в вашем запасе, или в нем может быть указано больше карт, чем у вас есть в запасе. Не добавляйте эти недостающие карты в свою колоду.

Когда вы собираете свою колоду, вы всегда можете выбрать, какая конкретная карта с указанным названием будет добавлена.

Это особенно важно, если у вас есть карты улучшения или резерва в этом отделении.

БАЗОВАЯ КОЛОДА

В большинстве сценариев вашей стартовой колодой будет ваша базовая колода или ваша базовая колода и некоторые дополнительные карты. Ваша базовая колода содержит следующие карты:

- 1 Сержант взвода
- 1 Командир отделения **A**
- 1 Командир отделения **B**
- 1 Стрелок **A**
- 1 Стрелок **B**
- 1 Разведчик **A**
- 1 Разведчик **B**
- 2 Туман войны

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Мины

Мины размещаются на краю, разделяющем ровно два квадрата, так, чтобы одна часть жетона касалась каждого квадрата. Они размещаются либо во время разминирования, либо во время установки, как указано в книге карт. На каждом ребре может быть только одна мина.

Когда отряд, не имеющий техники, предпринимет действия по перемещению через границу с вражеской противопехотной миной, немедленно разыграйте действие Атака 1 против этого отряда. Мишень не получает бонуса за дальность или укрытие. Если отряд получает потери, его движение заканчивается до прохождения над миной, его действие немедленно прекращается, и мина откладывается до конца сценария. Если отряд не пострадал, его движение продолжается в обычном режиме, и мина остается на краю.

Когда отряд техники предпринимает действия по перемещению через край с вражеской противотанковой миной, это работает точно так же, как описано выше, за исключением того, что вместо этого вы должны разыграть действие Демонстрация 1 против этого отряда.

Не разыгрывайте действие атака или демонстрация, если подразделение переходит границу с вражеской миной из-за действия пламени или разгрома.



Советский отделение
А противотанковая мина



Советский отделение В
противопехотная мина



Немецкий отделение
С противотанковой мина



Немецкая
неразорвавшаяся
противопехотная мина

Фракция: фракция, с которой связана мина, обозначается ее цветом. На вас действуют только мины вашего противника.

Отделения: большинство мин связаны с инженером определенного отделения. Каждое инженерное отделение может разместить до четырех мин во время сценария. Мины, которые удаляются с поля после нанесения потерь, не могут быть установлены снова в том же сценарии.

Противопехотная сторона: если показана противопехотная сторона, мина срабатывает, когда ее пересекает отряд, не являющийся техникой.

Противотанковая сторона: если показана противотанковая сторона, мина срабатывает, когда ее пересекает техника.

Жетоны эвакуации

Жетоны эвакуации размещаются на квадратах во время подготовки для некоторых сценариев. Они упоминаются в основных целях игроков.



Жетоны миссии

Жетоны миссий размещаются на квадратах во время подготовки для некоторых сценариев. Они упоминаются в основных целях игроков.



Жетоны очков миссии

Жетоны очков миссии размещаются рядом с полем во время подготовки для некоторых сценариев. В сценарии будет указано, как они будут получены или размещены. Каждый жетон имеет значение 1 очко миссии.



Жетоны Выживания

Жетон Выживания размещаются с помощью действия Выживание. Каждый жетон Выживания, через свою фракцию и отделения, связан с отрядом пулеметчика. У каждого отряда пулеметчиков может быть только один жетон Выживания на поле в любой момент времени.

Если отряд пулеметчика, связанное с жетоном Выживания, перемещается, получает потери или подавляется, удалите его жетон Выживания с поля. Он может быть помещен снова позже с помощью действия Выживание.

Когда отряд, не являющееся техникой, выполняющее действие перемещения, перемещается на квадрат с вражеским жетоном Выжидания, пулеметчик, связанный с этим жетоном, немедленно выполняет действие Подавления 3 против этого отряда. Если отряд подавлен, его действие немедленно прекращается.

Не разыгрывайте действие подавления, если отряд перемещается на квадрат с жетоном Выжидания из за действия пламени или будучи разгромлен.

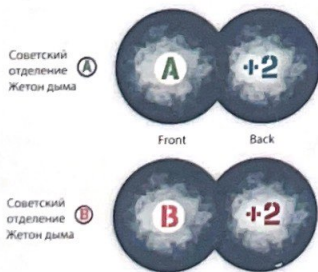


Жетон дыма

Жетон дыма устанавливаются с помощью действия Дым. Каждый жетон дыма, через свою фракцию и отделения, связан с инженерным отрядом. Каждое инженерное отряд может разместить до двух жетонов дыма во время выполнения сценария.

Общая значение защиты любого юнита на той же клетке, что и жетон дыма, увеличивается на 2. Это в дополнение к любому бонусу укрытие или дальность действия. Этот бонус не применяется к минам или действию демонстрация.

На каждом квадрате может быть только один жетон дыма. Жетон дыма удаляются только в конце сценария.



Жетон туннеля

Для целей перемещения все квадраты с жетоном туннеля считаются смежными друг с другом.

Техника не может передвигаться по туннелям.

Вы не можете перемещать фишку отряда вашего противника через туннели (например, когда фишка разгромлена или через действие пламени).

Туннели имеют значение структурной защиты 7. Они могут быть мишенью на противотанковые и демонстрационные действия, и они всегда мишень на бомбовые действия, которые нацелены на клетку, на которой они находятся. Если в туннель попали, он удаляется из игры и больше не может быть использован для остальной части кампании.



Техника

Техника функционируют как обычные отряды, за следующими исключениями:

Техника не имеют обычного значения защиты, и они не могут быть мишенью для большинства атак. Вместо этого техника имеют значение бронированной защиты и могут быть мишенью только на противотанковые и действия демонстрации.

Техника не могут быть подавлены. Техника не может въезжать на квадраты, на которых изображен значок [Tank Icon].

Когда вы выполняете карточное действие с картой техники, а соответствующего техники нет на поле, немедленно поместите технику на тот же квадрат, что и любая из ваших фишек отрядов стрелков, который не находится на квадрате со значком [Tank Icon]. Затем выполните действие в обычном режиме. Если все ваши фишки стрелков находятся на квадратах со значком [Tank Icon], вы не можете выполнить действие карты с этой картой техники.

1. Название: тип транспортного средства.

2. Отделение: отделение, к которому принадлежит транспортное средство.

3. Бронетанковая защита: значение, которое должен бросить ваш противник, чтобы успешно попасть в эту машину противотанковым действием или действием демонстрация.



ДЕЙСТВИЯ КАМПАНИИ

ДЕЙСТВИЯ ПО ПЕРЕМЕЩЕНИЮ

Guide / Отправить

Переместите любые из ваших фишек отрядов на  квадратов.

Если на карте указан конкретное отделение, вы должны переместить фишку из этого отделения.

Квадрат, на которую вы перемещаетесь, должна быть разведан или контролироваться вашей стороной.

Вы не можете переместить разгромленную или подавленную фишку отряда.

Техника не может перемещаться на квадрат со значком  или через нее.

Move / Переместиться

Переместите фишку отряда на  квадратов.

Каждая клетка, на которую вы перемещаетесь или через которую проходите, должна быть разведана или контролироваться вашей стороной.

Техника не может перемещаться на квадрат со значком  или через него.

Scout / Разведать

Переместите фишку отряда на  квадратов.

Если на каком-либо квадрате, на которой вы перемещаетесь или через которую проходите, нет одного из ваших жетонов контроля, поместите туда жетон контроля разведанной стороной вверх. Для каждого размещенного жетона контроля возьмите карту «Туман войны» из своего запаса и положите ее в стопку сброса.

Если в вашем запасе недостаточно карт «Туман войны», возьмите столько, сколько есть в наличии.

Stalk / Прокрасться

Переместите фишку отряда на  квадратов.

Клетка, на которую вы перемещаетесь, не нуждается в разведке или контроле с вашей стороны.

ДЕЙСТВИЯ ПО ПОДДЕРЖКЕ

Antiair / Противовоздушный

Ваш оппонент должен удалить из игры  карт бомбардировщика. Они немедленно помещаются в удаленный пул вашего противника.

1. Если возможно, ваш оппонент должен убрать карту из своей руки.

2. В противном случае он должен удалить ее из своей стопки для сброса.

3. В противном случае он должен удалить ее из своей колоды. Затем он должен перетасовать свою колоду.

Если у вашего оппонента нет ни одной карты бомбардировщика, которую можно удалить, вы можете немедленно вернуть карту, которую вы только что разыграли, в свой запас.

Assault / Нападение

Выполните действие перемещения, указанное на карточке. Затем вы можете предпринять боевое действие, указанное на карточке.

Bolster / Пополнение

Возьмите до  карт из своего запаса и добавьте их в свою стопку сброса.

Если на карте указан конкретное отделение, вы можете брать карты только из этого отделения.

Если какой-либо из пополненных отрядов был разгромлен, немедленно удалите с него жетон разгрома. Теперь они больше не разгромлены.

Command / Приказать

Возьмите до  карт из своей колоды и добавьте их в свою руку. В этот ход вы можете разыграть эти карты как обычно.

Если ваша колода закончится до того, как вы закончите взятие карт, перетасуйте свою стопку сброса в колоду и продолжайте взятие карт. Не перетасовывайте карты из вашей игровой зоны в свою колоду.

Conceal / Замаскироваться

Возьмите карту «Туман войны» из запаса вашего противника и положите ее в его стопку сброса.

Если в их запасе нет карт «Туман войны», это действие не имеет никакого эффекта.

Control / Захватить

Возьмите под свой контроль квадрат, на которой находится фишка отряда, перевернув свой жетон контроля на сторону «под контролем».

Если ваш противник контролирует этот квадрат, переверните его жетон контроля обратно на сторону «разведано».

Если ваш противник контролирует этот квадрат и у него там есть не разгромлены отряд, вы не сможете взять под контроль квадрат.

Inspire / Воодушевить X A

Выберите до X карт в своей игровой зоне. Выполните одно не улучшенное действие с каждой из выбранных карт.

Вы не можете совершать несколько действий с одной и той же карты.

Если на карте указан конкретное отделение, вы должны выбрать карты в своей игровой зоне только из этого отделения.

Explore / Исследуйте X

Выполните действие Наблюдать. Затем вы можете выполнить действие Разведать X.

Force / Усилие X

Выберите до X карт в своей игровой зоне. Выполните по одному действию с каждой из выбранных карт. В отличие от действия Воодушевить, вы можете выполнять улучшенные действия.

Затем для каждой выбранной карты подавите соответствующий фишка отряда.

Mine / Мина X

Разместите до X мин, связанных с отрядом, на любых краях квадратов, на которой находится отряды. Вы не можете поместить мину на край, на котором уже есть мина.

Вы можете поместить мину на ее противопехотную или противотанковую сторону.

Каждое отделение может установить до четырех мин во время каждого сценария. Мины, снятые с поля, не могут быть размещены снова в том же сценарии.

Смотрите правила для мин на стр. 24.

Overwatch / Выжидание

Выбирайте любой квадрат. Поместите или переместите жетон выжидания, связанный с отрядом, на этот квадрат.

Смотрите правила для жетонов выжидания на стр. 24.

Ready / Готов X A

Выберите Одну из подавленных фишек отряда. Переверните выбранную вами фишку отряда с подавленной стороны на готовую.

Если на карте указан конкретное отделение, могут быть выбраны только фишка отряда из этого отделения.

Recon / Наблюдать

Выберите карту «Туман войны» из своей руки и отложите ее в сторону. Она не будет использоваться для остальной части сценария. Затем вытяните карту из своей колоды.

Если ваша колода пуста, перетасуйте свою стопку сброса в колоду и продолжайте вытятие карты. Не перетасовывайте карты из вашей игровой зоны в свою колоду.

Если у вас на руках нет карт «Туман войны», вы не можете предпринять это действие.

В конце сценария все отложенные карты «Туман войны» вернутся в ваш доступный пул.

Reposition / Перестановка

Совершите боевое действие, указанное на карте. Затем вы можете выполнить действие перемещения, указанное на карточке.

Smoke / Дым

Поместите жетон дыма, связанный с отрядом, на квадрат, на которой находится отряд.

Каждое отделение может разместить до двух жетонов дыма в каждом сценарии.

Смотрите правила для жетонов дыма на стр. 25.

Support / Поддержка X

Возьмите до X карт из своего запаса и добавьте их в свою руку. Вы можете разыграть их в этот ход.

Если какой-либо из выбранных вами отряд был разгромлен, немедленно удалите с него жетон разгрома. Теперь они больше не разгромлены.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Противотанковое / Подавление области / Атака / Бомба / Демонстрация / Пламя / Граната / Подавление

Когда вы выполняете любое из боевых действий, перечисленных выше, выполните следующие действия:

1. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ (МИШЕНЬ)

Выберите вражескую цель для атаки:

- Для действий «Атака», «Пламя» и «Подавление» выберите любую фишку отряда, не связанную с техникой, на поле.
- Для действий «Противотанковое» и «Демонстрация» выберите любое здание, туннель или фишку отряда техники на поле.
- Для действия «Бомбы» выберите любую квадрат на игровом поле. Целью являются все здания, туннели и фишки отряда, не относящиеся к технике (включая ваши собственные). Выполните отдельную атаку против каждого здания, туннеля и фишки отряда (не являющегося техникой), на этой квадрате в любом порядке, выполнив действия, описанные ниже.
- Для действий «Подавление области» и «Граната» выберите любую квадрат на поле. Все вражеские фишки отряда (не техника) мишень. Выполните отдельную атаку против каждого фишка отряда (не техника) в любом порядке, выполнив приведенные ниже действия.

Некоторые действия включают символ . Для этих действий цель также должна находиться в пределах квадратов от атакующего отряда.

Например, для действия «Атака » вы должны выбрать фишку отряда (не технику) на том же квадрате, что и атакующий отряд.

Некоторые действия включают символ . Для этих действий цель также должна находиться на расстоянии не менее квадратов от атакующего отряда.

2. ОПРЕДЕЛИТЕ ОБЩЕЕ ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Общее значение защиты фишки отряда равно сумме его базовой защиты, бонуса укрытия квадрата и бонуса дальности.

Базовая защита: значение, указанное на фишке отряда.

Бонус укрытия: значение, указанное на квадрате, на котором установлен фишка отряда.

Бонус укрытия при действии **Демонстрация** не предоставляется.

Бонус дальности: количество квадратов от атакующего фишки отряда, на котором находится защищаемый, не включая плитку атакующего.

Бонус за дальность при действии **Бомба** не предоставляется.

НАЦЕЛИВАНИЕ НА ЗДАНИЯ И ТУННЕЛИ

Общее значение защиты туннеля или здания - это сумма его напечатанного значения защиты и бонуса за дальность. Не добавляйте бонус укрытия.

БОНУС УКРЫТИЯ ЗДАНИЯ

Некоторые квадраты имеют бонус укрытия здания, а также обычный бонус укрытия.

Если фишка отряда на квадрате со структурой атакована другой фишкой отряда на той же квадрате, используйте обычный бонус укрытия. Если атакующий отряд находится не на той же квадрате, используйте вместо этого бонус укрытия здания (более высокое значение).

Бонус укрытия здания Обычный бонус укрытия

БОНУС УКРЕПЛЕНИЕ УКРЫТИЯ

Некоторые квадраты имеют бонус укрепления укрытия, а также бонус к обычному укрытию. Если цель боевого действия находится на квадрате, которую она контролирует, используйте более высокий бонус защиты укрепления укрытия. В противном случае используйте обычный бонус укрытия.

Бонус укрепления укрытия Обычный бонус укрытия

3. БРОСЬТЕ КУБИКИ АТАКИ

Бросьте количество кубиков, указанное значением боевого действия.

Если на каком-либо из выпавших кубиков выпадает число, равное или превышающее общее значение защиты, атака считается успешной.

Сколько кубиков удачно сыграно, не имеет значения.

Кубик, показывающий 0, всегда успешен, независимо от того, насколько высока общая значение защиты.

КАКОЕ ЗНАЧЕНИЕ АТАКИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ

За действиями «Противотанковое», «Бомба» и «Демонстрация» следуют несколько значений.

При атаке на фишку отряда, не связанную с техникой, используйте

значение, показанное как . При атаке фишкой отряда техники используйте значение, указанное как . При атаке на здание или туннель используйте значение, указанное как .

Например, действие **Демонстрация** бросит 1 кубик против техники и 4 кубика против здания.

4. ОПРЕДЕЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты атаки зависят от типа цели:

ОТРЯД

Если атака успешна, вы нанесли потери выбранному отряду! Владелец этого отряда должен найти карту, соответствующую атакуемой фишке отряда, и поместить ее в свою стопку потерь.

1. Если возможно, он должен убрать карту из своей игровой зоны.
2. В противном случае он должен вынуть карту из своей руки.
3. В противном случае он должен удалить ее из своей стопки для сброса.
4. В противном случае он должен удалить ее из своей колоды. Затем он должен перетасовать свою колоду.
5. Если у них в колоде нет карты этого отряда, этот отряд разгромлен. Добавьте к отряду жетон разгрома. Затем вы (атакующий) можете переместить отряд на соседний квадрат, который контролирует или разведал ваш противник. Если вы перемещаете отряд подавленный и разгромленный, также подготовьте его.

Вы можете нанести только одну потерю в атаке, независимо от того, сколько кубиков сыграно успешно.

Если в области поиска есть более одной совпадающей карты, защищающийся может выбрать, какую карту поместить в свою стопку потерь.

Вы можете проверять карты в своей колоде потерь, когда захотите, но вы не можете просматривать колоду потерь вашего противника. Количество карт в вашей колоде потерь - это открытая информация.

Если атака была направлена на действие **Подавление** или действие **Подавления области**, то потерь не происходит. Вместо этого переверните фишку отряда атакуемого в его подавленную сторону. Если фишка отряда уже подавлена, атака не имеет никакого эффекта.

Если атака была действием **Пламя**, в дополнение к нанесению потерь, атакующий игрок может переместить цель на соседний квадрат, которую цель разведала. Если вы перемещаете подавленный отряд, подготовьте его. Это движение не запускает мины или жетоны выжидания. Вы можете переместить фишку отряда только один раз, даже если отряд был разгромлен в том же действии.

РАЗГРОМЛЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Поскольку отряды несут потери, они могут быть разгромлены. Когда атакующий разгромит отряд, он может переместить этот отряд на 1, в соседний квадрат, разведанную или контролируемую защищающимся. Если вы хотите нанести потери отряду, которое уже было разгромлено, вы можете переместить это отряд снова.

Когда вы Пополняете или Поддерживаете разгромленный отряд, немедленно удалите его жетон разгрома. Он больше не разгромлен.

ЗДАНИЕ

Если атака была успешной, вы повредили здание!

Смотрите правила нанесения ущерба зданиям на стр. 21.

ТОННЕЛЬ

Если атака была успешной, вы уничтожили туннель!

Уберите жетон туннеля.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НОВЫХ ВОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

Воевые действия со значком  имеют минимальную дальность действия и могут быть нацелены только на отряды, находящиеся на расстоянии не менее этого количества квадратов.

Воевые действия со значком  имеют максимальную дальность действия и могут быть нацелены только на отряды на расстоянии до этого количества квадратов.

Противотанковая атака: атака, направленная на здание, туннель или фишку отряда техники.

Подавление области: выберите квадрат и проведите отдельную атаку подавления против каждого вражеского и фишки отряда (не техники) на этом квадрате.

Войсба: выберите квадрат и проведите отдельную атаку против каждого здания, туннеля и фишки отряда (не техники) на этом квадрате.

Демонстрация: атака, нацеленная на здание, туннель или фишку отряда техники и игнорирующая бонусы укрытия.

Пламя: атака, которая, в случае успеха, позволяет вам переместить цель на 1 в соседний квадрат, разведанный или контролируемый защитником.

Граната: выберите квадрат и проведите отдельную атаку против каждого вражеского фишки отряда (не техники) на этом квадрате.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается до тех пор, пока не произойдет одно из трех событий:

1. Игрок достигает своей **главной цели**.
2. Игрок наносит **полный разгром**.
3. Игрок **выходит из игры**.

Когда игра закончится, завершите шаг кампании. Сделайте это перед упаковкой каких-либо компонентов.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

В обзоре каждого сценария будут перечислены основные цели для обоих игроков.

Захват ключевых точек

Если вы контролируете квадрат, вы контролируете все ключевые точки на этой квадрате.

Если вы контролируете количество ключевых точек, перечисленных в обзоре вашего сценария, вы немедленно выигрываете.

Разгром

Сценарий подскажет вам, какие вражеские фишки отряда вам нужно разгромить, чтобы претендовать на победу. Вам нужно будет разгромить либо определенные фишки отряда, либо определенное количество фишек отряда. Чтобы разгромить фишку отряда, нанесите потери этому подразделению, как обычно.

Если вам нужно разгромить несколько отрядов, все они должны быть разгромлены в то время, когда вы заявляете о победе. Отряд, который удаляет свой жетон разгрома из-за того, что его Пополнили или Поддержали, больше не учитывается для достижения этой цели.

Набирайте очки миссии

Сценарий расскажет вам, как набрать очки миссии и сколько очков вам нужно, чтобы претендовать на победу.

Контроль очков миссии

В сценарии будет указано, как очки миссии размещаются на квадратах и сколько очков миссии вам нужно контролировать. Чтобы претендовать на победу, общее количество очков миссии на всех квадратах, которые вы контролируете, должно быть равно или превышать требуемую сумму.

Окупация квадрата

Сценарий подскажет вам, какие квадраты вам нужно занять жетонами миссии или эвакуации (или обоими сразу), и какие отряды должны быть на этих квадратах, чтобы претендовать на победу. Если вам нужно разместить несколько отрядов на указанном квадрате, все они должны быть там одновременно.

Разгромленные отряды не учитываются при достижении этой цели.

ПОЛНЫЙ РАЗГРОМ

Если в вашем обзоре сценариев не указано иное, вы можете выиграть любой сценарий, нанеся полный разгром.

Если в какой-то момент все стрелки вашего противника будут разгромлены, вы нанесете полный разгром и немедленно выигрываете.

ВЫВЕСТИ

В начале своего хода, прежде чем разыгрывать какие-либо карты, вы можете вывести их. Если вы это сделаете, ваш противник немедленно выигрывает.

Вывод - это способ положить конец сценарию, в котором, по вашему мнению, у вас нет шансов на победу. Вывод редко бывает хорошей идеей, даже если у вас есть лишь небольшой шанс на выигрыш. Однако, возможно, стоит подумать об этом, если ситуация действительно безнадежна и вы хотите избежать слишком большого числа постоянных жертв на этапе кампании.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

В ходе кампании вы будете бороться за контроль над различными районами Сталинграда, отслеживая свой прогресс в послужном списке кампании. Если одной стороне удастся доминировать в городе, они будут претендовать на окончательную победу. Если обе стороны будут равны, кампания завершится эпическим финалом.

Если вы достигнете состояния игры с кодом, который начинается с END, кампания завершится. Вы можете пропустить остальную часть этапа кампании и перейти сразу к странице 3 вашего сборника сценариев, чтобы найти заключительный инструктаж для вашей кампании.

Затем, когда вы будете готовы, вы можете обросить свою кампанию, следуя приведенным ниже инструкциям.

СБРОС НАСТРОЕК ИГРЫ

Перезагрузить вашу игру в «Неустрасимые: Сталинград» очень просто:

Поместите все квадраты с обозначением, заканчивающимся на "А", в текущий городской пул и поместите все квадраты с обозначениями, заканчивающимися на "В" или "С", в преобразованный городской пул. Для удобства использования расположите их в числовом порядке, но помните, что некоторые цифры будут отсутствовать. В текущем городском пуле должно быть 72 квадрата и 57 квадратов в преобразованном городском пуле.

Отсортируйте все карточки по их обозначению. Вторая буква определяет, должна ли карта попасть в стартовую колоду (S), блока (L), улучшения (U) или резерва (R). Отсортируйте каждую колоду в порядке возрастания чисел, но помните, что некоторых чисел будет не хватать. На верхних картах колод Блок, Улучшений и Резерв перечислены все карты, содержащиеся в колоде. Стартовая колода содержит карты со значениями от X-S-001 до X-S-035.

Для вашей следующей кампании вам нужно будет распечатать новую запись кампании для обоих игроков. Вы можете найти их по адресу www.ospreypublishing.com/gaming/resources/board-and-card.

ОБЪЕДИНЕННЫЕ ОТДЕЛЕНИЯ

Во время кампании вам может быть поручено объединить два отделения. Ваша книга сценариев подскажет вам, как это сделать.

Объединение отделений позволяет вам усилить отделение, которое понесло много постоянных потерь, заменив карты резерва обычными и улучшенными картами. Однако недавно объединенное отделение будет иметь только стандартные пять карт стрелка, три карты разведчика и три карты пулеметчика.

Два объединенных отделения считаются одним и той же фишкой при подготовке и во время сценария, в том числе для действий, связанных с конкретными отделениями, таких как Поддержка или Воодушевить. Например, если отделение X и Y были объединены, вы могли бы использовать Поддержку X, чтобы добавить карту отделения Y в свою стопку сброса. Объединенные отделения имеют единую интегрированную фишку отряда, которая показывает назначение обоих отделений.

Если стрелок, разведчик или пулеметчик, принадлежащий к объединенному отделению, получит постоянную потерю, вы получите карту резерва, чтобы заменить его. Но вместо обычной процедуры вы найдете и выберете карту в колоде резерва того же отряда, принадлежащего к любому отделению, и добавите ее в свой доступный пул.

Историческая справка

«Неустрасимые: Сталинград» следует за ожесточенной борьбой между Красной Армией и немецким вермахтом за контроль над городом Сталинградом. Игра воссоздает город в некоторых деталях и включает в себя отряды, местность и сценарии, которые имеют историческую основу.

Однако это не игра симуляция. Основная механика построения колоды — очевидная абстракция индивидуальных действий вовлеченных солдат. Точный состав взвода в игре был изменен в пользу игрового процесса. На протяжении всей разработки историческая точность была одной из нескольких ценностей, и основной целью всегда было создать игру, которая могла бы имитировать опыт командования взводом, а не его точную реальность. Следует ли вам броситься вперед, чтобы захватить цель, или дожидаться поддержки огнем? Должны ли ваши разведчики сосредоточиться на ваших линиях связи, расширить ваш эффективный радиус действия или использовать тактику обмана? Должны ли вы отступить перед лицом непреодолимого огня? Это решения, которые вам навязали в «Неустрасимые: Сталинград».

Game design: David Thompson & Trevor Benjamin

Illustration: Roland Macdonald

Writing: Robbie MacNiven

Game development: Filip Hirtelius & Anthony Howgego

Graphic design: James Hunter

Playtesting:

Alan Bach, Alice Woodward, Alistair McNear, Anton Borodarov, Anthony Burke, Ari Pankuch, Brandon Foote, Carlos Noguero, Christian Schwarz, Dan Halsall, Daniel Szendrak, Don Pankuch, Fredrik Schulz, Hugo Hirtz, Iza Pomlad, J. Andrew Rea, James Chandler, Joshua Rea, Luke Yates, Marcel Gonzalez-Gerdolies, Mark Wmslade, Matt Whitehill, Michal Malolepszy, Miguel Caballer Royo, Nicolas Gonzalez, Paul Chandler, Paul Daniels, Peter Brown, Robert Artajew, Robert Zorko Pomlad, Sergio Lopez Allueva, Simon Kohlruess, Simon Macdonald, & Vincourt Samuel

First published in Great Britain in 2022 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© David Thompson and Trevor Benjamin 2022. This edition © 2022 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

22 23 24 25 26 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1