

Battalion Combat Series:

Panzers Last Stand

©2021. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

Разработка игры: Carl Fung
Разработка серии: Dean Essig
Графический дизайн: Dean Essig
Дизайн упаковки: Niko Eskubi
Вопросы разработки: Dean Essig
Продакшн: Chas Argent
Тестирование и Корректурa: John Bowen, Lynn Brower, Maurice Buttazoni, Andrew Fischer, Hans Kishel, John Kisner, Joe Linder, *Metropolitan Wargamers* (Mike Willner, Tom Zombek), Rod Miller, Mike Solli, Randy Strader, Herman Wu
Исследовательская команда: Carl Gruber, Joel Maynard
Поддержка модуля VASSAL: Jim Pyle
Перевод: Чебыкин Алексей

Введение

Panzers Last Stand это игра серии *Battalion Combat Series (BCS)*, описывающая операции в окрестностях Будапешт с января по март 1945г: *Konrad (Конрад) I, II, III, Südwind* (Южный ветер), and *Frühlingserwachen* (Весеннее пробуждение). В отличие от большинства игр серии, в этой игре нет кампании, продолжающейся с января по март. Вместо этого, представлены отдельные сценарии, покрывающие отдельные операции. Это связано с тем, что ни одна из представленных сторон не была способна к трем месяцам непрерывного взаимодействия.

Масштаб

Масштаб игрового поля составляет 1,2 километра в гексе.

1.0 Общие правила, специфичные для игры

1.1 Погода

Погода определяется каждый ход во время фазы Подкреплений. Бросается 1 кубик и его результат, с учетом текущей даты, сверяется с Таблицей погоды (рядом с Треком Хода).

Возможные разновидности Погоды и их эффекты приведены ниже:

- **Хорошая:**
Видимость составляет 4 гекса. Проходимость **хорошая**.
- **Обычная:**
Видимость составляет 2 гекса. Проходимость **плохая**.
- **Плохая:**
Видимость составляет 1 гекс. Проходимость **плохая**.

Историческая погода. Если игроки принимают такое решение, они могут использовать фактически наблюдаемую на тот день погоду и не выполнять проверку погоды каждый ход. В этом случае, используется таблица

Месяц	День	Погода
Январь 1945	2-4	Хорошая
	5-6	Обычная
	7	Плохая
	8	Обычная
	9-12	Плохая
	13-14	Обычная
	15	Плохая
	16-19	Обычная
	20-21	Плохая
	22-23	Обычная
	24 и позднее	Плохая
Февраль 1945	17-20	Плохая
	21-23	Обычная
	24	Плохая
Март 1945	6-8	Плохая
	9	Обычная
	10-12	Плохая
	13 и позднее	Обычная

1.2 Снабжение

Гексы источника снабжения отмечены на игровом поле и могут быть использованы только соответствующей стороной.

1.3 Очки Пополнения

Обе стороны получают очки Пополнения согласно своим Таблицам очков Пополнения. Для определения количества очков обоих типов используется один бросок кубика.

Советские очки Пополнения подразделений с РБ в скобках идут в дополнение к обычным. При этом, очки в скобках могут быть потрачены только на Советские механизированные бригады.

Советские ПТ подразделения, являющиеся только Поддержкой, **не могут** использовать очки пополнения (см. 3.2).

Подразделения с тяжелыми танками **не могут** использовать очки Пополнения (см. 1.9).

Очки пополнения могут быть использованы подразделениями, выведенными из игры, для подготовки к операции Конрад III. (см. 2.2)

1.4 Братья по оружию

К Соединениям, указанным ниже, не применяются правила Перемешанные Соединения (BCS 3.2d). См. также 1.11 Маскировка.
Ось: Peiper KG и все Соединения Оси
Советский Союз: Нет

1.5 Разведка

Бронекавалерийские (Arm Cav) и мотоциклетные войска (Motorcycle) являются подразделениями Разведки (BCS 1.1f). Подразделения Кавалерии ни одной из сторон Разведкой не являются.

1.6 Дунай

Единственной Крупной (Massive) рекой является Дунай (Danube). Под это определение подходят все реки с черной линией по берегам, даже если на них формально не написано "Danube". Прочие реки являются просто Реками, не Крупными реками.

Вражеские ЗК и Зоны потенциального огневого боя могут проследиваться через Дунай только через мост, и только если он не взорван, при этом единственный доступный для этой цели гекс – гекс, куда ведет мост. Дунай не влияет на Содействующие подразделения.

Исключение для всех эффектов Дуная – см. 2.1b.

1.7 Принадлежность подразделений

Игрок за Ось контролирует фишки подразделений Вермахта (серые), СС (черные), Люфтваффе (голубые) и Венгрии (синие). Подразделения СС венгерского происхождения выделены полосой синего цвета. Игрок за СССР контролирует фишки Советских (коричневые), Советских Гвардейских (красные) и Румынских (светло-зеленые) подразделений.

Никаких национальных ограничений (включая расстановку и Подкрепления) нет, если в правилах не сказано иное.

Для целей расстановки и подкреплений, все подразделения игрока за Советский Союз считаются Советскими, а все подразделения игрока за Ось – Немецкими, если не сказано иного.

1.8 Активации

В отличие от других игр серии BCS, в **Panzers Last Stand** не все Соединения могут активироваться каждый ход. Каждому игроку выдается определенный набор Очков активации (Alotment). Некоторые из них должны быть запланированы до начала хода. Вражеские Отвлекающие атаки могут повлиять на некоторые Активации. На некоторые оказывает влияние местоположение соединений и ситуация. Для отслеживания количества доступных Очков активации и соответствующих типов Активаций, используются маркеры Соединений и Табло Активаций (Activation Chart) (свое у каждого игрока).

К Табло Активаций применяется правило Туман войны (BCS 1.10) – информация на Табло Активаций является **недоступной** для противника.

К любым Соединениям, которые не активируются в этом ходу, не применяется правило BCS 2.5a. В рамках этого хода, у них не прослеживается блокировка ОМС и Изоляция. Более того- они могут Восстанавливать Усталость (см. 1.8f).

В остальном, игра идет по стандартным правилам с чередующимися активациями.

1.8a Очки Активации



Игроку выдается несколько типов Очков активации, которые он тратит на Активацию своих Соединений. Каждое Очко активации может активировать одно выбранное Соединение. Тип Очка активации определяет специальные правила, которые могут применяться, равно как и МБК к проверке SNAFU.

Все Очки активации согласно правилам сценария, Таблице Активаций и дополнительные с Таблицы Наступлений, доступны каждый ход.



Необходимо помнить, что игрок использует **свою** Таблицу Наступлений (Surge Chart) и для **своих** Наступлений и для Ответа на вражеские Наступления.

Во время Наступления игрока, он выполняет Активацию Наступления, а у противника появляется возможность выполнить Ответную Активацию против него.

Неиспользованные Очки активации не могут быть использованы в следующем ходу – они сгорают. Как только игрок тратит все свои доступные Очки активации конкретного типа, он более не может активировать Соединения Активацией такого типа до конца хода. Когда оба игрока тратят все свои доступные Активации, фаза Активаций заканчивается.

Соединения в статусе Закончившие не могут быть активированы повторно независимо от количества доступных Очков активации.

1.8b Типы Очков активации

Существует несколько типов Очков активации, каждый из которых используется для одного типа Активации. Информация о специальных правилах, ограничениях и особенностях Активаций содержится в Таблице типов Активаций. Некоторые из них требуют траты Очков активации, тогда как некоторые другие являются «бесплатными» и зависят от ситуации на поле, местоположения и Отвлекающих атак противника. Специальные правила и модификаторы проверки SNAFU для каждого типа Активации, указаны на Табло Активаций соответствующего игрока.

1.8с Планирование и розыгрыш Очков активации

Во время Фазы Подкреплений, каждый игрок выставляет требуемые маркеры соответствующего типа на Дорожке доступных Очков активации своего Табло Активаций согласно текущему ходу и типу Активаций, используя Таблицу Активаций и Таблице Наступлений.

Существуют 4 типа Очков активаций: Основные, Второстепенные, Наступательные и Ответные. Информация о них отражается на Дорожке доступных Очков активации.

При трате Очка активации, необходимо перемещать маркер количества с тем, чтобы актуализировать информацию.

Маркеры Соединений (находящиеся в игре или прибывающие как Подкрепления), должны быть размещены в Области доступных Соединений на Табло Активаций. Свежеприбывающие Подкрепления размещаются в соответствующей области.

Во время фазы Приказов (даже если правило Приказы не используется), игрокам необходимо обозначить Соединения, которые будут использовать все доступные Очки активации типов **Основные** и **Наступательные** (и только этих типов). Для этого, маркеры соответствующих Соединений перемещаются из Области доступных Соединений в Область Категории 1, соответствующей требуемому типу Очка активации.

Все прочие типы Активации объявляются в момент Активации. Игроки чередуют свои Активации в процессе игры, пока все не будут потрачены.

В рамках текущей Категории игрока, различные типы Активаций могут использоваться в произвольном порядке. Все Активации игрока Категории 1 должны быть выполнены до начала использования любой Активации Категории 2. Переход игроков между Категориями является независимым – один игрок может перейти в Категорию 2, тогда как другой может оставаться в Категории 1 (*прим. переводчика. Условно разбитие между категориями можно интерпретировать как выделение направления главного удара*).

После окончания Активации Категории 1, маркер Соединения перемещается в Область Соединений в статусе Закончившие (Done Box) соответствующего типа активации.

В случае Активации Категории 2, маркер Соединения перемещается в Область Соединений в статусе Закончившие (Done Box) выбранного типа Активации. Для каждой Активации типов Второстепенная или Ответная, игрок должен потратить одно Очко активации соответствующего типа. Принятие решение и трата происходит в момент Активации (не заранее).

Игрок продолжает использовать свои Активации Категории 2 пока как минимум **все** Очки активации будут потрачены, и **все** Соединения, ставшие целью Отвлекающей атаки, не находящиеся в статусе Задействованные, будут активированы. Игрок может принять решение не использовать Активацию Подкрепления или Активацию Будапешта.

1.8d Особые типы Активаций

А) Будапешт. (только для игрока за Советский Союз)

Этот типа Активации доступен любому Советскому Соединению если его Штаб находится в пределах 6 гексов по прямой от любого гекса городской застройки Будапешта. Игрок может принять решение не использовать эту Активацию (либо заменить на другой доступный тип Активации или просто проигнорировать ее). МБК на проверку SNAFU определяется, основываясь на текущем положении Штаба с учетом Дуная. Если Штаб выходит за пределы расстояния в 6 гексов или переходит на другую сторону реки в процессе Активации, для Второй активации будет использоваться тот же МБК к проверке SNAFU.

В) Подкрепления.

Любое соединение, чей Штаб входит в игру согласно Порядку прибытия подкреплений, может использовать этот тип Активации для входа в игру вместо использования другого типа Активации. Игрок вправе проигнорировать Активацию Подкрепления или использовать вместо нее другой тип (включая прибытие согласно правилу 1.11) по желанию. Необходимо помнить, что

эта активация возможна только в ход, когда Штаб входит в игру. Если Штаб уже находится на поле-использовать ее нельзя.

1.8е Отвлекающие атаки

Отвлекающая атака - не тип Активации. Это- результат атаки вашими подразделениями вражеского Соединения, которое еще не активировалось. Таким образом, внимание, время и ресурсы этого Соединения будут потрачены впустую. Подробнее см. Область отвлекающих атак (*Spoiling Attack Box*) в верхней левой части Табло Активаций. Для игрока это способ воздействия на вражеские планы.

По результатам Отвлекающей атаки, маркер вражеского Соединения может быть перемещен в Область пострадавших от отвлекающей атаки (*Spoiled Box*) категории 1 или Категории 2. Соединения Активации Категории 1 идут в Область пострадавших от отвлекающей атаки Категории 1 (*Tier 1 Spoiled Box*), остальные - в Область пострадавших от отвлекающей атаки Категории 2 (*Tier 2 Spoiled Box*).

Отвлекающие атаки не оказывают эффект на Соединения, которые уже были активированы или уже находятся в Области пострадавших от отвлекающей атаки.

Все Соединения, ставшие целью Отвлекающей атаки, обязаны быть активированы до окончания хода игрока (даже если они стали целью Отвлекающей атаки после того как игрок уже закончил свои Активации).

1.8f Восстановление Усталости неактивным Соединением

Все соединения, которые:

- Не активировались в этом ходу (Проваленный SNAFU **считается** Активацией).
- Имеют уровень усталости 2 или выше.
- Имеют полный ОМС

Снижают свою усталость на 1 в фазе Окончания хода.

1.9 Тяжелая бронетехника

К *“Тяжелой бронетехнике”* относятся подразделения Оси с буквами TGR в символе

подразделения (танки Тигр и Тигр IIb) и Советские подразделения с буквами IS и ISU в символе подразделения (танки IC и CAU на базе IC).



У всех подобных подразделений на фишке Рейтинг эффективности находится в белом кружке. Эти подразделения не могут получать пополнения.

1.9а Уничтоженная Тяжелая бронетехника

Если подразделение Тяжелой бронетехники уничтожено, игрок кидает 1 кубик. Результат броска-количество ходов, по истечении которых, подразделение вернется в игру (например, если результат 5, то подразделение вернется на 5й ход после текущего). Оно возвращается как Подкрепление с 1 ШП.

Принадлежность Соединению сохраняется после уничтожения (ее нельзя поменять пока подразделение не вернется в игру), Требование полного ОМС согласно BCS 2.1с не распространяется на такое подразделение.

Для целей BCS 6.2d, подобные подразделения считаются Подкреплениями.

1.10 Радиус командования при расстановке

Некоторые подразделения намеренно находятся вне Радиуса командования при расстановке. При этом, применяются все стандартные правила, включая Изоляцию.

1.11 Маскировка

Эта механика симулирует внезапные Наступления в январских сценариях (это правило не используется в сценариях февраля и марта). У каждой из сторон есть части, которые могут использовать это правило.

При использовании, прибывающие Соединения размещаются в любом гексе/гексах в пределах одного гекса от дружественного Штаба, который прослеживает полный ОМС, и у которого нет неопределенного ПМТО. В выбранном гексе/гексах не должно быть вражеской ЗК. ПМТО вместо этого используют правило BCS 2.1h.

Если более чем одно соединение прибывает в рамках одного хода, они могут использовать один и тот

же или разные штабы при учете выполнения требований, указанных выше. Одно соединение не может быть размещено у нескольких штабов.

Прибывающие подразделения размещаются на произвольной стороне фишки. Прибывающие подразделения не могут быть размещены таким образом, что, либо их Безопасный маршрут, либо вражеский безопасный маршрут оказывается прерван (оценивается, используя Колесный тип перемещения независимо от типа перемещения подразделения).

В рамках хода входа (и только в рамках него), прибывающие подразделения считаются Братями по оружию со всеми Соединениями.

См. 2.2 и 3.4 для некоторых дополнительных правил.

1.12 Захват моста под Комаром (Komárom)

Если Советское подразделение/подразделения занимает гекс A21.05 и/или A20.05 (мост через Дунай рядом с Komárom) в момент проверки SNAFU игроком Оси, ему необходимо применить дополнительный МБК на SNAFU -3 если Штаб Соединения находится к югу от Линии Наступления по Дунаю (Danube Surge Line). Статус (и даже выживание) Советского подразделения/подразделений неважен – если оно на тот момент было на нужном месте, этого достаточно.

Железнодорожный мост A20.03 не важен для целей этого правила, только гексы Основной дороги - A21.05 and A20.05.

2.0 Специальные правила игрока за Ось

2.1 Операция Конрад I (Konrad I)

2.1a Начало операции

Основными (в терминах игры “Primary”) Соединениями операции должны были стать две танковые дивизии СС, но они обе, на тот момент, находились в процессе транспортировки, прибывая 2го января, когда операция уже началась. Они не были готовы к активным действиям и, таким образом, переведены во Второстепенные (“Secondary”).

При этом, 96 пехотная дивизия (96 Inf Division) начала переправу через Дунай незадолго до полуночи ночи с 1го на 2е января, и активно действовала весь первый день операции.

Одно Основное Очко активации Оси, полученное согласно Таблице Активаций Оси за 2 января, **необходимо** использовать на 96 пехотную дивизию.

2.1b Резиновые лодки 96 пехотной дивизии.

Немецкая 96 пехотная дивизия игнорирует все специальные правила сторон гекса, связанные с наличием Дуная (как будто Дуная в принципе не существует). Это распространяется только на штатные подразделения дивизии, но не на приданные подразделения усиления. Это правило действует до 6 января 45 года включительно.

Несмотря на то, что ЗК 96 пехотной дивизии распространяется за пределами Дуная, ЗК советских частей ограничено правилом 1.6.

Исключение: Правило 2.1b применяется также и в сценарии 5.9 Операция «Южный ветер» (Operation Southwind).

2.2 Наступление в рамках операции Конрад III (Konrad III)

Игрок за Ось может принять решение начать Наступление (начиная с фазы Сосредоточения войск – см. ниже) до проверки Погоды в рамках любого хода, начиная с 12 января 45 (включительно). Решение может

быть принято только в январских сценариях.

Операция состоит из 2 фаз (Сосредоточение войск и Развертывание войск). Каждая из фаз объявляется отдельно и независимо от другой. Они могут быть запущены в рамках любого хода при условии выполнения требований.

Во время хода фазы **Развертывания войск**, игрок за Ось автоматически является первым игроком без необходимости броска кубика. Однако, если этот ход совпадает с ходом, когда игрок за Советский Союз начинает атаку 6 гвардейской танковой армии (3.4), ни один из игроков не становится первым игроком автоматически- вместо этого используется стандартный подход с броском кубика.

Ход фазы **Развертывания войск** является началом Наступления (не ход фазы Сосредоточение войск). Наступление продолжается 10 ходов. Для напоминания, используется маркер  Окончание Наступления Оси (Axis Surge End), который размещается на Дорожку хода. Важно, что продолжительность Наступления не включает в себя сам ход фазы Развертывания войск. Наиболее ранний доступный ход для фазы Сосредоточения войск - 12 января 45, для фазы Развертывания войск - 2 хода спустя, 14 января 45, и самого Наступления – 10 ходов с 15 января 45 до 24 января 45.

2.2a Сосредоточение войск

При объявлении, игрок убирает с поля независимо от ситуации все подразделения, указанные в Области войск операции Конрад III (Konrad III Surge Box) на поле, выполняет все указанные на поле или в правилах ниже изменения и размещает их в соответствующую область на поле.

Каждое соединение сохраняет ШП, приданные подразделения усиления и Очки артиллерии (все они должны быть убраны с поля одновременно).

Подробности см. в Области войск операции Конрад III (Konrad III Surge Box) на поле. Для удобства, фоновый цвет изображений подразделений немного отличается от реального цвета фишек.

Некоторые особенности:

i) Необходимо помнить, что количество ШП подразделения Разведки из «новой» кампфгруппы Папе (KG Pape) меньше оригинальных. При необходимости, избыток должен быть потерян.

ii) В случае, если кампфгруппа Папе уничтожена (BCS 6.2) до начала Сосредоточения войск, на возврат кампфгруппы это не влияет – и Штаб, и ПМТО Соединения прибывают совместно с «новой» кампфгруппой.

iii) Подразделения 6 танковой дивизии прибывают к своему Штабу, сохраняя ШП (с учетом очков Пополнений), которые были на момент снятия с поля. 1 танковый батальон 26 полка (I/26) прибывает согласно вышеописанному подходу только если он не был убран согласно Порядку Прибытия Подкреплений 15 января 45.

iv) По результатам снятия с поля, подразделения сохраняют свой уровень ШП или статус нахождения в Уничтоженных на момент снятия (применяя изменения в размере согласно п.i). В процессе ожидания прибытия, подразделения могут получать произвольное количество очков Пополнения, доступных игроку (правило не более одного очка Пополнения в ход не распространяется). Это правило не отменяет ограничение на пополнение Тяжелой бронетехники (1.9). Если при снятии с поля, подразделение находилось в Уничтоженных, и не получило Пополнений, оно прибывает в Уничтоженные.

v) После того, как они убраны с поля, игрок может оперировать приданными подразделениями Усиления и Очками артиллерии по стандартным правилам, то есть выводить их из штата, держать их в штате или придавать Соединениям (даже при условии что Соединение находится за пределами поля). Приданные подразделения Усиления и Очки артиллерии Соединений, убранных с поля, вернутся в игру вместе с Соединением.

2.2b Развертывание войск

Во время любого хода **не менее** чем 2 хода после хода с фазой Сосредоточение войск, но **до** проверки Погоды, игрок за Ось может **объявить**, что его войска, сосредоточенные для операции

Конрад III, входят в игру и выбрать что операция Конрад III (Konrad III) произойдет южнее или севернее Линии Наступления по Дунаю (Danube Surge Line). Во время этого хода, войска, показанные на Области войск операции Конрад III **обязаны** войти в игру.

Пример: Игрок начинает Сосредоточение войск 12го января (самый ранний доступный для этого ход). Развертывание войск может произойти 14го января или позже

Каждое входящее Соединение использует правило 1.11 отдельно от остальных с учетом выбранной стороны относительно Линии Наступления по Дунаю (Danube Surge Line). Все вовлеченные подразделения обязаны вернуться в игру в фазу Подкреплений в этот ход – даже если просто в Уничтоженные.

Развертывание войск не надо объявлять заранее, более того, игрок имеет право не вводить выведенные войска в игру (хотя смысла в этом нет). Активации Наступления Оси и соответствующие Ответные Очки активации Советского Союза, полученные в рамках операции Конрад III (Konrad III) могут применяться только к Соединениям, чьи Штабы находятся на соответствующей стороне Линии Наступления по Дунаю (Danube Surge Line).

2.3 Фестунг Будапешт (Festung Budapest)

Символ “X” на фоне фишки свидетельствует о принадлежности этих подразделений Оси к Фестунгу Будапешт. Они функционируют как подразделения Усиления, приданные Штабу Фестунга, находящемуся на той же стороне Дуная, что и они сами.

Фактический процесс придания не используется, критерий стороны реки срабатывает как придание (включая статус Подготовленная оборона и Поддержку). Эти подразделения могут менять Штаб при пересечении Дуная, что приводит к тому, что следующая Активация будет уже другим Штабом. *Да, таким образом можно активироваться два раза за ход – по одному разу каждым Штабом Фестунга.*

Каждый Штаб может размещать маркеры OBJ только на своей стороне реки. Зоны OBJ функционируют как обычно и распространяется через Дунай.

Штабы Фестунга не могут перемещаться.



Правило Безопасного маршрута распространяется на подразделения Фестунга, при этом Безопасный маршрут прослеживается только к Штабу на соответствующей стороне реки.

Если подразделение Советского Союза входит в гекс Штаба Фестунга, он уничтожается. Уничтожение Штаба Фестунга приводит к невозможности Активации подразделений на этой стороне реки, но при этом эффекты Изоляции на них не распространяются.

Ни одно подразделение не может быть придано (или выведено из штата) Фестунгу Будапешт, если не существует ОМС к источнику снабжения Оси за пределами Будапешта.



Оба Штаба Фестунга используют общее ПМТО Фестунга, которое может использовать один из двух городских источников снабжения. В случае, если это ПМТО обязано сменить источник снабжения, но второй источник снабжения недоступен, ПМТО уничтожается. См. также 2.4.

ПМТО Фестунга, находящееся в гексе источника снабжения всегда считается на Оптимальном расстоянии от обоих Штабов Фестунга (независимо от фактического расстояния). Оно не может перемещаться.

Полный ОМС прослеживается и блокировки ОМС не происходит. При этом, для прослеживания полного ОМС для целей Пополнений, Подкреплений и придания подразделений Усиления этого **недостаточно**, для этого **обязателен** полный ОМС к источнику снабжения Оси **за пределами** города.

2.4 Мосты Будапешта

В любой момент хода, игрок за Ось может принять решение о подрыве мостов Будапешта. Этот подрыв осуществляется автоматически без проверки. Все мосты уничтожаются

одновременно (игрок не может делать выборочный подрыв). Это действие необратимо и может быть выполнено только один раз.

Для отражения текущего статуса мостов, используется специальный маркер с двумя сторонами - "All Up" для функционирующих мостов и "All Blown" на противоположной стороне. В случае уничтожения мостов, источник снабжения на стороне Дуная, где нет ПМТО Фестунга, прекращает функционировать.

3.0 Специальные правила игрока за Советский Союз

3.1 Советская логистика

Для игрока за Советский союз, любые разновидности дорог (road), Грунтовых дорог (tracks) или железных дорог (RR), являются Допустимыми гексами для Штабов, ПМТО и ОМС. МБК к проверке SNAFU за использование Грунтовых дорог применяется, если любая часть ОМС использует Грунтовую дорогу или железную дорогу.

3.2 Советские ПТ-подразделения

3.2a Только подразделения, у фишек которых есть сторона с надписью Поддержка (Поддержка), могут оказывать поддержку советским Соединениям.

3.2b Советские ПТ-подразделения (только те, которые могут оказывать Поддержку и у которых символ-подразделения ПТ(АТ), автоматически возвращаются в игру с 1 ШП после уничтожения. Они не могут использовать Очки пополнения. Игрок должен бросить один кубик. Результат броска-количество ходов, по истечении которых, подразделение вернется в игру как Подкрепление (например, если результат 5, то подразделение вернется на 5й ход после текущего).

Подразделение сохраняет принадлежность к Соединению, требование полного ОМС (BCS 2.1c) не применяется.

Для целей правила BCS 6.2a, возвращающиеся подразделения не считаются «в игре». Если Соединение было уничтожено, оно убирается из игры полностью, включая ПТ-подразделения.

3.3 Мосты

У игрока за Советский Союз есть возможность уничтожать мосты. Это правило работает не так, как у игрока за Ось (2.4). Только мосты в локациях с надписью Plunger могут быть взорваны игроком за Советский Союз.

Подрыв мостов. Игрок за Советский Союз **обязан** проходить проверку (бросок кубика) для подрыва моста, отмеченного на поле надписью Plunger (это не включает в себя мосты на

территории Будапешта 2.4). Это производится в **первый раз**, когда подразделение Оси входит в гекс со стороны гекса с мостом, при условии, что мост не был отмечен маркером Мост взорван (Bridge Blown) или Мост функционален (Bridge OK). Если маркер уже есть, значит попытка подрыва моста уже состоялась (успешная или нет) и повторная попытка невозможна.

Если у гекса несколько сторон с мостами, каждая сторона проходит **отдельную** проверку (даже если на стороне несколько мостов – проверка только одна).

Для проверки, игрок бросает 1 кубик без МБК.



1-2 Подрыв моста неуспешен. Мост помечается маркером Мост функционален (Bridge OK).



3-6 Подрыв моста успешен. Мост помечается маркером Мост взорван (Bridge Blown).

3.4 Наступление: 6 Гвардейская танковая армия

Игрок за Советский Союз может принять решение начать Наступление до проверки Погоды в любом ходу не раньше 6 января 45, но только в январе.

В отличие от Наступления игрока за Ось, здесь выделяется только ход фазы Развертывания войск и подразделения не убираются из игры. В этом ходу, игрок за Советский Союз автоматически становится первым игроком без броска кубика, однако если этот ход совпадает с ходом фазы Развертывания войск операции *Konrad III*, ни один игрок автоматически не становится первым игроком, вместо этого идет стандартная проверка. Если советское Наступление пересекается с любым потенциальным ходом Сосредоточения войск или Развертывания войск в рамках *Konrad III*, игрок за Советский Союз обязан размещать Подкрепления в рамках Наступления до объявления игроком за Ось Сосредоточения войск или Развертывания своих войск в рамках операции.

Ход фазы Развертывания войск отмечает начало собственно начала советского Наступления. Оно длится 10 ходов, начиная с хода,

следующего за ходом фазы Развертывания войск. Для напоминания, используется маркер Окончание Наступления Советского Союза (Soviet Surge End) на Дорожке хода. Наиболее ранняя возможная дата хода фазы Развертывания войск – 6 января 45, а начала Наступления – с 7 января 45 по 16 января 45.

Развертывание войск. Во время хода фазы Развертывания войск, войска, показанные на Области войск Наступления 6 Гвардейской Танковой Армии (6 Gds Tank Army Surge Box) с указанием вохода в ход фазы Развертывания войск, обязаны войти в игру в фазе Подкреплений (с применением правила 1.11). Прочие, указанные на Области войск Наступления 6 Гвардейской Танковой Армии, могут войти в игру в последующий ход (но при этом, к ним не применяется правило 1.11, позволяющие игнорировать Перемешанные соединения). Правило 1.11 применяется к каждому Соединению отдельно.

Важно: В отличие от Наступления Оси, Подкрепления в рамках Наступления Советского Союза и Очки активации (и Наступления Советского Союза и Ответные Активации Оси) могут быть размещены **только** в гексах и использованы **только** Соединениями со Штабами к **северу** от Линии Наступления по Дунаю (*Danube Surge Line*).

Подробнее см. Область войск Наступления 6 Гвардейской Танковой Армии (6 Gds Tank Army Surge Box) на поле. Для удобства, фоновый цвет изображений подразделений немного отличается от реального цвета фишек.

3.5 Восстановление уничтоженных Соединений

Только Игрок за Советский Союз может восстанавливать ранее уничтоженные Соединения (уничтоженные согласно BCS 6.2).

Соединения восстанавливаются путем применения Очков пополнения по стандартным правилам. Штабы и ПМТО обязаны войти в игру из любого гекса восточного края поля, доступного для входа, при условии наличия полного ОМС.

Независимо от уровня Усталости, который ранее был у Соединения, оно всегда возвращается с уровнем усталости 3. Подразделения Поддержки, являющиеся ПТ (АТ), возвращаются в игру вместе со Штабом с 1 ШП без траты Очков пополнения. Аналогично, если у Соединения есть подразделения с РБ, которые не могут оказывать Поддержку, они тоже возвращаются в игру вместе со Штабом с 1 ШП без траты Очков пополнения.

4.0 Условия победы

Победившая сторона определяется по следующим критериям (с учетом дополнительных условий, указанных в описании сценария).

4.1 Автоматическая победа

Если игрок за Ось может проследить полный ОМС к любому из Штабов Фестунга через ПМТО Фестунга от источника снабжения в Зоне входа С, D или E в конце любой активации Советского Союза, он немедленно выигрывает.

4.2 Контроль Победных гексов

Только у Оси есть Победные гексы. Они отмечены белым кругом и немецким крестом.

Сторона считается контролирующей Победный гекс в случае, если ее подразделение (Способное атаковать подразделение с полным ОМС и в пределах Радиуса командования) находится в Победном гексе, или оно было последним, которое находилось в Победном гексе.

Игрок за Советский Союз контролирует все Победные гексы на начало сценария.

Важно: Для смены контроля над Победным гексом, необходимо размещение маркера OBJ на нем (BCS 3.3).

Победные гексы Оси

Татабанья Tatabánya (A40.24)
Чабди Csabdi (A44.35)
Замоль Zámoly (B3.24)
Перекресток под Эстергом Esztergom Road Junction (C22.07)
Фельшооршпуста Felsőörs puszta (C39.06)

Потенциальные ошибки

Автор Dean Essig

В этой статье я опишу некоторые подходы и проблемы, найденные в ходе партий. Они ни в коем случае не должны ограничивать игрока и не являются указанием к действию. Было бы очень обидно обнаружить их после сотен часов, потраченных на партии, поэтому я принял решение кратко описать некоторые моменты, которые не так просто заметить. Обычно они актуальны либо одному, либо другому игроку, но обоим игрокам хорошо бы иметь их в виду.

1) Хотя игрок может использовать Содействующее подразделение с другого берега Дуная (1.6), ограничение на вражескую ЗК и потенциальные зоны огневого боя через реку является очень важным. В противном случае, ключевая Основная дорога – незаменимая для проследивания ОМС для наступления игрока за Ось, могла бы быть перерезана слишком просто.

2) Потенциальные Советский ОМС к **западу** от Будапешта необходимо анализировать очень внимательно. Маршрутов, которые не идут через захваченные города (и таким образом, идут в никуда), немного. Войска Оси могут вклиниться в эту область, разделив Советские войска, заставляя их использовать либо северный маршрут, либо идущий далеко на юге. Граница между этими зонами является критичной для обороны игроком за Советский Союз. Если он этого не сделает, его войскам придется разделить на 2 фланга.

3) Осмотрительность- ключ к победе, особенно в «тихих» областях. Игроку может показаться хорошей идеей начать «атаку в пустоту» просто потому что он может это сделать. Не надо так. Переплетение ОМС в подобных областях создает массу проблем. Обычно у игрока нет достаточного количества дорог, так что хорошей идеей может стать направить «избыточные» Соединения куда-нибудь в более полезное место, чтобы снизить нагрузку на дороги. Например, игрок за Ось может подумать, что это было бы неплохо

использовать танковые дивизии на юге для атаки по стрелковым дивизиям прямо перед собой. Звучит вроде как план. Но если он приглядится внимательно- он обнаружит за ними механизированные корпуса, которые по количеству ШП превосходят атакующих. Даже если потери у обороняющегося будут выше, чем у атакующего, все равно, игроку за Ось придется тратить жизненно важные Очки пополнений не на свои ключевые подразделения. Если у игрока нет задачи медленно «стереть» свои части обороняющегося игрока, атаковать просто потому что можно, даже если это позволит ему нанести урон и получить несколько гексов местности – не самая правильная идея.

4) Размен бронетехникой. За исключением советских механизированных подразделений, у обеих сторон уровень Очков пополнений подразделений с РБ примерно одинаков. При этом Советский Союз находится в значительно более сильном положении за счет доступных на начало ШП подразделений с РБ. Игрок за советский Союз должен стараться не соблазняться имеющимися возможностями и не допускать потерь, которые их сторона не может потянуть. Если поддаться искушению, то при условии, что игрок за Ось будет соблюдать баланс между использованием подразделений с РБ и их восстановлением, изначальный запас прочности игрока за Советский Союз может закончиться раньше, чем это было бы возможно и необходимо. Ключевым моментом является необходимость избегания ненужных потерь, включая избегание результата боя «Обоюдные потери». Советские части все равно будут «сгорать», но этот процесс необходимо растянуть до окончания операции.

5) Операция Конрад I (*Konrad I*) ставит перед войсками СС весьма нетривиальную задачу, чье решение неочевидно. Кажется, что они должны перемещаться быстро, чтобы не дать войскам Советского Союза возможности реформировать оборонительные порядки и восстановить линию фронта. Однако, это уже не 1940 год

(прим. переводчика – как мне кажется, имелось в виду, что уже не 1941 год). Если пытаться использовать скорость как средство защиты Соединений, советские войска смогут нанести непоправимый урон передовым подразделениям. Пытаться воспользоваться очками пополнения операции Конрад III (*Konrad III*) чтобы восстанавливать эти части, пока их не пришлось переименовывать в моторизованные пехотные бригады СС – тоже не вариант. Игроку необходимо искать баланс между скоростью и восстановлением. Нельзя пожертвовать скоростью ради атаки вгрызшихся в землю советских подразделений пехоты. Они не стоят потери скорости (это не значит, что их не надо атаковать – наоборот, Отвлекающие атаки могут привести к Изоляции этих подразделений). Постепенно, наступление выдохнется – как из-за потерь техники, так и из-за сопротивления советских войск. Бояться начать перемалывать войска противника не надо – это неизбежно, так же, как и существенные потери со стороны атакующего. Если игрок за Ось позволит перехватить инициативу – он проиграет. В сухом остатке – игрок за Ось должен быть быстр и не бояться замарать руки.

6) Нельзя недооценивать мощь атаки 6 гвардейской танковой армии. Кажется, что ее силы достаточно невелики, доступны только два потенциальных ОМС, да и расстояния вроде как велики. Обе стороны конфликта в итоге столкнутся под Комаром. Войскам Советского Союза необходимо быть быстрыми, активными, не отвлекаться на ненужные стычки – для этого есть гвардейские пехотные дивизии (аналогично войскам Оси в п.5). Игроку за Ось при этом должен контролировать силу своих войск, направленных к северу от Дуная. Если их слишком много – значит игрок за Советский Союз выполнил свою задачу – отвлечь войска противника, но, если их не хватит, игра может быть проиграна из-за результирующего модификатора к проверке SNAFU.

7) Игрок за Ось не должен торопиться с операцией Konrad III (*Konrad III*). Когда скорость наступления начнет снижаться, велик соблазн игроку за Ось попытаться убрать части СС с

острия атаки до 12 января – для дальнейшего перезапуска наступления. В результате наступление останавливается, давая игроку за Советский Союз возможность перестроить свои оборонительные порядки. Конечно, операция Конрад III состоится, но советские войска будут лучше к ней подготовлены. Естественно, чем раньше закончится наступление, тем быстрее (с учетом времени на восстановление танковых войск СС), начнется Конрад III, но главное – это баланс. Если игрок не может с пониманием отнестись к своим потерям – он проигрывает.

8) Захват гексов городской застройки критичен и не должен останавливаться. Это своеобразный страховой полис игрока за Советский Союз на случай, если не удастся отбросить деблокирующие силы Оси. Если город будет под контролем Советского союза, игрок за Ось не сможет проследить ОМС, нужный ему для победы. Каждый ШП Оси в городе на вес золота – они не восполняются. Но еще более критичны сами гексы городской застройки. Войска Оси просто обязаны контратаковать и выбивать войска Советского союза. При этом, силы Оси не бесконечны и их нельзя тратить на неважные гексы – надо не дать противнику возможность прорваться в центр города.

5.0 Сценарии

5.1 Взятие Будапешта 123: полная кампания (4 поля, большой, 10/26)

Операции Конрад (Konrad) I, II, и III были последовательными попытками снятия осады с Будапешта. На острие атаки находился IV танковый корпус СС (IV SS Panzer Corps), переброшенный из Польши, усиленный дополнительными немецкими и венгерскими войсками. С учетом проблем со снабжением, полноценная атака по всей линии фронта была невозможна – приходилось ограничиваться на одном узком секторе атаки. Советские войска, изначально захваченные врасплох, смогли перегруппироваться и атаковали к северу от Дуная, пытаясь захватить критически важные мосты у Комаром (Komárom) для отвлечения внимания. Тем временем, Советские войска, осаждающие Будапешт, захватывали квартал за кварталом, что в итоге привело к капитуляции города 13 февраля 45 года. В конце концов, в боях участвовали более половины всех доступных на восточном фронте танковых дивизий (и СС, и Вермахта) – безуспешно.

Область игры: Все поля

Первый ход: 2 января 45

Последний ход: 27 января 45 (Игрок за Ось может принять решение закончить игру 11 января 45, используя Условия победы ИЛИ продолжить партию до 27 января 45, надеясь на выполнение условий Автоматической победы).

Продолжительность: 26 ходов

Первый игрок: Ось

Погода первого хода: Хорошая

Активации: Игроки используют свои Табло Активаций и Таблицы Наступлений

Очки авиации: стандартные правила

Расстановка Оси:

Неприданные подразделения усиления:

A20.05: Convlsct Hun Static Bn

A20.06: 2/XVIII Alarm Bn

211 VG Div:

A4.33: 211 VG Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона), 211 Fus Bicycle Bn, 662 '88' Bn [1] (придан 211 VG, Поддержка)

C2.02: I/306 Inf Bn

C4.01: II/306 Inf Bn

C6.02: I/317 Inf Bn

C9.03: II/317 Inf Bn

C8.01: I/365 Inf Bn

A8.33: II/365 Inf Bn

A2.32: 211 Pio Bn

A1.31: 211 VG ПМТО

S. Laszlo Hun Inf Div:

C14.01: S. Laszlo Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона), 20 Hun Hetz Bn [1], 721 PJ Bn (придан S. Laszlo, Поддержка)

C17.03: S. Laszlo Hun Bicycle Bn

C15.04: 1 Para Hun Abn Bn

C13.03: 2 Gren Hun Inf Bn

A12.33: 3 AF Hun Inf Bn

A16.33: Bernlk Hun Hetz Bn [1], 53 Hun Pio Bn

C16.05: II/93 Inf Bn (придан S. Laszlo)

C17.06: Sachsen MG Bn (придан S. Laszlo)

A11.30: S. Laszlo ПМТО

96 Inf Div:

A19.23: 96 Inf Штаб (Уровень усталости Свежий), I/283 Inf Bn

A19.24: II/283 Inf Bn

A19.28: I/287 Inf Bn

A19.29: II/287 Inf Bn

A13.23: 96 Inf ПМТО

3 SS Pz Div:

A22.04: 3 SS Штаб (Уровень усталости Свежий), 3 SS StG Bn [4] (Поддержка)

A23.14: 3 SS Pz Recon Bn

A23.10: 9/3 TGR Co

A23.08: I/3 SS Pz Bn [3]

A23.06: II/3 SS Pz Bn [4]

A25.15: II/5 SS Inf Bn

A23.07: I/6 SS Inf Bn

A23.09: II/6 SS Inf Bn

A22.05: III/6 SS Inf Bn

A24.00: 3 SS ПМТО

5 SS Pz Div:

A26.11: 5 SS Штаб (Уровень усталости Свежий, 2 Очка артиллерии), 5 SS JgPz Bn (Поддержка), I/5 SS Pz Bn, II/9 SS Inf Bn

A31.18: 5 SS Pz Recon Bn

A27.12: II/5 SS Pz Bn [3], III/9 SS PG Bn

A26.10: I/9 SS Inf Bn

A25.10: I/23 SS Inf Bn

A25.09: 5 Pz Pio Bn

A24.07: 5 SS ПМТО

Pape Pz KG:

A39.18: Pape Штаб (Уровень усталости 0), 13 JgPz Bn (придан Pape, Поддержка)
A37.21: I/26 Pz Bn [1], I/98 PG Bn
A38.20: I/11 Pz Bn [2], II/114 PG Bn
A34.19: I/130 Pz Bn [2]
Уничтоженные: I/10 Pz Bn
A34.17: Pape ПМТО

Bieber Inf Div (-):

A44.12: Bieber Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона), 102 Hun '88' Bn (придан Bieber, Поддержка)
A41.19: I/979 Inf Bn
A44.17: II/979 Inf Bn
A42.17: 271 Fus Inf Bn
A45.15: Mark MG Bn
A47.13: I/1 Hun Inf Bn
A50.12: II/1 Hun Inf Bn
A42.14: 208 Pz Bn (придан Bieber)
A38.11: Bieber ПМТО

4 Kav Bde:

A57.09: 4 Kav Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона), I/28 '88' Bn (придан 4 Kav, Поддержка)
A54.12: 4 s Pz Recon Bn
A62.12: 70 PJ StG Bn
A52.12: I/5 Cav Bn
A57.11: II/5 Cav Bn
A60.11: I/41 Cav Bn
B1.14: II/41 Cav Bn
A54.06: 503 F TGR Bn [1] (придан 4 Kav)
A52.04: 4 Kav ПМТО

3 Pz Div:

B4.10: 3 Pz Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона)
B5.17: I/6 Pz Bn [3]
B3.16: II/6 Pz Bn [3]
B5.19: I/3 PG Bn
B3.04: 3 Pz ПМТО

23 Pz Div:

B11.11: 23 Pz Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона, 1 Очко артиллерии), 128 JgPz Bn [2] (Поддержка)
B16.12: 23 Pz Recon Bn
B6.15: Rebntsh Pz KG
B7.16: Schulz Pz KG
B13.17: I/126 Inf Bn
B15.15: II/126 Inf Bn
B7.19: I/128 Inf Bn
B9.19: II/128 Inf Bn
B11.18: 51 Pz Pio Bn
B15.12: 85 LW Inf Bn
B20.04: 23 Pz ПМТО

1 Pz Div:

B25.03: 1 Pz Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона, 1 Очко артиллерии), 1335 Hetz Bn [1] (придан 1 Pz, Поддержка)
B18.10: 1 Pz Recon Bn
B25.08: Elias Pz KG (1 Pz), I/113 PG Bn
B25.07: Rank Pz KG
B18.09: 37 Mdr Bn [2]
B20.10: I/1 Inf Bn
B21.09: II/1 Inf Bn
B23.08: II/113 Inf Bn
B19.09: 37 Pz Pio Bn
B20.07: 73 Pz Erz Bn
B16.10: Holczer Hun Inf Bn
B28.09: Lausitz MG Bn (придан 1 Pz)
B26.00: 1 Pz ПМТО

25 Hun Inf Div:

B33.07: 25 Hun Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона), 25 Bicycle Bn
B30.07: III/1 Hun Inf Bn
B30.10: I/25 Hun Inf Bn
B35.10: II/25 Hun Inf Bn
B32.11: III/25 Hun Inf Bn
B27.02: 25 Hun ПМТО

Buda Garrison Festung:

C44.27: Buda Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона), 8 SS Hetz Bn (Поддержка), 147 LW '88' Bn (Поддержка), Budapest ПМТО
C40.26: 8 SS Pz Recon Bn, Obuda Hun Inf Bn
C40.27: 15 Kav SS Inf Rgt
C44.25: 16 Kav SS Inf Rgt
C47.27: 18 Kav SS Inf Rgt
C45.26: Portugall SS Inf KG
C42.25: Europa Alarm Bn, I/40 LW '88' Bn
C43.25: Vannay Hun Alarm Bn, Zilahi Hun Inf Bn
C47.28: Kundgr Inf KG, Galantai Hun Inf Bn
C41.26: I Univ Hun Inf Bn, Svabhegy Hun Inf Bn
C47.29: Versvry Hun Inf Bn, Viharos Hun Inf Bn
C46.26: Berend Hun Inf Bn, Deri Hun Inf Bn
C46.28: Belváros Hun Inf Bn

Pest Garrison Festung:

C45.29: Pest Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона), FHH StG Bn (Поддержка), 22 SS Hetz Bn (Поддержка), II Univ Hun Inf Bn
C44.30: I/4 Pz Bn
C38.29: 632 LW '88' Bn
C51.32: 573 LW '88' Bn
C45.33: 13 Pz Recon Bn
C44.33: I/66 Inf Bn

C45.34: II/66 Inf Bn**C40.32:** I/93 Inf Bn**C37.30:** I/FHH Inf Bn, Ujpest Hun Inf Bn**C38.30:** I/Gren Inf Bn**C38.31:** II/Gren Inf Bn, Székely Hun Inf Bn**C39.32:** 4/1 Hus Hun Inf Rgt**C39.31:** Sodro Hun Pio Bde**C47.34:** Billnitzer StG KG**C48.33:** II/241 LW '88' Bn, 1/1 Arm Hun Inf Rgt**C43.33:** III/6 Hun Inf Bn**C42.32:** III/8 Hun Inf Bn**C41.33:** I/18 Hun Inf Bn, Besztc Hun Inf Bn**C46.34:** III/38 Hun Inf Bn, Zg-Kb Hun Inf Bn**C44.32:** Morlin Hun Inf Bn**C51.33:** 22 Aufk SS Inf Bn**C50.33:** 17 Kav SS Inf Rgt**C52.32:** 52 Kav SS Inf Rgt**C51.31:** 53 Kav SS Inf Rgt**C49.34:** Dorner SS Pol KG**C54.32:** Pecszi Hun Inf Bn**C52.29:** Budapest Hun Sec Bn**C52.30:** Csepel Hun Inf Bn**Маркеры активации Соединений:**

3 SS Pz, 5 SS Pz, 1 Pz Div, 3 Pz Div, 23 Pz Div, Pape KG, 4 Kav Bde, 96 Inf Div, 211 VG Div, Bieber Div (-), Buda Garrison Festung, Pest Garrison Festung, S. Laszlo Hun Div, 25 Hun Inf Div (-)

Расстановка Советского Союза:**24 Gds Corps:**

C5.04: 24 Gds Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона), AT Gds AT Bn (+) (Поддержка)
C7.03: I/6 Gds Abn Inf Rgt
C4.02: II/6 Gds Abn Inf Rgt
C6.03: III/6 Gds Abn Inf Rgt
C1.03: I/243 Inf Rgt
C2.03: II/243 Inf Rgt
C3.03: III/243 Inf Rgt
C1.04: 24 Gds ПМТО

25 Gds Corps:

C12.07: 25 Gds Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона), AT AT Bn (+) (Поддержка), 27 Gds Tk Bde [2] (придан 25 Gds)
C13.06: I/53 Inf Rgt
C15.07: II/53 Inf Rgt
C14.06: III/53 Inf Rgt
C11.04: I/409 Inf Rgt
C12.04: II/409 Inf Rgt
C9.04: III/409 Inf Rgt
C7.09: 25 Gds ПМТО

18 Tk Corps:

C42.04: 18 Tk Штаб (Уровень усталости 0, 4 Очка артиллерии)
C40.08: 78 Motorcycle Bn, 181 Tk Bde [5]
C47.03: 110 Tk Bde [4], 363 Gds ISU Rgt
A23.17: 170 Tk Bde [3] *Вне РК
A22.19: 1438 SU Rgt *Вне РК
A24.17: 1000 AT Rgt [1] *Вне РК
C44.01: 32 Inf Bde
C36.10: 18 Tk ПМТО

4 Gds Div:

A26.31: 4 Gds Штаб (Уровень усталости 1, 2 Очка артиллерии), 2/8 Gds Inf Bn, 26 Lt Arty Bde (придан 4 Gds, Поддержка)
A21.29: 9 Gds AT Bn
A23.25: 1/3 Gds Inf Bn
A20.26: 2/3 Gds Inf Bn
C20.02: 1/8 Gds Inf Bn
A20.33: 1/11 Gds Inf Bn
A19.31: 2/11 Gds Inf Bn
C36.04: 4 Gds ПМТО

80 Gds Div:

A29.21: 80 Gds Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона), 85 Gds SU Bn (Поддержка), Tng Gds Inf Bn, 1962/42 AT Rgt (придан 80 Gds, Поддержка)
A26.16: 1/217 Gds Inf Bn
A27.19: 2/217 Gds Inf Bn
A29.18: 1/230 Gds Inf Bn
A30.18: 2/230 Gds Inf Bn
A31.19: 1/232 Gds Inf Bn
A32.18: 2/232 Gds Inf Bn
A35.29: 80 Gds ПМТО

34 Gds Div:

A40.24: 34 Gds Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона), 3/103 Gds Inf Bn, 38 Gds AT Bn (Поддержка), 1961/42 AT Rgt (придан 34 Gds, Поддержка)
A39.22: 1/103 Gds Inf Bn
A40.22: 2/103 Gds Inf Bn
A34.21: 1/105 Gds Inf Bn
A35.22: 2/105 Gds Inf Bn
A37.23: 1/107 Gds Inf Bn
A38.22: 2/107 Gds Inf Bn
A47.33: 34 Gds ПМТО

223 Rfl Div:

A48.22: 223 Rfl Штаб (Уровень усталости 2, Подготовленная оборона, 1 Очко артиллерии), 332 AT Bn (Поддержка)
A47.19: 1/1037 Inf Bn
A48.18: 2/1037 Inf Bn
A42.22: 1/1039 Inf Bn
A42.20: 2/1039 Inf Bn
A44.19: 1/1041 Inf Bn
A45.19: 2/1041 Inf Bn
A48.30: 223 Rfl ПМТО

52 Rfl Div:

A51.18: 52 Rfl Штаб (Уровень усталости 2, Подготовленная оборона, 2 Очка артиллерии), 521 AT Rgt (придан 52 Rfl, Поддержка)
A46.17: 1/429 Inf Bn
A47.16: 2/429 Inf Bn
A49.15: 1/431 Inf Bn
A51.14: 2/431 Inf Bn
A53.14: 1/439 Inf Bn
A54.13: 2/439 Inf Bn, 405 AT Bn
A56.23: 52 Rfl ПМТО

93 Rfl Div:

A57.27: 93 Rfl Штаб (Уровень усталости 0, 1 Очко артиллерии), 144 AT Bn (Поддержка), 1/51 Inf Bn
A56.26: 2/51 Inf Bn
A55.26: 1/129 Inf Bn
A55.25: 2/129 Inf Bn
A54.24: 1/266 Inf Bn
A54.23: 2/266 Inf Bn
A53.31: 93 Rfl ПМТО

5 Gds Cav Corps:

A57.24: 5 Cav Штаб (Уровень усталости 0, 1 Очко артиллерии), 150 AT Rgt, 43/12 Gds Cav Rgt, 7 AT Bde (придан 5 Cav, Поддержка)
A58.24: 54/12 Tk Rgt [1], 45/12 Gds Cav Rgt
A58.25: 1896 SU Rgt [1], 47/12 Gds Cav Rgt
A58.26: 71/11 Tk Rgt [1], 37/11 Gds Cav Rgt
A59.26: 39/11 Gds Cav Rgt
A60.25: 5 AT Bn, 41/11 Gds Cav Rgt
A57.22: 60/63 Tk Rgt [1], 214/63 Cav Rgt
A58.22: 220/63 Cav Rgt
A57.23: 223/63 Cav Rgt
A56.28: 5 Cav ПМТО

40 Gds Div:

A62.23: 40 Gds Штаб (Уровень усталости 0, 1 Очко артиллерии), 41 Gds AT Bn (Поддержка), 1/111 Gds Inf Bn
A62.22: 2/111 Gds Inf Bn
A62.21: 1/116 Gds Inf Bn
A61.21: 2/116 Gds Inf Bn
A60.20: 1/119 Gds Inf Bn
A60.19: 2/119 Gds Inf Bn
A57.28: 40 Gds ПМТО

7 Gds Abn Div:

A59.17: 7 Gds Штаб (Уровень усталости 2, Подготовленная оборона, 4 Очка артиллерии), 8 Gds SU Bn (Поддержка)
A57.13: 1/18 Gds Abn Inf Bn
A59.14: 2/18 Gds Abn Inf Bn
A60.14: 1/21 Gds Abn Inf Bn
A61.15: 2/21 Gds Abn Inf Bn
A62.15: 1/29 Gds Abn Inf Bn
A62.16: 2/29 Gds Abn Inf Bn

A62.20: 7 Gds ПМТО**7 Mech Corps:**

B3.24: 7 Mech Штаб (Уровень усталости 0, 1 Очко артиллерии), 94 Motorcycle Bn, 1440 SU Rgt [1]
B3.18: 41 Gds Tk Bde [2]
B9.27: 16 Mech Bde, 109 AT Rgt
B2.17: 63 Mech Bde
B11.25: 64 Mech Bde
B7.29: 78 Gds IS Rgt [1], 1289 SU Rgt
B8.24: 7 Mech ПМТО

5 Gds Abn Div:

B6.23: 5 Abn Штаб (Уровень усталости 2, Подготовленная оборона, 4 Очка артиллерии), 13 Gds SU Bn (Поддержка), Tng Gds Abn Inf Bn, 366 Gds ISU Rgt [1] (придан 5 Abn), 1963/42 AT Rgt (придан 5 Abn, Поддержка)
B5.21: 1/1 Gds Abn Inf Bn
B6.20: 2/1 Gds Abn Inf Bn
B3.20: 1/11 Gds Abn Inf Bn
B4.20: 2/11 Gds Abn Inf Bn
B8.20: 1/16 Gds Abn Inf Bn
B10.20: 2/16 Gds Abn Inf Bn, 251 AT Bn (придан 5 Abn)
B9.21: 3/16 Gds Abn Inf Bn
B10.24: 5 Abn ПМТО

84 Rfl Div:

B14.21: 84 Rfl Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона), 122 SU Bn (Поддержка), 338/9 AT Rgt (придан 84 Rfl, Поддержка)
B14.18: 1/41 Inf Bn
B14.19: 2/41 Inf Bn
B11.20: 1/201 Inf Bn
B12.19: 2/201 Inf Bn
B13.19: 1/382 Inf Bn, 2/382 Inf Bn
B15.27: 84 Rfl ПМТО

252 Rfl Div:

B18.16: 252 Rfl Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона, 1 Очко артиллерии), 310 SU Bn (Поддержка), 762/9 AT Rgt (придан 252 Rfl, Поддержка)
B15.18: 1/924 Inf Bn
B15.17: 2/924 Inf Bn
B16.15: 1/928 Inf Bn
B17.14: 2/928 Inf Bn
B18.12: 1/932 Inf Bn
B20.11: 2/932 Inf Bn
B18.24: 252 Rfl ПМТО

69 Gds Div:

B22.14: 69 Gds Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона, 2 Очка артиллерии), 75 Gds SU Bn (Поддержка)
B23.11: 1/204 Gds Inf Bn
B25.11: 2/204 Gds Inf Bn
B21.11: 1/206 Gds Inf Bn

B22.11: 2/206 Gds Inf Bn
B27.12: 1/208 Gds Inf Bn
B28.12: 2/208 Gds Inf Bn
B20.20: 69 Gds ПМТО

1 Gds UR Bde:

B31.15: 1 UR Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона, 3 Очка артиллерии), AT Gds AT Bn (Поддержка), 11 MG Bn
B35.11: 2 MG Bn
B30.12: 8 MG Bn
B34.13: 9 MG Bn
B32.13: 10 MG Bn
B30.18: 1 UR ПМТО

41 Gds Div:

B13.28: 41 Gds Штаб (Уровень усталости 0, 2 Очка артиллерии), 44 Gds SU Bn (Поддержка), 1/122 Gds Inf Bn
B13.27: 2/122 Gds Inf Bn
B14.26: 1/124 Gds Inf Bn
B15.26: 2/124 Gds Inf Bn
B15.25: 1/126 Gds Inf Bn
B15.24: 2/126 Gds Inf Bn
B16.27: 41 Gds ПМТО

62 Gds Div:

B23.23: 62 Gds Штаб (Уровень усталости 0, 2 Очка артиллерии), 69 Gds SU Bn (Поддержка), 1/182 Gds Inf Bn, 1312 AT Rgt (придан 62 Gds, Поддержка)
B24.22: 2/182 Gds Inf Bn
B24.21: 1/184 Gds Inf Bn
B25.21: 2/184 Gds Inf Bn
B26.20: 1/186 Gds Inf Bn
B27.20: 2/186 Gds Inf Bn
B28.19: 62 Gds ПМТО

1 Gds Mech Corps:

D24.01: 1 Mech Штаб (Уровень усталости 0), 9 Gds Tk Bde
D31.05: 11 Gds Motorcycle Bn
B24.34: 1 Gds Mech Bde, 1453 SU Rgt
D27.09: 2 Gds Mech Bde, 1821 SU Rgt
B32.32: 3 Gds Mech Bde, 382 Gds SU Rgt
D29.13: 1 Mech ПМТО

10 Gds Corps:

C24.08: 10 Gds Штаб (Уровень усталости 0), AT Gds AT Bn (+) (Поддержка), 12 AT Bde (придана 10 Gds, Поддержка)
C23.08: I/86 Gds Inf Rgt
C16.08: II/86 Gds Inf Rgt
C21.04: III/86 Gds Inf Rgt
C30.12: I/99 Inf Rgt, II/99 Inf Rgt
C31.13: III/99 Inf Rgt
C22.05: 2 Eng Bde
C31.14: 10 Gds ПМТО

2 Gds Mech Corps:

C33.19: 2 Mech Штаб (Уровень усталости 2), 4 Gds Mech Bde, 30 Gds IS Tk Rgt
C34.18: 99 Motorcycle Bn, 37 Gds Tk Bde
C32.14: 5 Gds Mech Bde
C28.17: 6 Gds Mech Bde, 251 Gds SU Rgt [1]
C27.29: 2 Mech ПМТО

23 Rfl Corps:

C37.25: 23 Rfl Штаб (Уровень усталости 1, 1 Очка артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), I/49 Gds Inf Rgt
C37.26: II/49 Gds Inf Rgt
C38.26: III/49 Gds Inf Rgt
C39.23: I/19 Inf Rgt
C40.22: II/19 Inf Rgt
C41.23: III/19 Inf Rgt
C34.21: 23 Rfl ПМТО

75 Rfl Corps:

C37.28: 75 Rfl Штаб (Уровень усталости 4, 4 Очка артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), 1897 SU Rgt (придан 75 Rfl, Поддержка)
C39.26: I/109 Gds Inf Rgt
C39.27: II/109 Gds Inf Rgt
C39.28: III/109 Gds Inf Rgt
C40.25: I/180 Inf Rgt
C41.25: II/180 Inf Rgt, III/180 Inf Rgt
C32.27: 75 Rfl ПМТО

37 Rfl Corps:

C49.26: 37 Rfl Штаб (Уровень усталости 4, 4 Очка артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), 1505 SU Rgt (придан 37 Rfl, Поддержка)
C48.29: 83 Marine Inf Bde
C44.24: I/59 Gds Inf Rgt
C45.25: II/59 Gds Inf Rgt
C46.25: III/59 Gds Inf Rgt
C42.24: I/108 Gds Inf Rgt
C43.24: II/108 Gds Inf Rgt, III/108 Gds Inf Rgt
C48.27: I/316 Inf Rgt, 432 SU Bn
C54.28: II/316 Inf Rgt
C48.28: III/316 Inf Rgt
C48.26: I/320 Inf Rgt
C47.26: II/320 Inf Rgt, III/320 Inf Rgt
C54.24: 37 Rfl ПМТО

30 Rfl Corps:

C35.34: 30 Rfl Штаб (Уровень усталости 3, 2 Очка артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), 3/23 Arm Bn (придан 30 Rfl, Поддержка)
C37.32: I/68 Gds Inf Rgt
C38.32: II/68 Gds Inf Rgt, 72 Gds SU Bn
C39.33: III/68 Gds Inf Rgt
C36.29: I/155 Inf Rgt
C36.30: II/155 Inf Rgt

C37.31: III/155 Inf Rgt

C35.35: 30 Rfl ПМТО

7 Rom Corps:

C44.35: 7 Rom Штаб (Уровень усталости 3, 1 Очка артиллерии), 1/36 Rom AT Bn (Поддержка), 7 Rom ПМТО, 114 AT Rgt (придан 7 Rom, Поддержка)
C40.33: I/2 Rom Inf Rgt
C41.34: II/2 Rom Inf Rgt, III/2 Rom Inf Rgt
C42.33: I/19 Rom Inf Rgt
C43.34: II/19 Rom Inf Rgt, III/19 Romanian Inf Rgt
C44.34: I/9 Cav Rom Inf Rgt
C45.35: II/9 Cav Rom Inf Rgt, III/9 Cav Rom Inf Rgt

18 Gds Corps:

C49.35: 18 Gds Штаб (Уровень усталости 3, 2 Очка артиллерии), AT Gds AT Bn (+) (Поддержка), 39/23 Arm Bn (придан 18 Gds, Поддержка)
C46.35: I/25 Gds Inf Rgt
C47.35: II/25 Gds Inf Rgt, III/25 Gds Inf Rgt
C48.34: I/297 Inf Rgt
C49.35: II/297 Inf Rgt, III/297 Inf Rgt
C50.34: I/317 Inf Rgt, II/317 Inf Rgt
C51.34: III/317 Inf Rgt
C50.35: 18 Gds ПМТО

104 Rfl Corps:

C52.35: 104 Rfl Штаб (Уровень усталости 3, 2 Очка артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), 104 Rfl ПМТО
C54.33: I/66 Gds Inf Rgt
C55.33: II/66 Gds Inf Rgt, III/66 Gds Inf Rgt
C52.33: I/151 Inf Rgt, II/151 Inf Rgt
C53.33: III/151 Inf Rgt

Маркеры активации Соединений:

1 Gds Mech Corps, 2 Gds Mech Corps, 18 Tk Corps, 7 Mech Corps, 5 Gds Cav Corps, 5 Gds Abn Div, 7 Gds Abn Div, 4 Gds Div, 34 Gds Div, 40 Gds Div, 41 Gds Div, 62 Gds Div, 69 Gds Div, 80 Gds Div, 1 Gds UR Bde, 52 Rfl Div, 84 Rfl Div, 93 Rfl Div, 223 Rfl Div, 252 Rfl Div, 10 Gds Corps, 18 Gds Corps, 24 Gds Corps, 25 Gds Corps, 23 Rfl Corps, 30 Rfl Corps, 37 Rfl Corps, 75 Rfl Corps, 104 Rfl Corps, 7 Rom Corps

Условия победы:

Для определения победившей стороны, используется пункт правил игры 4.0.

Решительная победа Оси: Если игрок за Ось выполняет требования Автоматической победы (см. 4.1), игра немедленно заканчивается решительной победой Оси.

Тактическая победа Оси: Если игрок за Ось контролирует 4 победных гекса (перечень см. 4.2) к концу хода 11 января 45 и принимает решение закончить игру, игра заканчивается тактической победой Оси. Если игрок принимает решение продолжить игру, эти условия более неприменимы – единственный вариант победы игрока за Ось – добиться Автоматической победы до 27 января 45.

Тактическая победа Советского Союза: Если игрок за Советский Союз не позволяет игроку за Ось контролировать 4 победных гекса (перечень см. 4.2) к концу хода 11 января 45 и игрок за Ось принимает решение закончить игру, игра заканчивается тактической победой Советского Союза.

Решительная победа Советского Союза: Если игрок за Ось 11 января 45 принимает решение не заканчивать игру и до 27 января 45 условия Автоматической победы не выполнены, игра заканчивается решительной победой Советского Союза.

5.2 Операции Конрад I и II (2 поля, средний, 10)

Операция Конрад I была запущена вечером 1 января 45 с последующим контактом с противником в районе полуночи. Изначально, в операции участвовали две танковые дивизии СС и 96 пехотная дивизия. Постепенно, войска Советского Союза смогли остановить наступление, в том числе за счет привлечения частей с других участков фронта, что, в свою очередь, привело к запуску операции Конрад II, как продолжение атаки в попытке достичь Будапешта. Обе операции оказались неуспешны.

Область игры: Поля А и С. Все гексы городской застройки Будапешта неактивны (см. специальные правила сценария).

Первый ход: 2 января 45

Последний ход: 11 января 45

Продолжительность: 10 ходов

Первый игрок: Ось

Погода первого хода: Хорошая

Специальные правила сценария:

- 1) Игрок за Ось не может начинать Наступление в рамках операции Конрад III (2.2).
- 2) Игрок за Советский Союз не может начинать Наступление: 6 Гвардейская Танковая Армия (3.4).
- 3) Подразделения 7го механизированного корпуса (7 Mech Corps) Советского Союза в этом сценарии рассматриваются как подразделения усиления. Это связано с историческим подходом к их использованию.
- 4) Гексы городской застройки Будапешта не используются в этом сценарии. Войска Оси могут перемещаться в эти гексы (аналогично выходу за пределы поля) для целей выполнения условий Автоматической победы. Советские войска не могут перемещаться в эти гексы или прослеживать через них ОМС.

Активации: Игроки используют свои Табло Активации

Очки авиации: стандартные правила

Очки пополнения: стандартные правила

Источники снабжения/Зоны входа: доступные на игровых полях

Расстановка Оси:

96 Inf Div:

A19.23: 96 Inf Штаб (Уровень усталости Свежий), I/283 Inf Bn

A19.24: II/283 Inf Bn

A19.28: I/287 Inf Bn

A19.29: II/287 Inf Bn

A13.23: 96 Inf ПМТО

3 SS Pz Div:

A22.04: 3 SS Штаб (Уровень усталости Свежий), 3 SS StG Bn [4](Поддержка)

A22.05: III/6 SS Inf Bn

A23.14: 3 SS Pz Recon Bn

A23.08: I/3 SS Pz Bn [3]

A23.06: II/3 SS Pz Bn [4]

A25.15: II/5 SS Inf Bn

A23.07: I/6 SS Inf Bn

A23.09: II/6 SS Inf Bn

A23.10: 9/3 TGR Co

A24.00: 3 SS ПМТО

5 SS Pz Div:

A26.11: 5 SS Штаб (Уровень Усталости Свежий, 2 Очко

Артиллерии), 5

SS JgPz Bn (придан 5 SS, Поддержка), I/5 SS Pz Bn, II/9 SS Inf Bn

A31.18: 5 SS Pz Recon Bn

A27.12: II/5 SS Pz Bn [3], III/9 SS PG Bn

A26.10: I/9 SS Inf Bn

A25.10: I/23 SS Inf Bn

A25.09: 5 Pz Pio Bn

A24.07: 5 SS ПМТО

Pape Pz KG:

A39.18: Pape Штаб (Уровень усталости 0), 13 JgPz Bn

(придан Pape, Поддержка)

A37.21: I/26 Pz Bn [1], I/98 PG Bn

A38.20: I/11 Pz Bn [2], II/114 PG Bn

A34.19: I/130 Pz Bn [2]

Уничтоженные: I/10 Pz Bn

A34.17: Pape ПМТО

Bieber Inf Div (-):

A44.12: Bieber Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона), 102 Hun '88' Bn (придан Bieber, Поддержка)

A41.19: I/979 Inf Bn

A44.17: II/979 Inf Bn

A42.17: 271 Fus Inf Bn

A45.15: Mark MG Bn

A47.13: I/1 Hun Inf Bn

A50.12: II/1 Hun Inf Bn

A42.14: 208 Pz Bn (придан Bieber)

A38.11: Bieber ПМТО

4 Kav Bde:

A57.09: 4 Kav Штаб (Уровень усталости 0, Подготовленная оборона), I/28 '88' Bn

(Придан 4 Kav, Поддержка)

A54.12: 4 s Pz Recon Bn

A62.12: 70 PJ StG Bn
A52.12: I/5 Cav Bn
A57.11: II/5 Cav Bn
A60.11: I/41 Cav Bn
A63.14: II/41 Cav Bn
A54.06: 503 F TGR Bn [1] (Придан 4 Kav)
A52.04: 4 Kav ПМТО

Маркеры активации Соединений:
 3 SS Pz, 5 SS Pz, Pape KG, 4 Kav Bde, 96 Inf Div, Bieber Div (-)

Подкрепления Оси:

В этом сценарии не используется Порядок прибытия подкреплений. Вместо этого, используется следующий порядок:

3 января 45

K 96 Inf Штабу: 96 Inf Div (196 PJ Mdr Bn, 96 Fus Bicycle Bn, I/284, II/284 Inf Bn, 196 Pio Bn)

В пределах 2 гексов от A22.05: 3 SS Pz Div (I/5, III/5 SS Inf, 3 SS Pz Pio Bn), **6 Pz Div** (6 Pz Штаб (Уровень усталости 0), II/11 Pz Bn [1], 41 JgPz Bn [2], I/4, II/4, I/114 Inf Bn, 57 Pz Pio Bn)

C: 6 Pz Div (6 Pz ПМТО), **5 SS Pz Div** (I/10, II/10, III/10, I/24 SS Inf Bn), **711 Inf Div** (711 Inf Штаб (Уровень Усталости Свежий), 1711 Fus Bicycle Bn, I/744, II/744, III/744 Inf Bn, 711 Inf ПМТО)

4 января 45

K 3 SS Pz Штабу: I/Ney Inf Bn (Придан 3 SS)

K 5 SS Pz Штабу: II/Ney Inf Bn (Придан 5 SS)

K 711 Inf Штабу: 711 Inf Div (711 PJ Hetz Bn, I/731, II/731, III/731 Inf Bn)

5 января 45

K 711 Inf Штабу: 711 Inf Div (711 Pio Bn)

D: 23 Hun Inf Div (-) (23 Hun Штаб (Уровень усталости 0), 13 Hun Bicycle Bn, I/54, II/54, III/54 Hun Inf Bn, 23 Hun ПМТО)

6 января 45

Убрать из игры: Pape Pz KG (I/10, I/130, Pz Bn, I/98 PG Bn)

Действие правила Резиновые лодки 96 пехотной дивизии (2.1b) заканчивается.

7 января 45

Приданное любому Штабу: Philipp Pz KG

D: 1 Hun Hus Div (1 Hus Штаб (Уровень усталости 0), 15 Hun Bicycle Bn, I, II/2, I/4 Hun Cav

Bn, 3 Hun Cav Rgt, 42 Hun Inf Rgt, 1 Hus ПМТО), **2 Hun Arm Div** (2 Arm Штаб (Уровень усталости 0), 2 Hun Arm Cav Bn, I/3 [1], II/3 [1] Hun Arm Bn, 4/3, 5/3, 6/3 Hun Inf Bn, 52 Hun Flak Bn, 2 Hun Arm Pio Bn, 2 Arm ПМТО)

Уровень усталости 3 SS и 5 SS снижается на 2, но не ниже 0).

10 января 45

K 5 SS Штабу: 5 SS Pz Div (I/1 Stj, II/1 Stj Assault Bn)

Приданное любому Штабу: 239 StG Bde [2]

11 января 45

Приданное любому Штабу: III/Ney SS Inf Bn

C или D: 3 Kav Bde (3 Kav Штаб (Уровень усталости 0), 3 s Pz Recon Bn, 69 PJ StG Bn, 69 Kos, I/31, II/31, I/32, II/32 Cav Bn, 3 Kav ПМТО)

Расстановка Советского Союза:

18 Tk Corps:

C42.04: 18 Tk Штаб (Уровень усталости 0, 4 Очка артиллерии)

C40.08: 78 Motorcycle Bn, 181 Tk Bde [5]

C47.03: 110 Tk Bde [4], 363 Gds ISU Rgt

A23.17: 170 Tk Bde [3] *Вне РК

A24.17: 1000 AT Rgt [1] *Вне РК

A22.19: 1438 SU Rgt *Вне РК

C44.01: 32 Inf Bde

C36.10: 18 Tk ПМТО

4 Gds Div:

A26.31: 4 Gds Штаб (Уровень усталости 1, 2 Очка артиллерии), 2/8 Gds Inf Bn, 26 Lt Arty Bde (придана 80 Gds, Поддержка)

A21.29: 9 Gds AT Bn

A23.25: 1/3 Gds Inf Bn

A20.26: 2/3 Gds Inf Bn

C20.02: 1/8 Gds Inf Bn

A20.33: 1/11 Gds Inf Bn

A19.31: 2/11 Gds Inf Bn

C36.04: 4 Gds ПМТО

80 Gds Div:

A29.21: 80 Gds Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона), 85 Gds SU Bn (Поддержка), Tng Gds Inf Bn, 1962/42 AT Rgt (Придан 80 Gds, Поддержка)

A26.16: 1/217 Gds Inf Bn

A27.19: 2/217 Gds Inf Bn

A29.18: 1/230 Gds Inf Bn

A30.18: 2/230 Gds Inf Bn

A31.19: 1/232 Gds Inf Bn

A32.18: 2/232 Gds Inf Bn

A35.29: 80 Gds ПМТО

34 Gds Div:

A40.24: 34 Gds Штаб (Уровень усталости 1, Подготовленная оборона), 3/103 Gds Inf Bn, 38 Gds AT Bn (34 Gds, Поддержка), 1961/42 AT Rgt (Придан 34 Gds, Поддержка)

A39.22: 1/103 Gds Inf Bn

A40.22: 2/103 Gds Inf Bn

A34.21: 1/105 Gds Inf Bn

A35.22: 2/105 Gds Inf Bn

A37.23: 1/107 Gds Inf Bn

A38.22: 2/107 Gds Inf Bn

A47.33: 34 Gds ПМТО

223 Rfl Div:

A48.22: 223 Rfl Штаб (Уровень усталости 2, Подготовленная оборона, 1 Очко артиллерии), 332 AT Bn (придан 223 Rfl, Поддержка)

A47.19: 1/1037 Inf Bn

A48.18: 2/1037 Inf Bn

A42.22: 1/1039 Inf Bn

A42.20: 2/1039 Inf Bn

A44.19: 1/1041 Inf Bn

A45.19: 2/1041 Inf Bn

A48.30: 223 Rfl ПМТО

52 Rfl Div:

A51.18: 52 Rfl Штаб (Уровень усталости 2, Подготовленная оборона, 2 Очка артиллерии), 521 AT Rgt (придан 52 Rfl, Поддержка)

A46.17: 1/429 Inf Bn

A47.16: 2/429 Inf Bn

A49.15: 1/431 Inf Bn

A51.14: 2/431 Inf Bn

A53.14: 1/439 Inf Bn

A54.13: 2/439 Inf Bn, 405 AT Bn

A56.23: 52 Rfl ПМТО

93 Rfl Div:

A57.27: 93 Rfl Штаб (Уровень усталости 0, 1 Очко артиллерии), 144 AT Bn (придан 93 Rfl, Поддержка), 1/51 Inf Bn

A56.26: 2/51 Inf Bn

A55.26: 1/129 Inf Bn

A55.25: 2/129 Inf Bn

A54.24: 1/266 Inf Bn

A54.23: 2/266 Inf Bn

A53.31: 93 Rfl ПМТО

5 Gds Cav Corps:

A57.24: 5 Gds Cav Штаб (Уровень усталости 0, 1 Очко артиллерии), 150 AT Rgt, 43/12 Gds Cav Rgt, 7 AT Bde (придана 5 Cav, Поддержка)

A58.24: 54/12 Tk Rgt [1], 45/12 Gds Cav Rgt

A58.25: 1896 SU Rgt [1], 47/12 Gds Cav Rgt

A58.26: 71/11 Tk Rgt [1], 37/11 Gds Cav Rgt

A59.26: 39/11 Gds Cav Rgt

A60.25: 5 AT Bn, 41/11 Gds Cav Rgt

A57.22: 60/63 Tk Rgt [1], 214/63 Cav Rgt

A58.22: 220/63 Cav Rgt

A57.23: 223/63 Cav Rgt

A56.28: 5 Cav Gds ПМТО

40 Gds Div:

A62.23: 40 Gds Штаб (Уровень усталости 0, 1 Очко артиллерии), 41 Gds AT Bn (40 Gds, Поддержка), 1/111 Gds Inf Bn

A62.22: 2/111 Gds Inf Bn

A62.21: 1/116 Gds Inf Bn

A61.21: 2/116 Gds Inf Bn

A60.20: 1/119 Gds Inf Bn

A60.19: 2/119 Gds Inf Bn

A57.28: 40 Gds ПМТО

7 Gds Abn Div:

A59.17: 7 Abn Штаб (Уровень усталости 2, Подготовленная оборона, 4 Очка артиллерии), 8 Gds SU Bn (Поддержка)

A57.13: 1/18 Gds Abn Inf Bn

A59.14: 2/18 Gds Abn Inf Bn

A60.14: 1/21 Gds Abn Inf Bn

A61.15: 2/21 Gds Abn Inf Bn

A62.15: 1/29 Gds Abn Inf Bn

A62.16: 2/29 Gds Abn Inf Bn

A62.20: 7 Abn ПМТО

10 Gds Corps:

C24.08: 10 Gds Штаб (Уровень усталости 0), AT Gds AT Bn (+) (Поддержка), 12 AT Bde (придана 10 Gds, Поддержка)

C23.08: I/86 Gds Inf Rgt

C16.08: II/86 Gds Inf Rgt

C21.04: III/86 Gds Inf Rgt

C30.12: I/99 Inf Rgt, II/99 Inf Rgt

C31.13: III/99 Inf Rgt

C22.05: 2 Eng Bde

C31.14: 10 Gds ПМТО

2 Gds Mech Corps:

C33.19: 2 Gds Штаб (Уровень усталости 2), 4 Gds Mech Bde, 30 Gds IS Tk Rgt

C34.18: 99 Motorcycle Bn, 37 Gds Tk Bde

C32.14: 5 Gds Mech Bde

C28.17: 6 Gds Mech Bde, 251 Gds SU Rgt [1]

C27.29: 2 Gds ПМТО

23 Rfl Corps:

C37.25: 23 Rfl Штаб (Уровень усталости 1, 1 Очко артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), I/49 Gds Inf Rgt

C37.26: II/49 Gds Inf Rgt

C38.26: III/49 Gds Inf Rgt

C39.23: I/19 Inf Rgt

C40.22: II/19 Inf Rgt

C41.23: III/19 Inf Rgt

C34.21: 23 Rfl ПМТО

Маркеры активации Соединений:

2 Gds Mech Corps, 18 Tk Corps, 5 Gds Cav Corps, 7 Gds Abn Div, 4 Gds Div, 34 Gds Div, 40 Gds Div, 80 Gds Div, 52 Rfl Div, 93 Rfl Div, 223 Rfl Div, 10 Gds Corps, 23 Rfl Corps

Подкрепления Советского Союза:

В этом сценарии не используется Порядок прибытия подкреплений. Вместо этого, используется следующий порядок:

3 января 45

Добавить: 3 Очка артиллерии

Приданное любому Штабу: 438, 595 AT Rgt

A63.34: 41 Gds Div (Штаб (Уровень усталости 0), 44 Gds SU Bn, 1/122, 2/122, 1/124, 2/124, 1/126, 2/126 Gds Inf Bn, ПМТО)

4 января 45

К любому Штабу: 7 Mech Corps (78 Gds IS Rgt [1], 16 Mech Bde, 1289 SU

Rgt) – используются как подразделения усиления.

A63.34: 62 Gds Div (Штаб (Уровень усталости 0), 69 Gds SU Bn, 1/182, 2/182, 1/184, 2/184, 1/186, 2/186 Gds Inf Bn, ПМТО), 1312 AT Rgt (Придан 62 Gds)

C63.09: 1 Gds Mech Corps (Штаб (Уровень усталости 0), 11 Gds Motorcycle Bn, 9 Gds Tk Bde, 1, 2, 3 Gds Mech Bde, 382 Gds SU Rgt, 1453, 1821 SU Rgt, ПМТО)

5 января 45

Приданное любому Штабу: 1172/9 AT Rgt, 24 AT Bde

Условия победы:

Для определения победившей стороны, используется пункт правил игры 4.0 со следующими исправлениями.

Решительная победа Оси: Игрок за Ось выполняет требования

Автоматической победы если 4 немецких подразделения одного и того же Соединения входят в любой гекс городской застройки Будапешта. В момент входа четвертого подразделения, игра немедленно заканчивается решительной победой Оси.

Тактическая победа Оси: Если игрок за Ось контролирует 4 победных гекса (перечень см. 4.2) к концу игры.

Победа Советского Союза: Если игрок за Советский Союз не позволяет игроку за Ось контролировать 4 победных гекса (перечень см. 4.2) к концу игры и условия Автоматической победы не выполнены, игра заканчивается победой Советского Союза.

5.3 Операция Конрад I (2 поля, средний, 5)

Сценарий посвящен операции Конрад I.

Область игры: Поля А и С. Все гексы городской застройки Будапешты неактивны (см. специальные правила сценария).

Первый ход: 2 января 45

Последний ход: 6 января 45

Продолжительность: 5 ходов

Первый игрок: Ось

Погода первого хода: Хорошая

Специальные правила сценария:

1) Игрок за Ось не может начинать Наступление в рамках операции Конрад III (2.2).

2) Игрок за Советский Союз не может начинать Наступление: 6 Гвардейская Танковая Армия (3.4).

3) Подразделения 7го механизированного корпуса (7 Mech Corps) Советского Союза в этом сценарии рассматриваются как подразделения усиления. Это связано с историческим подходом к их использованию.

4) Гексы городской застройки Будапешта не используются в этом сценарии. Войска Оси могут перемещаться в эти гексы (аналогично выходу за пределы поля) для целей выполнения условий Автоматической победы. Советские войска не могут перемещаться в эти гексы или проследивать через них ОМС.

Активации: Игроки используют свои Табло Активации

Очки авиации: стандартные правила

Очки пополнения: стандартные правила

Источники снабжения/Зоны

входа: доступные на игровых полях

Расстановка Оси:

Согласно п. 5.2.

Маркеры активации Соединений:

3 SS Pz, 5 SS Pz, Pape KG, 4 Kav Bde, 96 Inf Div, Bieber Div (-)

Расстановка Советского Союза:

Согласно п. 5.2.

Маркеры активации Соединений:

2 Gds Mech Corps, 18 Tk Corps, 5 Gds Cav Corps, 7 Gds Abn Div, 4 Gds Div, 34 Gds Div, 40 Gds Div, 80 Gds Div, 52 Rfl Div, 93 Rfl Div, 223 Rfl Div, 10 Gds Corps, 23 Rfl Corps

Условия победы:

Для определения победившей стороны, используется пункт правил игры 4.0 со следующими исправлениями.

Решительная победа Оси: Игрок за Ось выполняет требования Автоматической победы если 4 немецких подразделения одного и того же Соединения входят в любой гекс городской застройки Будапешта. В момент входа четвертого подразделения, игра немедленно заканчивается решительной победой Оси.

Тактическая победа Оси: Если игрок за Ось контролирует 4 победных гекса (перечень см. 4.2) к концу игры.

Победа Советского Союза: Если игрок за Советский Союз не позволяет игроку за Ось контролировать 4 победных гекса (перечень см. 4.2) к концу игры и условия Автоматической победы не выполнены, игра заканчивается победой Советского Союза.

5.4 Операция Конрад II (1 поле, маленький, 5)

Сценарий начинается с окончания операции Конрад I и переходит к операции Конрад II.

Область игры: Поле С. Все гексы городской застройки Будапешты неактивны (см. специальные правила сценария).

Первый ход: 7 января 45

Последний ход: 11 января 45

Продолжительность: 5 ходов

Первый игрок: Ось

Погода первого хода: Плохая

Специальные правила сценария:

1) Игрок за Ось не может начинать Наступление в рамках операции Конрад III (2.2).

2) Наступление: 6 Гвардейская Танковая Армия (3.4) уже начато, но его действие проводится за пределами данного сценария. Выделение Активаций Наступления не предусмотрено.

3) Три подразделения 1го Гвардейского механизированного корпуса (1 Gds Mech Corps) приданы 18 Танковому корпусу (18 Tk Corps), одно подразделение 7го механизированного корпуса (7 Mech Corps) придано 62 Гвардейской дивизии (62 Gds Div) в этом сценарии. Они считаются частью соответствующего Соединения и не могут быть выведены из штата (в отличие от Подразделений усиления). Это связано с историческим составом войск.

4) Соединения 96 Inf Div и 711 Inf Div не считаются Перемешанными на начало сценария.

5) Гексы городской застройки Будапешта не используются в этом сценарии. Войска Оси могут перемещаться в эти гексы (аналогично выходу за пределы поля) для целей выполнения условий Автоматической победы. Советские войска не могут перемещаться в эти гексы или проследивать через них ОМС.

Активации (каждый ход):

Ось: 2 Основных, 2 Второстепенных очка Активации

Советский Союз: 1 Основное, 2 Второстепенных очка Активации

Очки авиации: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Очки пополнения: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Источники снабжения/Зоны входа:

Ось: C20.00, C30.00 и C42.00
Советский союз: доступные на игровых полях

Расстановка Оси:

711 Inf Div:

C18.08: 711 Inf Штаб (Уровень Усталости 0), 711 PJ Hetz Bn (Поддержка), 711 Pio Bn
C17.09: 1711 Fus Bicycle Bn
C19.10: I/731 Inf Bn [4], II/731 Inf Bn
C18.09: III/731 Inf Bn
C20.08: I/744 Inf Bn
C19.09: II/744 Inf Bn
C19.08: III/744 Inf Bn
C20.05: 711 Inf ПМТО

96 Inf Div:

C22.05: 96 Inf Штаб (Уровень Усталости 1), 196 PJ Mdr Bn (Поддержка), 196 Pio Bn [3]
C22.09: 96 Fus Bicycle Bn [5]
C22.07: I/283 Inf Bn [5]
C23.07: II/283 Inf Bn [5]
C15.09: I/284 Inf Bn [3]
C14.08: II/284 Inf Bn [3]
C26.06: I/287 Inf Bn [3]
C27.07: II/287 Inf Bn [3]
C19.06: Philipp Pz KG (Придана 96 Inf)
C20.01: 96 Inf ПМТО

3 SS Pz Div:

C34.02: 3 SS Штаб (Уровень Усталости 0), 3 SS StG Bn [3] (Поддержка)
C30.07: 3 SS Pz Recon Bn [5]
C40.07: III/6 SS Inf Bn [5]
C40.06: I/3 SS Pz Bn [1], II/3 SS Pz Bn [2]
C41.07: 9/3 SS TGR Co [1], II/6 SS Inf Bn [5]
C32.07: I/5 SS Inf Bn
C35.06: II/5 SS Inf Bn [5]
C29.07: III/5 SS Inf Bn [4]
C38.06: I/6 SS Inf Bn [5]
C40.05: 3 SS Pz Pio Bn
C30.00: 3 SS ПМТО

5 SS Pz Div:

C42.00: 5 SS Штаб (Уровень Усталости 0, 2 Очка Артиллерии), 5 SS JgPz Bn [2] (Поддержка), 5 SS ПМТО
C44.00: 5 SS Pz Recon Bn [5]
C44.03: I/5 SS Pz Bn [1], III/9 SS PG Bn
C43.04: II/5 SS Pz Bn [1], I/23 SS Inf Bn [5]
C43.02: I/9 SS Inf Bn [5]
C43.01: II/9 SS Inf Bn

C36.01: I/10 SS Inf Bn, II/10 SS Inf Bn [5]

C35.01: III/10 SS Inf Bn

C43.03: I/24 SS Inf Bn

C42.03: 5 SS Pz Pio Bn

Маркеры активации Соединений:
3 SS Pz, 5 SS Pz, 96 Inf Div, 711 Inf Div

Подкрепления Оси:

В этом сценарии не используется Порядок прибытия подкреплений. Вместо этого, используется следующий порядок:

10 января 45

K 5 SS Штабу: 5 SS Pz Div (I/1 Stj, II/1 Stj Assault Bn)

Расстановка Советского Союза:

10 Gds Corps:

C21.13: 10 Gds Штаб (Уровень Усталости 1, Координация, 2 Очка Артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), 12 AT Bde [4] (придана 10 Gds, Поддержка)
C27.08: I/86 Inf Rgt [5]
C26.07: II/86 Inf Rgt [5]
C25.08: III/86 Inf Rgt [5]
C23.12: I/99 Inf Rgt [4]
C13.12: II/99 Inf Rgt [4], 2 Eng Bde [5]
C19.11: III/99 Inf Rgt [4]
C25.18: 10 Gds ПМТО

2 Gds Mech Corps:

C29.12: 2 Mech Штаб (Уровень Усталости 2, Координация, 2 Очка Артиллерии)
C24.08: 99 Motorcycle Bn
C22.10: 37 Gds Tk Bde
C29.08: 4 Gds Mech Bde
C34.08: 5 Gds Mech Bde
C31.09: 6 Gds Mech Bde [5], 251 Gds SU Rgt [1]
C23.08: 30 Gds IS Tk Rgt
C32.15: 2 Mech ПМТО

23 Rfl Corps:

C41.11 23 Rfl Штаб (Уровень Усталости 1), AT AT Bn (+) (Поддержка), 24 AT Bde (придана 23 Rfl, Поддержка)
C38.07: I/49 Gds Inf Rgt [5]
C36.07: II/49 Gds Inf Rgt [5]
C37.08: III/49 Gds Inf Rgt [5]
C47.15: I/19 Inf Rgt
C44.14: II/19 Inf Rgt
C40.14: III/19 Inf Rgt
C48.15: 23 Rfl ПМТО

18 Tk Corps:

C43.09: 18 Tk Штаб (Уровень Усталости 1, 4 Очка Артиллерии), 78 Motorcycle Bn [2], 595 AT Rgt (придана 18 Tk, Поддержка)

C41.08: 110 Tk Bde [2], 363 Gds ISU Rgt [1]

C41.06: 170 Tk Bde [2], 1438 SU Rgt [1]

C42.07: 181 Tk Bde [4]

C42.06: 32 Inf Bde [4], 1000 AT Rgt [1]

C40.08: 382 Gds SU Rgt (1 Mech, придан 18 Tk – см. Специальные правила), 1821 SU Rgt (1 Mech, придан 18 Tk – см. Специальные правила)

C41.09: 1453 SU Rgt (1 Mech, придан 18 Tk - см. Специальные правила)

C47.11: 18 Tk ПМТО

62 Gds Div:

C47.03: 62 Gds Штаб (Уровень Усталости 0, 2 Очка Артиллерии), 69 Gds SU Bn (Поддержка), 1312 AT Rgt (придан 62 Gds, Поддержка)
C44.04: 1/182 Gds Inf Bn
C45.04: 2/182 Gds Inf Bn
C44.02: 1/184 Gds Inf Bn
C45.03: 2/184 Gds Inf Bn
C42.04: 1/186 Gds Inf Bn
C43.05: 2/186 Gds Inf Bn
C44.01: 16 Mech Bde (7 Mech, придан 62 Gds - см. Специальные правила)
C46.07: 62 Gds ПМТО

Маркеры активации Соединений:
2 Gds Mech Corps, 18 Tk Corps, 62 Gds Div, 10 Gds Corps, 23 Rfl Corps

Подкрепления Советского Союза:

Отсутствуют

Условия победы:

Для определения победившей стороны, используется пункт правил игры 4.0 со следующими исправлениями. Игрок за Ось контролирует победный гекс C16.08 в начале сценария.

Решительная победа Оси: Игрок за Ось выполняет требования Автоматической победы если 4 немецких подразделения одного и того же Соединения входят в любой гекс городской застройки Будапешта. В момент входа четвертого подразделения, игра немедленно заканчивается решительной победой Оси.

Тактическая победа Оси: Если игрок за Ось контролирует гексы: Bicske (C47.03), Zsámbék (C40.08) и C16.08.

Победа Советского Союза: Игрок за Советский Союз не позволил Игроку за Ось выполнить его условия победы.

5.5 Битва за Замоль (1 поле, маленький, 5)

Сражения у города Замоль было продолжением операции Конрад II с попыткой атаки ослабленного сектора. 3й танковый корпус был направлен отрезать советские войска, сражающиеся с 4 танковым корпусом СС в районе горного массива Вертеш (Vértes).

Область игры: Поле В к северу от B10.xx включительно.

Первый ход: 7 января 45

Последний ход: 11 января 45

Продолжительность: 5 ходов

Первый игрок: Ось

Погода первого хода: Плохая

Специальные правила сценария:

1) Игрок за Ось не может начинать Наступление в рамках операции Конрад III (2.2).

2) Наступление: 6 Гвардейская Танковая Армия (3.4) уже начато, но его действие проводится за пределами данного сценария. Выделение Активаций Наступления не предусмотрено.

3) Подразделение Rank Pz KG 1 танковой дивизии (1 Pz) придано 23 танковой дивизии (23 Pz) в этом сценарии. Они считаются частью соответствующего Соединения и не могут быть выведены из штата (в отличие от Подразделений усиления). Это связано с историческим составом войск.

4) Соединения 5 Gds Abn Div и 7 Mech Corps не считаются Перемешанными на начало сценария.

Активации (каждый ход):

Ось: 2 Основных, 1 Второстепенное очка Активации

Советский Союз: 1 Основное, 2 Второстепенных очка Активации

Очки авиации: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Очки пополнения: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Источники снабжения/Зоны

входа:

Ось: Зона Входа Е, гексы B1.13 и B10.12

Советский союз: гексы B1.24, B1.34, B10.21, B10.24, B10.30

Расстановка Оси:

3 Pz Div: (не все подразделения Соединения)

B2.14: 3 Pz Штаб (Уровень Усталости 0, 3 Очка Артиллерии), 543 JgPz Bn [1] (Поддержка)

B2.15: 3 Pz Recon Bn [5]

B4.16: I/6 Pz Bn [2], II/3 PG Bn [4]

B3.16: II/6 Pz Bn [2], II/3 Inf Bn [4]

B1.13: 3 Pz ПМТО

4 Kav Bde:

B5.16: 4 Kav Штаб (Уровень Усталости 0, 4 Очка Артиллерии), 1335 Hetz Bn (придан 4 Kav, Поддержка)

B6.18: 4 s Pz Recon Bn, 70 StG Bn

B5.18: I/5 Cav Bn, II/5 Cav Bn

B5.19: I/41 Cav Bn, II/41 Cav Bn [4]

B3.09: 4 Kav ПМТО

23 Pz Div: (не все подразделения Соединения)

B7.19: 23 Pz Штаб (Уровень Усталости 0, 3 Очка Артиллерии), I/126 Inf Bn [5], 219 Brm Bn (придан 23 Pz, Поддержка), Rank Pz KG (1 Pz, придана 23 Pz – см. Специальные правила)

B6.19: Rebntsh Pz KG, 503 F TGR Bn [1] (придан 23 Pz)

B7.16: Schulz Pz KG

B8.18: II/126 Inf Bn [5]

B9.19: I/128 Inf Bn [4], 128 JgPz Bn [2]

B10.19: II/128 Inf Bn

B10.12: 23 Pz ПМТО

Маркеры активации Соединений:

3 Pz Div, 23 Pz Div, 4 Kav Bde

Подкрепления Оси:

Отсутствуют

Расстановка Советского Союза:

5 Gds Abn Div:

B3.24: 5 Abn Штаб (Уровень Усталости 0, 2 Очка Артиллерии, Подготовленная Оборона), 13 Gds SU Bn (Поддержка), 2/1 Gds Abn Inf Bn, 1963/42 AT Rgt (придан 5 Abn, Поддержка)

B2.23: 1/1 Gds Abn Inf Bn

B3.18: 1/11 Gds Abn Inf Bn

B4.20: 2/11 Gds Abn Inf Bn

B6.21: 1/16 Gds Abn Inf Bn

B9.21: 2/16 Gds Abn Inf Bn, 251 AT Bn (придан 5 Abn)

B7.22: 3/16 Gds Abn Inf Bn

B1.20: Tng Gds Abn Inf Bn

B3.22: 366 ISU Rgt [1] (придан 5 Abn)

B1.24: 5 Abn ПМТО

7 Mech Corps (не все подразделения Соединения)

B2.23: 7 Mech Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очка Артиллерии), 41 Gds Tk Bde

B5.24: 63 Mech Bde

B9.25: 64 Mech Bde, 109 AT Rgt

B5.25: 1440 SU Rgt [1]

B10.24: 7 Mech ПМТО

Маркеры активации Соединений:

7 Mech Corps, 5 Gds Abn Div

Подкрепления Советского Союза:

В этом сценарии не используется Порядок прибытия подкреплений.

Вместо этого, используется следующий порядок:

7 января 45

Добавить: 7 Очков Артиллерии
Приданное любому Штабу: 438 AT Rgt, 762/9 AT Rgt, 1172/9 AT Rgt

B1.22, B1.24 или B1.34:

5 Gds Cav Corps (Штаб (Уровень Усталости 0), 214/63, 220/63, 223/63 Cav Rgt, ПМТО),

93 Rfl Div (Штаб (Уровень Усталости 1), 144 AT Bn, 1/51 Inf Bn, 2/51 Inf Bn, 1/129 Inf Bn, 2/129 Inf Bn, 1/266 Inf Bn, 2/266 Inf Bn, ПМТО)

8 января 45

B1.22, B1.24, или B1.34: 1 Gds

Mech Corps (Штаб (Уровень Усталости 0), 11 Gds Motorcycle Bn, 9 Gds Tk Bde, 1 Gds Mech Bde, ПМТО)

9 января 45

К Штабу 1 Gds Mech Corps: 1 Gds Mech Corps (1821 SU Rgt)

10 января 45

К Штабу 1 Gds Mech Corps: 1 Gds Mech Corps (382 Gds SU Rgt, 2 Gds Mech Bde)

11 января 45

К Штабу 5 Gds Cav Corps: 5 Gds Cav Corps (54/12 [1], 60/63 [1], 71/11 [1] Tk Rgt, 1896 SU Rgt [1])

Условия победы:

Победившая сторона определяется следующим образом.

Победа Оси: Игрок за Ось контролирует гекс Замоля (Zamoly) (B3.24) в конце игры.

Победа Советского Союза: Игрок за Советский Союз не позволил Игроку за Ось выполнить его условия победы.

5.6 Операция Конрад III (2 поля, большой, 10)

Операция Конрад III изначально планировалась как операция Паула (Paula) при выборе северного или южного подхода к деблокаде Будапешта. С провалом операций Конрад I и II, направление главного удара сместилось на юг после временного затишья в боях. Немцы провели тайную перегруппировку танковых дивизий СС Мертвая голова (Totenkopf) и Викинг (Wiking) к южному сектору у озера Балатон, где местность была значительно более открытой. После первоначального успеха, атака замедлилась на повороте на север к Будапешту. Время у гарнизона Будапешта заканчивалось – отступающие части Оси подорвали последние мосты в городе 18 января 1945.

Область игры: Поля В и D
Первый ход: 18 января 45
Последний ход: 27 января 45
Продолжительность: 10 ходов
Первый игрок: Ось
Погода первого хода: Обычная

Специальные правила сценария:

1) Наступление в рамках операции Конрад III (2.2) было запущено и начинается в первый ход сценария. Таким образом, правило «Братья по оружию со всеми Соединениями» (1.11) работает в рамках 1го хода. 3 SS Pz Div и 5 SS Pz Div уже размещены на поле. Наступление продолжается весь сценарий.
 2) Наступление: 6 Гвардейская Танковая Армия (3.4) уже закончилось.

Активации (каждый ход):

Игроки используют свои Табло Активаций и Таблицы Наступлений. Важно, что на протяжении двух ходов у игроков будут «лишние» Активации, которые невозможно потратить. Это нормально.

Очки авиации: по стандартным правилам

Очки пополнения: по стандартным правилам

Маркеры Мост взорван/Мост функционален: доступны все

Источники снабжения/Зоны входа:

Ось: доступные на игровых полях и гекс В1.13.

Советский Союз: доступные на игровых полях и все дороги (включая грунтовые и железные) вдоль 1.хх в гексе В1.28 и к востоку.

Расстановка Оси:

2 Hun Armored Div (-):

B2.18: 2 Arm Штаб (Уровень Усталости 1, 1 Очко Артиллерии), 2 Hun Arm Pio Bn

B1.22: 2 Hun Arm Cav Bn

B1.20: I/3 Hun Arm Bn [1]

B3.22: II/3 Hun Arm Bn [1]

B1.24: 4/3 Hun Inf Bn

B2.24: 5/3 Hun Inf Bn [3]

B3.24: 6/3 Hun Inf Bn [3]

B3.23: 52 Hun Flak Bn

B2.14: 2 Arm ПМТО

4 Kav Bde:

B6.21: 4 Kav Штаб (Уровень Усталости 1, 2 Очка Артиллерии), 70 StG Bn [2], I/28 '88' Bn (придан 4 Kav, Поддержка)

B6.24: 4 s Pz Recon Bn

B4.24: I/5 Cav Bn [4]

B5.24: II/5 Cav Bn [4]

B7.24: I/41 Cav Bn [4]

B8.23: II/41 Cav Bn [4]

B6.17: 4 Kav ПМТО

23 Pz Div:

B8.17: 23 Pz Штаб (Уровень Усталости 0, 3 Очка Артиллерии), 128 JgPz Bn [2] (Поддержка)

B14.17: Kujcnski Pz KG

B13.17: Schulz Pz KG

B10.20: I/126 Inf Bn [4]

B11.20: II/126 Inf Bn [4]

B12.18: I/128 Inf Bn [4]

B13.18: II/128 Inf Bn [4]

B10.22: 51 Pz Pio Bn [3]

B15.15: 85 LW Inf Bn

B14.16: 503 F TGR Bn [1] (придан 23 Pz)

B11.19: 351 Flm Pz Co (придана 23 Pz), Taifun Assault Pio Co (придана 23 Pz)

B4.14: 23 Pz ПМТО

1 Pz Div:

B20.04: 1 Pz Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 73 Pz Erz Bn [2], 1335 Hetz Bn [1] (придан 1 Pz, Поддержка), 100 LW '88' Bn (придан 1 Pz, Поддержка)

B23.08: Elias Pz KG

B21.09: Rank Pz KG

B20.10: I/24 Pz Bn, 37 Pz Pio Bn [2]

B20.09: 37 Mdr Bn [2]

B17.12: I/1 Inf Bn [3]

B18.11: II/1 Inf Bn [3]

B22.08: I/113 PG Bn [3]

B19.11: II/113 Inf Bn [3]

B25.08: Holczer Hun Inf Bn

B16.13: I/Ney SS Inf Bn (придан 1 Pz)

B16.14: II/Ney SS Inf Bn (придан 1 Pz)

B23.01: 1 Pz ПМТО

3 SS Pz Div:

B25.04: 3 SS Штаб (Уровень Усталости Свежий, 4 Очка Артиллерии), 3 SS StG Bn [2] (Поддержка), III/5 SS Inf Bn [4]

B26.06: 3 SS Pz Recon Bn [4]

B28.08: 9/3 TGR Co [1], I/3 SS Pz Bn [1]

B29.09: II/3 SS Pz Bn [2], 509 TGR Bn (придан 3 SS)

B26.07: I/5 SS Inf Bn

B27.08: II/5 SS Inf Bn [4], 3 Pz Pio Bn [3]

B30.09: I/6 SS Inf Bn [5]

B30.08: II/6 SS Inf Bn [4]

B29.08: III/6 SS Inf Bn [4]

B26.00: 3 SS ПМТО

5 SS Pz Div:

B31.08: 5 SS Штаб (Уровень Усталости Свежий, 4 Очка Артиллерии), 5 SS JgPz Bn [2] (Поддержка), 5 SS Pz Recon Bn

B32.09: I/5 SS Pz Bn [1], II/5 SS Pz Bn [2]

B31.09: I/9 SS Inf Bn [3], 5 Pz Pio Bn [2]

B32.10: II/9 SS Inf Bn [5], III/9 SS PG Bn

B33.10: I/10 SS Inf Bn [3]

B33.11: II/10 SS Inf Bn [3], III/10 SS Inf Bn [5]

B31.10: I/23 SS Inf Bn [4], 303 StG Bde (придана 5 SS)

B30.04: I/24 SS Inf Bn [3]

B31.05: I/1 Stj Assault Bn [4]

B32.05: II/1 Stj Assault Bn [4]

B27.02: 5 SS ПМТО

3 Pz Div:

B33.07: 3 Pz Штаб (Уровень Усталости 0, 2 Очка Артиллерии), 219 Brm Bn (придан 3 Pz, Поддержка)

B35.11: I/6 Pz Bn [2], 39 Pz Pio Bn [3]

B34.11: II/6 Pz Bn [3], I/3 PG Bn [4]

B33.08: 543 JgPz Bn [2]

B34.10: II/3 Inf Bn [3]

B34.08: I/394 Inf Bn [3]

B34.09: II/394 Inf Bn [3]

B31.03: 3 Pz ПМТО

Pape Pz KG:

B35.10: Pape Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 1 Pz Recon Bn, 3 Pz Recon Bn
B35.09: 23 Pz Recon Bn
B33.06: Pape ПМТО

25 Hun Inf Div (-):

B31.01: 25 Inf Штаб (Уровень Усталости 0), III/1 Hun Inf Bn

B32.00: I/25 Hun Inf Bn, II/25 Hun Inf Bn

B33.01: III/25 Hun Inf Bn, 25 Bicycle Bn
B33.02: III/Ney SS Inf Bn [4] (придан 25 Inf)
B34.00: 25 Inf ПМТО

Маркеры активации Соединений:
 3 SS Pz, 5 SS Pz, 1 Pz Div, 3 Pz Div, 23 Pz Div, Pape KG, 4 Kav Bde, 2 Hun Arm Div (-), 25 Hun Inf Div (-)

Подкрепления Оси:

В этом сценарии не используется Порядок прибытия подкреплений. Вместо этого, используется следующий порядок:

19 января 45

F: 25 Hun Inf Div (-) (I/26, II/26, III/26 Hun Inf Bn)

25 января 45

E: 356 Inf Div (Штаб (Уровень Усталости Свежий), I/871, II/871 Inf Bn, ПМТО)

26 января 45

E: 356 Inf Div (356 PJ Bn, I/870, II/870 Inf Bn, 356 Pio Bn)

Расстановка Советского Союза:

80 Gds Div:

B2.27: 80 Gds Штаб (Уровень Усталости 1, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 1/232 Gds Inf Bn [2], 762/9 AT Rgt (придан 80 Gds, Поддержка)
B1.25: 1/217 Gds Inf Bn [2]
B2.25: 2/217 Gds Inf Bn [2], 85 Gds SU Bn [1]
B2.26: 1/230 Gds Inf Bn [2]
B3.27: 2/230 Gds Inf Bn [2]
B3.28: 2/232 Gds Inf Bn [2]
B1.28: Tng Gds Inf Bn [1], 80 Gds ПМТО

5 Gds Abn Div:

B6.28: 5 Abn Штаб (Уровень Усталости 1, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), Tng Gds Abn Inf Bn [1], 366 ISU Rgt [1] (придан 5 Abn), 1172/9 AT Rgt (придан 5 Abn)
B5.27: 1/1 Gds Abn Inf Bn [2]
B6.27: 2/1 Gds Abn Inf Bn [2]
B4.26: 1/11 Gds Abn Inf Bn [2]
B4.27: 2/11 Gds Abn Inf Bn [2]
B5.26: 1/16 Gds Abn Inf Bn [2], 13 Gds SU Bn
B6.25: 2/16 Gds Abn Inf Bn [2]
B6.26: 3/16 Gds Abn Inf Bn [2]
B9.31: 5 Abn ПМТО, 41 Gds ПМТО

41 Gds Div:

B8.27: 41 Gds Штаб (Уровень Усталости 1, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 2/126

Gds Inf Bn, 44 Gds SU Bn [1] (Поддержка)

B7.25: 1/122 Gds Inf Bn [2]

B8.24: 2/122 Gds Inf Bn [2]

B9.24: 1/124 Gds Inf Bn [2]

B10.23: 2/124 Gds Inf Bn [2]

B8.26: 1/126 Gds Inf Bn [2]

См. выше: 41 Gds ПМТО (см. расстановку 5 Gds Abn Div)

93 Rfl Div:

B11.30: 93 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, 3 Очко Артиллерии), 144 AT Bn (Поддержка), 1/51 Inf Bn [2], 2/51 Inf Bn [2]

B10.30: 1/129 Inf Bn [2], 2/129 Inf Bn [2]

B12.29: 1/266 Inf Bn [2], 2/266 Inf Bn [2]

B6.31: 93 Rfl ПМТО

69 Gds Div:

B13.25: 69 Gds Штаб (Уровень Усталости 1), 75 Gds SU Bn (Поддержка), 2/206 Gds Inf Bn

B11.25: 1/204 Gds Inf Bn [3]

B12.24: 2/204 Gds Inf Bn

B13.24: 1/206 Gds Inf Bn [3]

B14.24: 1/208 Gds Inf Bn [3], 251 AT

Bn (придан 69 Gds)

B14.25: 2/208 Gds Inf Bn

B14.26: 69 Gds ПМТО

84 Rfl Div:

B16.23: 84 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 122 SU Bn (Поддержка), 338/9 AT Rgt (придан 84 Rfl, Поддержка)

B14.21: 1/41 Inf Bn

B14.23: 2/41 Inf Bn

B11.23: 1/201 Inf Bn

B12.21: 2/201 Inf Bn

B14.19: 1/382 Inf Bn

B16.18: 2/382 Inf Bn

B15.28: 84 Rfl ПМТО

252 Rfl Div:

B22.14: 252 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 1202 SU Rgt (придан 252 Rfl, Поддержка), 1312 AT Rgt (придан 252 Rfl, Поддержка)

B22.11: 310 SU Bn

B18.16: 1/924 Inf Bn

B20.13: 2/924 Inf Bn

B25.11: 1/928 Inf Bn

B26.11: 2/928 Inf Bn

B21.11: 1/932 Inf Bn

B23.11: 2/932 Inf Bn

B20.20: 252 Rfl ПМТО

1 Gds UR Bde:

B31.15: 1 UR Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 1 Очко Артиллерии), AT Gds AT Bn, 438 AT Rgt (придан 1 UR, Поддержка)

B34.13: 2 MG Bn

B36.11: 8 MG Bn

B32.14: 9 MG Bn

B30.13: 10 MG Bn

B28.12: 11 MG Bn

B29.18: 1 UR ПМТО

7 Mech Corps:

B23.23: 7 Mech Штаб (Уровень Усталости 0), 64 Mech Bde [4]

B20.23: 94 Motorcycle Bn

B21.22: 41 Gds Tk Bde [2]

B21.18: 16 Mech Bde [4]

B28.16: 63 Mech Bde [4]

B25.24: 78 Gds IS Rgt [1]

B24.21: 1289 SU Rgt [1]

B23.20: 1440 SU Rgt [1]

B27.25: 109 AT Rgt [1]

B18.24: 7 Mech ПМТО

133 Rfl Corps:

D26.08: 133 Rfl Corps Штаб (Уровень Усталости 0), AT AT Bn (+)

(Поддержка), 10 AT Bde (придана

133 Rfl, Поддержка)

D29.13: I/21 Inf Rgt

D30.13: II/21 Inf Rgt

D30.14: III/21 Inf Rgt

D21.11: I/104 Inf Rgt

D21.12: II/104 Inf Rgt

D21.13: III/104 Inf Rgt

D24.01: I/122 Inf Rgt

D24.02: II/122 Inf Rgt

D24.03: III/122 Inf Rgt

D22.15: 133 Rfl ПМТО

Маркеры активации Соединений: 7 Mech Corps, 5 Gds Abn Div, 41 Gds Div, 69 Gds Div, 80 Gds Div, 1 Gds UR Bde, 84 Rfl Div, 93 Rfl Div, 252 Rfl Div, 133 Rfl Corps

Подкрепления Советского Союза:

В этом сценарии не используется Порядок прибытия подкреплений. Вместо этого, используется следующий порядок:

18 января 45

Добавить: 2 Очка Артиллерии

D1.15: 18 Tk Corps (Штаб (Уровень Усталости 0), 78 Motorcycle Bn [2], 110, 170 [5], 181 Tk Bde [2], 32 Inf Bde [6], 363 Gds ISU Rgt, 1438 SU Rgt [1], 1000 AT Rgt [1], ПМТО)

19 января 45

B1.34 или D1.09: 1 Gds Mech Corps (Штаб (Уровень Усталости 0), 11 Gds Motorcycle Bn [2], 9 Gds Tk Bde [5], 1 [8], 2 [8], 3 [8] Gds Mech Bde, 382 Gds SU Rgt [1], 1453 [1], 1821 SU Rgt [1], ПМТО)

D1.15 или D1.19: 5 Gds Cav Corps (Штаб (Уровень Усталости 0), 5 AT Bn, 150 AT Rgt, 1896 SU Rgt [1], 71/11 [1], 54/12 [1], 60/63 [1] Tk Rgt,

37/11, 39/11, 41/11, 43/12, 45/12,
47/12 Gds Cav Rgt, 214/63, 220/63,
223/63 Cav Rgt, ПМТО)

20 января 45

Приданное любому Штабу: 24 AT Bde

D1.15 или D1.19: 113 Rfl Div (Штаб (Уровень Усталости Свежий), 239 AT Bn, 1/1288, 2/1288, 1/1290, 2/1290, 1/1292, 2/1292 Inf Bn, ПМТО)

G или H: Viktorov Mech Grp

(Штаб (Уровень Усталости 0), 53 Motorcycle Rgt, 3 Gds Motorcycle Rgt, 32 Gds Mech Bde, 249 Tk Rgt [1], 252 Amphibious Bn, 188 Res Inf Rgt, 65 Eng Bde, ПМТО), 374 AT Rgt (придан Viktorov)

D1.29: 30 Rfl Corps (Штаб (Уровень Усталости 0), AT AT Bn (+), 72 Gds SU Bn, I/36, II/36, III/36, I/68, II/68, III/68 Gds Inf Rgt, I/155, II/155, III/155 Inf Rgt, ПМТО)

21 января 45

Добавить: 5 Очков Артиллерии

Приданное любому Штабу: 1891 SU Rgt, 1962/42 AT Rgt [1], 12 AT Bde [3], 49 AT Bde

K Штабу 30 Rfl: 30 Rfl Corps (I/74, II/74, III/74 Inf Rgt)

H: 135 Rfl Corps (135 Rfl Corps Штаб (Уровень Усталости 1), AT AT Bn (+), I/233, II/233, III/233, I/236, II/236, III/236 Inf Rgt, 135 Rfl Corps ПМТО)

22 января 45

Добавить: 1 Очко Артиллерии

23 января 45

Добавить: 2 Очка Артиллерии

Приданное любому Штабу: 437 AT Rgt

D1.15 или D1.19: 104 Rfl Corps

(Штаб (Уровень Усталости 0), AT AT Bn (+), I/3, II/3, III/3 Gds Abn Inf Rgt, I/66 [5], II/66 [5], III/66 [5] Gds Inf Rgt, I/151 [4], II/151 [4], III/151 [4] Inf Rgt, ПМТО)

25 января 45

D1.15 или D1.19: 23 Tk Corps (Штаб (Уровень Усталости 0), 82 Motorcycle Bn, 3, 39, 135 Tk Bde, 56 Inf Bde, 1443 ISU Rgt, 1501 AT Rgt, ПМТО)

Условия победы:

Победившая сторона определяется следующим образом.

Победа Оси: Если в любой момент игрок за Ось вывел с северного края игрового поля к востоку от гекса D1.14 (включительно) 3 SS Pz Div и 5 SS Pz Div, таким образом, что:

- Выведено не менее 6 подразделений-комбатантов, которые начинали активацию, в рамках которой выходили за

пределы поля в рамках Радиуса Командования.

- В этот момент, Соединение могло проследить ОМС.

Дивизии могут выводиться в разные ходы. Подразделения, не соответствующие условиям, не считаются для целей выполнения условий победы.

Победа Советского Союза: Игрок за Советский Союз не позволил Игроку за Ось выполнить его условия победы.

5.7 Битва за Комаром (Komárom) (2 поля, средний, 17)

После первоначальных потерь и стабилизации фронта обороны против операции Конрад I, советские войска запустили наступление к северу от Дуная в попытке захватить критично важные мосты у Комаром с целью снизить давление на свои войска на юге. На главном направлении удара использовалась потрепанная, но все еще эффективная 6 Гвардейская танковая армия. Немецкие войска ответили экстренной переброской резервов, включавших две танковые дивизии, но все равно не смогли оттеснить советские войска за реку Грон (Garam).

Область игры: Поля А и С к западу от Схх.15 включительно (включая территории между Дунаем, который течет в том числе в А20.01, и рекой Ваг в районе А19.03).

Первый ход: 6 января 45

Последний ход: 22 января 45

Продолжительность: 17 ходов

Первый игрок: Советский Союз

Погода первого хода: Обычная

Специальные правила сценария:

1) Игрок за Ось не может начинать Наступление в рамках операции Конрад III (2.2).

2) Наступление: 6 Гвардейская Танковая Армия (3.4) уже запущено и начинается с первого хода сценария. Таким образом, правило «Братья по оружию со всеми Соединениями» (1.11) работает в рамках 1го хода. Все подкрепления хода фазы Развертывания войск уже размещены на поле. Наступление продолжается до 16 января 45.

Активации (каждый ход):

Табло Активаций **не** используются. Вместо этого, игроки используют свои Таблицы Наступлений в части посвященной Наступлению 6 Гвардейской танковой армии **плюс** следующие дополнительные активации:

Ось: 0 Основных, 1 Второстепенное очко Активации

Советский Союз: 0 Основных, 1 Второстепенное очко Активации

Очки авиации: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Очки пополнения: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Источники снабжения/Зоны входа:

Ось: доступные на игровых полях и гекс A21.05.

Советский Союз: доступные на игровых полях и гекс C12.15.

Расстановка Оси:

Неприданнные подразделения усиления:

A20.05: Convlscet Hun Static Bn

A20.06: 2/XVIII Alarm Bn

211 VG Div:

A4.33: 211 VG Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная оборона), 211 Fus Bicycle Bn [5], 662 '88' Bn [1] (придан 211 VG, Поддержка)

C2.02: I/306 Inf Bn [5]

C4.01: II/306 Inf Bn

C6.02: I/317 Inf Bn

C9.03: II/317 Inf Bn [4]

C8.01: I/365 Inf Bn

A8.33: II/365 Inf Bn

A2.32: 211 Pio Bn [3]

A1.31: 211 VG ПМТО

S. Laszlo Hun Inf Div:

C14.01: S. Laszlo Штаб (Уровень Усталости 1, Подготовленная оборона), 20 Hun Hetz Bn [1], 721 PJ Bn (придан S. Laszlo, Поддержка)

C17.03: S. Laszlo Hun Bicycle Bn

C15.04: 1 Para Hun Abn Bn

C13.03: 2 Gren Hun Inf Bn

A12.33: 3 AF Hun Inf Bn

A16.33: Bernlk Hun Hetz Bn [1], 53 Hun Pio Bn

C16.05: II/93 Inf Bn (придан S. Laszlo)

C17.06: Sachsen MG Bn (придан S. Laszlo)

A11.30: S. Laszlo ПМТО

Маркеры активации Соединений:

211 VG Div, S. Laszlo Hun Div

Подкрепления Оси:

В этом сценарии не используется Порядок прибытия подкреплений. Вместо этого, используется следующий порядок:

6 января 45

A: 8 Pz Div (Штаб (Уровень Усталости 0), 8 Pz Recon Bn, II/10 Pz Bn [1], 43 JgPz Bn [2], I/28, II/28, II/98 Inf Bn, 59 Pz Pio Bn, ПМТО)

7 января 45

К Штабу 8 Pz: 8 Pz Div (I/10 [1] Pz Bn, I/98 PG Bn)

Приданное любому Штабу: 13 JgPz Bn [2]

9 января 45

К Штабу 211 VG: 286 StG Bde [1], 211 VG Div (6 Pz Recon Bn)

10 января 45

B: 20 Pz Div (Штаб (Уровень Усталости Свежий), 20 Pz Recon Bn, I/21 Pz Bn, 92 JgPz Bn, I/59 PG Bn, ПМТО) Игрок кидает 1 кубик. Соединение выставляется как подкрепление при результате броска 4 или больше, в противном случае – не выставляется.

11 января 45

B: 153 FA Div (Штаб (Уровень Усталости 0), 153 Fus, I/716, II/716, I/717, II/717 Inf Bn, 885 LS Sec Bn, 7/XVIII, 16/XVII Alarm Bn, 153 Pio Bn, ПМТО), 20 Pz Div (II/21 Pz Bn, II/59, I/112, II/112 Inf Bn, 92 Pz Pio Bn) Если 20 Pz Div выставлено 10 января 45 (см. выше), игрок кидает 1 кубик-дополнительные подразделения 20 Pz Div выставляются как подкрепление при результате броска 4 или больше, в противном случае – не выставляется. Если 20 Pz Div не выставлено 10 января 45, дополнительные подразделения 20 Pz Div тоже не выставляются.

15 января 45

Приданное любому Штабу: 14/XVII Alarm Bn

19 января 45

Приданное любому Штабу: 6/XVIII Alarm Bn

К Штабу 211 VG: 211 VG Div (211 PJ Hetz Bn)

20 января 45

Убрать из игры: 20 Pz Div (все подразделения), если в игре.

Расстановка Советского Союза:

24 Gds Corps:

C5.04: 24 Gds Штаб (Уровень Усталости 0), AT Gds AT Bn (+) (Поддержка)

C8.03: I/6 Gds Abn Inf Rgt

C7.03: II/6 Gds Abn Inf Rgt, III/6 Gds Abn Inf Rgt

C6.03: I/72 Gds Inf Rgt, II/72 Gds Inf Rgt

C7.04: III/72 Gds Inf Rgt

C2.03: I/81 Gds Inf Rgt, II/81 Gds Inf Rgt

C1.03: III/81 Gds Inf Rgt

C3.03: I/243 Inf Rgt

C4.03: II/243 Inf Rgt

C5.03: III/243 Inf Rgt

C1.04: 24 Gds ПМТО

25 Gds Corps:

C12.07: 25 Gds Штаб (Уровень Усталости 0), AT AT Bn (+) (Поддержка), 27 Gds Tk Bde [2] (придана 25 Gds), 34 AT Bde (придана 25 Gds, Поддержка)

C14.05: I/53 Inf Rgt, III/53 Inf Rgt

C16.07: II/53 Inf Rgt

C11.04: I/375 Inf Rgt

C12.04: II/375 Inf Rgt, III/375 Inf Rgt

C9.04: I/409 Inf Rgt, III/409 Inf Rgt

C10.04: II/409 Inf Rgt

C7.09: 25 Gds ПМТО

9 Gds Mech Corps:

C13.06: 9 Mech Штаб (Уровень Усталости Свежий, 2 Очка

Артиллерии), 30 Gds Mech Bde, 31 Gds Mech Bde

C14.06: 14 Motorcycle Bn, 697 SU Rgt

C13.05: 46 Gds Tank Bde, 18 Gds Mech Bde

C11.07: 9 Mech ПМТО

5 Gds Tk Corps:

C14.07: 5 Tk Штаб (Уровень Усталости Свежий, 3 Очка

Артиллерии), 22 Tank Bde, 22 Eng Bde

C13.08: 4 Motorcycle Rgt, 15 Motorcycle Bn

C15.07: 21 Tank Bde, 391 AT Rgt

C13.07: 6 Inf Bde, 1458 SU Rgt

C12.10: 5 Tk ПМТО

Маркеры активации Соединений:

5 Gds Tk Corps, 9 Gds Mech Corps, 24 Gds Rfl Corps, 25 Gds Rfl Corps

Подкрепления Советского Союза:

В этом сценарии не используется Порядок прибытия подкреплений. Вместо этого, используется следующий порядок:

7 января 45

См. Наступление: 6 Гвардейская танковая армия (3.4): 4 Gds Mech Corps (Штаб (Уровень Усталости Свежий), 36 Gds Tk Bde, 14 Gds Mech Bde, 292 Gds SU Rgt, ПМТО), 3 Очка Артиллерии

11 января 45

Приданное любому Штабу: 2, 11 AT Bde

Условия победы:

Победившая сторона определяется по контролю победных гексов (описанных ниже) следующим образом.

В конце каждого хода, игрок за Советский Союз записывает количество советских победных гексов, которые он контролирует. Итоговый счет игрока за Советский Союз – максимальное количество таких гексов в ходу начиная с 15 января 45 (включительно).

Итоговый счет игрока за Ось – количество победных гексов Оси, которые он контролирует на конец игры.

Если итоговый счет игрока за Ось выше итогового счета игрока за Советский Союз, он выиграл, если меньше – он проиграл. При равенстве – ничья.

Победные гексы Оси:

Komárom (A20.05 и A20.06)
Зона Входа В (A1.09 и A1.12)

Победные гексы Советского Союза

Köbölkút (A10.28)
Bátorkeszi (A13.23)
Marcelkeszi (A17.15)
Dunamocs (A20.22)

5.8 Начало атаки Комаром (Komárom) (2 поля, маленький, 4)

Сценарий описывает начало атаки на Комаром до момента, когда атака завязла, и немецкие войска контратаковали в попытке отбросить советские войска за Грон (Garam).

Область игры: Поля А и С к западу от Схх.15 включительно (включая территории между Дунаем, который течет в том числе в A20.01, и рекой Ваг в районе A19.03).

Первый ход: 6 января 45

Последний ход: 9 января 45

Продолжительность: 4 хода

Первый игрок: Советский Союз

Погода первого хода: Обычная

Специальные правила сценария:

1) Игрок за Ось не может начинать Наступление в рамках операции Конрад III (2.2).
2) Наступление: 6 Гвардейская Танковая Армия (3.4) уже запущено и начинается с первого хода сценария. Таким образом, правило «Братья по оружию со всеми Соединениями» (1.11) работает в рамках 1го хода. Все подкрепления хода фазы Развертывания войск уже размещены на поле. Наступление продолжается на протяжении всего сценария.

Активации (каждый ход):

Табло Активаций **не** используются. Вместо этого, игроки используют свои Таблицы Наступлений в части посвященной Наступлению 6 Гвардейской танковой армии **плюс** следующие дополнительные активации:

Ось: 0 Основных, 1 Второстепенное очко Активации

Советский Союз: 0 Основных, 1 Второстепенное очко Активации

Очки авиации: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Очки пополнения: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Источники снабжения/Зоны входа:

Ось: доступные на игровых полях и гекс A21.05.

Советский Союз: доступные на игровых полях и гекс C12.15.

Расстановка и подкрепления Оси:

Аналогично 5.7.

Расстановка и подкрепления Советского Союза:

Аналогично 5.7.

Условия победы:

Победа Советского Союза: Игрок за Советский Союз удерживает Komárom (A20.05 and A20.06) на конец игры.

Победа Оси: Игрок за Ось не позволил Игроку за Советский Союз выполнить его условия победы.

5.9 Операция Южный ветер (2 поля, маленький, 8)

Операция Южный ветер (Unternehmen Südwind) имела своей целью уничтожение советского плацдарма к западу от реки Грон (Garonne) после неудачной попытки захвата Комаром (Komárom) в январе. 1 танковый корпус СС, переброшенный из Арденн, получил пополнения (хоть и не до списочного состава) в Германии и был втайне переведен на восток. Вместе с остальными частями, он методично провел успешную операцию против упорно сопротивлявшихся советских войск.

Область игры: Поля А и С к северу от 22.хх включительно и к западу от хх.15 включительно.

Первый ход: 17 февраля 45

Последний ход: 24 февраля 45

Продолжительность: 8 ходов

Первый игрок: Ось

Погода первого хода: Плохая

Специальные правила сценария:

1) Ни одно из Наступлений (2.2 и 3.4) не может быть использовано в сценарии.

2) Párizsi Canal (Ручей) разлился и для всех эффектов Таблицы эффектов местности считается Рекой на всей своей длине.

3) 96 пехотная дивизия (96 Inf Div) может использовать правило Резиновые лодки 96 пехотной дивизии (PLS 2.1b) до конца хода 19 февраля 45 включительно.

4) Соединения 24 Gds Corps и 4 Gds Mech Corps не считаются Перемешанными на начало сценария.

Активации (каждый ход):

Ось: 4 Основных, 3 Второстепенных очка Активации

Советский Союз: 2 Основных, 2 Второстепенных очка Активации

Очки авиации: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Очки пополнения: результат по стандартным правилам делится на 2 и округляется вниз

Источники снабжения/Зоны входа:

Ось: доступные на игровых полях и гекс C22.02.

Советский Союз: доступные на игровых полях и гекс C12.15.

Расстановка Оси:

211 VG Div:

A1.31: 211 VG Штаб (Уровень Усталости 1), 211 PJ Hetz Bn (Поддержка), 211 VG ПМТО

A2.31: 211 Fus Bicycle Bn [3]

A2.30: I/306 Inf Bn [3]

A1.32: I/317 Inf Bn [2]

A1.33: I/365 Inf Bn [2]

A1.34: 211 Pio Bn [2]

46 Inf Div:

A1.28: 46 Inf Штаб (Уровень Усталости 0), 52 PJ Bn (Поддержка), 88 Pio Bn, 13 JgPz Bn [1] (придан 46 Inf, Поддержка), 46 Inf ПМТО

A2.27: I/42 Inf Bn, 208 Pz Bn [3] (придан 46 Inf)

A2.28: II/42 Inf Bn

A2.25: I/72 Inf Bn

A2.26: II/72 Inf Bn

A2.29: I/97 Inf Bn

A1.26: M/FHH Inf Bn

A1.27: II/FHH Inf Bn

A1.29: II/93 Inf Bn (придан 46 Inf)

44 HuD Inf Div:

A2.21: 44 HuD Штаб (Уровень Усталости 0), 80 Pio Bn [3]

A3.24: 46 PJ Hetz Bn, 44 Aufk Bicycle Bn [5]

A5.22: I/131 Inf Bn [3]

A6.21: II/131 Inf Bn [5]

A2.24: I/132 Inf Bn [4], II/132 Inf Bn [4]

A3.23: I/HuD Inf Bn [5]

A4.22: II/HuD Inf Bn [4], 503 F TGR Bn [2] (придан 44 HuD)

A1.22: 44 HuD ПМТО

Staubwr Inf KG:

A13.20: Staubwr Штаб (Уровень Усталости 0), Sachsen MG Bn (придан Staubwr)

A19.23: I/945 Inf Bn

A16.21: II/945 Inf Bn

A11.21: II/946 Inf Bn

A17.15: Staubwr ПМТО

96 Inf Div:

C20.02: 96 Inf Штаб (Уровень Усталости 0), 239 StG Bde [3] (придана 96 Inf)

C19.04: I/284 Inf Bn [4], II/284 Inf Bn [4]

C19.03: II/287 Inf Bn [4]

C22.02: 96 Inf ПМТО

Маркеры активации Соединений:

44 HuD Div, 46 Inf Div, 96 Inf Div, 211 VG Div, Staubwr KG

Подкрепления Оси:

17 февраля 45

A1.22: 12 SS Pz Div (Штаб (Уровень Усталости 0), 12 SS Pz Recon Bn, 2,4/II и 7,8/II [4] SS Pz Bn (-), 560 JgPz Bn [2], 12 SS JgPz Bn [3], III/26

SS PG Bn, I/25, II/25, III/25, I/26, II/26 SS Inf Bn, 12 SS Pz Pio Bn, ПМТО)

A1.28: Peiper SS Pz KG (Штаб (Уровень Усталости 0), 1,2/I [3], 6,7/II [3] SS Pz Bn (-), 501 SS Pz Bn [2], III/2 SS PG Bn, ПМТО)

18 февраля 45

A1.28: Hansen SS PG KG (Hansen Штаб (Уровень Усталости 0), 1 SS Pz Recon Bn, 1 SS JgPz Bn, I/1, II/1, III/1, I/2, II/2 Inf Bn, 1 SS Pz Pio Bn, ПМТО)

19 февраля 45

Действие правила Резиновые лодки 96 пехотной дивизии (PLS 2.1b) заканчивается

21 февраля 45

Убрать из игры: 96 Inf Div (все подразделения)

Расстановка Советского Союза:

24 Gds Corps:

A8.31: 24 Gds Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 1 Очко Артиллерии), 2 AT Bde (придана 24 Gds, Поддержка)

A5.28: AT Gds AT Bn (+)

A6.24: I/6 Gds Abn Inf Rgt [5]

A4.25: II/6 Gds Abn Inf Rgt [5]

A4.26: III/6 Gds Abn Inf Rgt [5]

A3.31: I/72 Gds Inf Rgt [5]

A4.28: II/72 Gds Inf Rgt [5]

A3.30: III/72 Gds Inf Rgt [5]

A3.32: I/81 Gds Inf Rgt [5]

A2.33: II/81 Gds Inf Rgt [5]

A2.32: III/81 Gds Inf Rgt [5]

A2.34: I/243 Inf Rgt [5]

C1.02: II/243 Inf Rgt [5]

C2.01: III/243 Inf Rgt [5]

C9.02: 24 Gds ПМТО

25 Gds Corps:

A11.30: 25 Gds Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 1 Очко Артиллерии), 11 AT Bde (придана 25 Gds, Поддержка)

A16.24: I/53 Inf Rgt

A18.25: II/53 Inf Rgt

A15.25: III/53 Inf Rgt

A13.23: I/375 Inf Rgt

A11.23: II/375 Inf Rgt

A14.23: III/375 Inf Rgt

A9.23: I/409 Inf Rgt

A7.24: II/409 Inf Rgt, AT AT Bn (+)

A8.25: III/409 Inf Rgt

A17.25: 27 Gds Tk Bde [1] (придана 25 Gds)

A14.33: 25 Gds ПМТО

4 Gds Mech Corps:

A9.31: 4 Mech Corps Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии)

A3.33: 36 Tk Bde [2]

A4.27: 14 Mech Bde [4]

A6.27: 292 SU Rgt
A8.01: 4 Mech ПМТО

93 Gds Div:

C15.04: 93 Gds Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 114 AT Rgt (придан 93 Gds, Поддержка)

A16.33: 101 AT Bn

C12.08: 1/278 Inf Bn

C17.06: 2/278 Inf Bn

C15.07: 3/278 Inf Bn

A17.33: 1/281 Inf Bn

C17.03: 2/281 Inf Bn

A14.34: 2/285 Inf Bn

A13.34: 3/285 Inf Bn

C12.07: 93 Gds ПМТО

Маркеры активации Соединений:

4 Gds Mech Corps, 93 Gds Div, 24 Gds Corps, 25 Gds Corps

Подкрепления Советского Союза:

Отсутствуют

Условия победы:

Победа Оси: Если к западу от реки Грон (Garam) в конце игры нет ни одного советского Штаба.

Победа Советского Союза: Игрок за Советский Союз не позволил Игроку за Ось выполнить его условия победы.

5.10 Операция Весеннее пробуждение (2 поля, большой, 10)

Операция Весеннее пробуждение (Unternehmen Frühlingserwachen) стала последним крупномасштабным немецким наступлением в годы войны. Ее целью было продвижение к югу от озера Балатон в направлении реки Шио (Sió), форсирование ее и прикрытие последних крупных нефтеносных районов, контролируемых Германией в южной Венгрии (за пределами поля, на юге). 6 танковая армия, которая ранее участвовала в Арденнском контрнаступлении, юила направлена на восток. Основные силы включали в себя 1 и 2 танковые корпуса СС включая прочие части, сражавшиеся с января 1945. Советские войска ожидали атаки и сформировали максимально качественную эшелонированную оборону (с учетом имеющихся ресурсов). В итоге атака не достигла своих целей и выдохлась – как из-за сложных погодных условий, так и из-за упорного сопротивления советских войск.

Область игры: Поля В и D.

Первый ход: 6 марта 45

Последний ход: 15 марта 45

Продолжительность: 10 ходов

Первый игрок: Ось

Погода первого хода: Плохая

Специальные правила сценария:

1) Ни одно из Наступлений (2.2 и 3.4) не может быть использовано в сценарии.

2) Нижеприведенные подразделения приданы различным Соединениям в этом сценарии. Они считаются частью соответствующего Соединения и не могут быть выведены из штата (в отличие от Подразделений усиления). Это связано с историческим составом войск.

a) I/74, II/74, III/74 Inf Rgt (30 Rfl)

приданы 135 Rfl Corps

b) I/3, II/3, III/3 Gds Abn Rgt (104 Rfl)

приданы 35 Gds Corps

c) I/21, II/21, III/21 Inf Rgt (133 Rfl)

приданы 30 Rfl Corps

3) В рамках сценария, подразделения 20 Hun Hetz Bn (S. Laszlo), I/24 German Pz Bn (1 Pz), и 249 Soviet Arm Rgt (Viktorov) используются как подразделения усиления – это соответствует их историческому использованию в операции.

Активации (каждый ход):

Ось: 6 Основных, 3 Второстепенных очка Активации

Советский Союз: 3 Основных, 3 Второстепенных очка Активации

Очки авиации: по стандартным правилам.

Очки пополнения: по стандартным правилам.

Маркеры Мост взорван/Мост функционален: недоступны. Все мосты функциональны и не могут быть взорваны.

Источники снабжения/Зоны входа:

Ось: доступные на игровых полях и гекс B1.13.

Советский Союз: доступные на игровых полях и все дороги (включая грунтовые и железные) вдоль 1.xx от B1.22 и к востоку.

Расстановка Оси:

2 Hun Armored Div (-):

B2.14: 2 Arm Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная

Оборона), 2 Hun Arm Pio Bn [2]

B1.15: 2 Hun Arm Cav Bn [3]

B2.17: I/3 Hun Arm Bn [1]

B2.16: II/3 Hun Arm Bn [1]

B1.18: 4/3 Hun Inf Bn [3]

B2.18: 5/3 Hun Inf Bn [3]

B3.18: 6/3 Hun Inf Bn [3]

B1.17: 52 Hun Flak Bn [2]

B1.13: 2 Arm ПМТО

3 SS Pz Div:

B8.17: 3 SS Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная

Оборона, 1 Очко Артиллерии)

B5.17: 3 SS Pz Recon Bn

B8.18: I/3 SS Pz Bn [2]

B7.17: II/3 SS Pz Bn [1]

B9.19: 9/3 TGR Co [1]

B4.16: 3 SS StG Bn [2]

B5.19: I/5 SS Inf Bn [5]

B4.20: II/5 SS Inf Bn

B3.14: III/5 SS Inf Bn [5], 3 SS ПМТО

B10.20: I/6 SS Inf Bn [5]

B5.22: II/6 SS Inf Bn [5]

B7.22: III/6 SS Inf Bn [5]

B9.21: 3 Pz Pio Bn [3]

B10.21: I/Ney Inf Bn [5] (придан 3 SS)

5 SS Pz Div:

B14.21: 5 SS Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная

Оборона, 1 Очко Артиллерии), 5 Pz

Pio Bn [3]

B15.15: 5 SS Pz Recon Bn [5], II/9 SS

Inf Bn [5], 5 SS ПМТО

B14.20: I/5 SS Pz Bn [1]

B12.22: II/5 SS Pz Bn [1]

B14.19: 5 SS JgPz Bn [2]

B11.23: I/9 SS Inf Bn [5]
B13.24: III/9 SS PG Bn
B17.27: I/10 SS Inf Bn
B18.28: II/10 SS Inf Bn [5]
B18.29: III/10 SS Inf Bn [5]
B17.26: I/23 SS Inf Bn [2]
B16.25: I/24 SS Inf Bn [5]
B14.24: I/1 Stj Assault Bn [3]
B15.25: II/1 Stj Assault Bn [3]

3 Pz Div:

B26.20: 3 Pz Штаб (Уровень Усталости 0, 2 Очка Артиллерии). 543 JgPz Bn [2] (Поддержка), I/394 Inf Bn [5]
B30.17: 3 Pz Recon Bn
B29.19: I/6 Pz Bn [3]
B29.18: II/6 Pz Bn [2]
B28.19: I/3 PG Bn
B27.20: II/3 Inf Bn [5]
B29.17: 39 Pz Pio Bn [3]
B30.16: 3 Pz ПМТО

356 Inf Div (-):

B19.31: 356 Inf Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 356 PJ Bn [1] (Поддержка), 356 Pio Bn [2]
B18.31: I/870 Inf Bn
B18.32: II/870 Inf Bn [3]
B19.32: I/871 Inf Bn [3]
B20.32: II/871 Inf Bn [3]
B24.28: 356 Inf ПМТО, 1 Pz ПМТО

1 Pz Div:

B21.32: 1 Pz Штаб (Уровень Усталости 0, 2 Очка Артиллерии), II/113 Inf Bn
B21.30: 1 Pz Recon Bn [5]
B22.32: Elias Pz KG, I/113 PG Bn
B21.31: I/1 Inf Bn
B23.32: II/1 Inf Bn
B22.30: 37 Pz Pio Bn [2]
See above: 1 Pz ПМТО (see 356 Inf Div (-) set up)

44 HuD Inf Div:

B25.30: 44 HuD Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 46 PJ Hetz Bn [1] (Поддержка), 80 Pio Bn [3]
B24.30: 44 Aufk Bicycle Bn [5]
B24.31: I/131 Inf Bn [3]
B24.32: II/131 Inf Bn [4]
B25.31: I/132 Inf Bn [4]
B25.32: II/132 Inf Bn [4]
B26.30: I/HuD Inf Bn [4]
B26.31: II/HuD Inf Bn [4]
B21.27: 44 HuD ПМТО, 23 Pz ПМТО

23 Pz Div:

B27.30: 23 Pz Штаб (Уровень Усталости 1, 1 Очко Артиллерии), 128 JgPz Bn (Поддержка), 51 Pz Pio Bn [3]
B31.29: 23 Pz Recon Bn [4]
B28.30: Kujcnski Pz KG
B28.31: I/126 Inf Bn [4]
B29.31: II/126 Inf Bn [4]

B30.30: I/128 Inf Bn [4]
B31.30: II/128 Inf Bn [4]
См. выше: 23 Pz ПМТО (см. расстановку 44 HuD Div (-))

9 SS Pz Div:

B23.23: 9 SS Div Штаб (Уровень Усталости 1, 1 Очко Артиллерии), I/19 SS Inf Bn
B18.24: 9 SS Pz Recon Bn, II/9 SS Pz Bn
B19.24: I/9 SS Pz Bn [3], 9/9 PG Bn
B22.22: II/19 SS Inf Bn, III/19 SS Inf Bn
B21.23: I/20 SS Inf Bn
B20.23: II/20 SS Inf Bn, III/20 SS Inf Bn
B17.25: 9 SS ПМТО (неопределенное)

2 SS Pz Div:

B23.20: 2 SS Div Штаб (Уровень Усталости 1, 2 Очка Артиллерии), 2 SS StG Bn (Поддержка), II/4 SS Inf Bn
B20.17: 2 SS Pz Recon Bn
B21.18: I/2 SS Pz Bn [2]
B22.18: II/2 SS Pz Bn [5]
B25.27: I/3 SS Inf Bn
B25.26: III/3 SS Inf Bn
B23.19: III/4 SS PG Bn
B20.16: 2 SS Pz Pio Bn
B22.13: 2 SS ПМТО (Неопределенное)

Peiper Pz KG:

B31.26: Peiper Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 1,2/I Pz Bn [3], 6,7/I [3] SS Pz Bn
B30.25: 501 SS Pz Bn [1], III/2 SS PG Bn
B26.23: Peiper ПМТО, Hansen ПМТО

Hansen SS PG KG:

B32.26: Hansen Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), I/1 SS Inf Bn, 1 SS JgPz Bn [2] (Поддержка)
B36.23: 1 SS Pz Recon Bn
B32.25: II/1 SS Inf Bn [4]
B33.25: III/1 SS Inf Bn [4]
B34.24: I/2 SS Inf Bn [5]
B35.24: II/2 SS Inf Bn [4]
B32.24: 1 SS Pz Pio Bn [3]
См. выше: Hansen ПМТО (см. расстановку Peiper)

12 SS Pz Div:

B36.22: 12 SS Штаб (Уровень Усталости 0, 2 Очка Артиллерии), 12 SS JgPz Bn [3] (Поддержка)
B37.22: 12 SS Pz Recon Bn
B38.22: 2,4/II SS Pz Bn (-) [1], 7,8/II SS Pz Bn (-) [2]
B38.21: 560 JgPz Bn [2], III/26 SS PG Bn [5]
B40.19: I/25 SS Inf Bn [4]
B40.20: II/25 SS Inf Bn [4]
B40.21: III/25 SS Inf Bn [4]

B39.23: I/26 SS Inf Bn [4]
B39.22: II/26 SS Inf Bn [4]
B38.23: 12 SS Pz Pio Bn [3]
B31.19: 12 SS ПМТО

25 Hun Inf Div (-):

B36.15: 25 Inf Штаб (Уровень Усталости 2), 25 Bicycle Bn [3]
B34.15: III/1 Hun Inf Bn [4]
B34.14: I/25 Hun Inf Bn [4]
B35.15: II/25 Hun Inf Bn [4]
B35.14: III/25 Hun Inf Bn [4]
B36.14: I/26 Hun Inf Bn [4]
B36.13: II/26 Hun Inf Bn [4]
B35.13: III/26 Hun Inf Bn [4]
B35.12: 25 Inf ПМТО

3 Kav Bde:

B39.18: 3 Kav Bde Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 20 Hun Hetz Bn (S. Laszlo, Поддержка, придан 3 Kav – см. Специальное правило #2)
B40.18: 69 Kos Cav Bn [5]
B40.14: I/31 Cav Bn [5]
B40.15: II/31 Cav Bn [5]
B40.16: I/32 Cav Bn [5]
B40.17: II/32 Cav Bn [5]
B37.15: 3 Kav Bde ПМТО

4 Kav Bde:

B37.11: 4 Kav Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии)
B40.12: I/5 Cav Bn
B40.13: II/5 Cav Bn [4]
B40.10: I/41 Cav Bn [4]
B40.11: II/41 Cav Bn [4]
B34.08: 4 Kav ПМТО

Подкрепления Оси:

7 Mar 45

Добавить: 13 Очка Артиллерии
К Штабу 1 Pz: 509 TGR Bn [4], 219 Brm Bn, 351 Flm Pz Co [1]
К Штабу 3 Pz: 1 Pz Div (I/24 Pz Bn [3]) – как подразделение усиления. См. Специальное правило #2.
К Штабу 4 Kav: 4 Kav Bde (70 PJ StG Bn [2], 4 s Pz Recon Bn)
К Штабу 356 Inf Div: 303 StG Bde [4]

8 Mar 45

К Штабу 3 Kav: 3 Kav Bde (3 s Pz Recon Bn, 69 PJ StG Bn)

10 Mar 45

Добавить: 4 Очка Артиллерии
B1.13: 6 Pz Div (Штаб (Уровень Усталости 0), I/11 [2], II/11 [1], 41 JgPz Bn [2], II/114 PG Bn, I/4, II/4, I/114 Inf Bn, 57 Pz Pio Bn, ПМТО)

15 Mar 45

К Штабу 2 SS: 2 SS Pz Div (II/3, I/4 Inf Bn) *Игрок кидает 1 кубик. Подразделения выставляются как подкрепления при результате 5 или выше. В противном случае – не выставляются.*

Маркеры активации Соединений:

Hansen SS KG, Peiper SS KG, 2 SS Pz, 3 SS Pz, 5 SS Pz, 9 SS Pz, 12 SS Pz, 1 Pz Div, 3 Pz Div, 23 Pz Div, 3 Kav Bde, 4 Kav Bde, 44 HuD Div, 356 Inf Div (-), 2 Hun Arm Div (-), 25 Hun Inf Div (-)

Расстановка Советского Союза:**7 Gds Abn Div:**

B1.22: 7 Abn Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная Оборона, 1 Очка Артиллерии), 8 Gds SU Bn (Поддержка), 1961/42 AT Rgt (придан 7 Abn, Поддержка), 7 Abn ПМТО

B1.20: 1/18 Gds Abn Inf Bn

B1.21: 2/18 Gds Abn Inf Bn

B2.20: 1/21 Gds Abn Inf Bn

B2.21: 2/21 Gds Abn Inf Bn

B3.22: 1/29 Gds Abn Inf Bn

B3.23: 2/29 Gds Abn Inf Bn

5 Gds Abn Div:

B5.25: 5 Abn Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 13 Gds SU Bn (Поддержка), Tng Gds Abn Inf Bn, 1172/9 AT Rgt (придан 5 Abn, Поддержка)

B3.24: 1/1 Gds Abn Inf Bn

B4.24: 2/1 Gds Abn Inf Bn

B5.24: 1/11 Gds Abn Inf Bn

B6.24: 2/11 Gds Abn Inf Bn

B7.24: 1/16 Gds Abn Inf Bn

B8.23: 2/16 Gds Abn Inf Bn

B8.24: 3/16 Gds Abn Inf Bn

B1.24: 5 Abn ПМТО

80 Gds Div:

B1.31: 80 Gds Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 85 Gds SU Bn (Поддержка), Tng Gds Inf Bn, 80 Gds ПМТО

B1.28: 1/217 Gds Inf Bn

B2.27: 2/217 Gds Inf Bn

B4.27: 1/230 Gds Inf Bn

B5.28: 2/230 Gds Inf Bn

B6.28: 1/232 Gds Inf Bn

B7.29: 2/232 Gds Inf Bn

23 Tk Corps:

B3.33: 23 Tk Штаб (Уровень Усталости 0), 82 Motorcycle Bn [2], 366 Gds ISU Rgt (придан 23 Tk)

B5.34: 3 Tk Bde [2]

B4.33: 39 Tk Bde [1], 1443 ISU Rgt [1]

B2.33: 56 Inf Bde [4], 1501 AT Rgt [1]

B1.34: 23 Tk ПМТО, 62 Gds ПМТО

62 Gds Div:

B6.31: 62 Gds Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 69 Gds SU Bn (Поддержка)

B7.30: 1/182 Gds Inf Bn

B8.31.: 2/182 Gds Inf Bn

B9.32: 1/184 Gds Inf Bn

B10.32: 2/184 Gds Inf Bn

B11.34: 1/186 Gds Inf Bn

B12.34: 2/186 Gds Inf Bn

See above: 62 Gds ПМТО (см. расстановку 23 Tk Corps)

40 Gds Div:

D2.04: 40 Gds Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная Оборона), 41 Gds AT Bn (Поддержка)

D1.02: 1/111 Gds Inf Bn

D2.02: 2/111 Gds Inf Bn

D3.03: 1/116 Gds Inf Bn

D3.04: 2/116 Gds Inf Bn

D4.04: 1/119 Gds Inf Bn

D4.05: 2/119 Gds Inf Bn

D3.08: 40 Gds ПМТО

34 Gds Div:

D6.06: 34 Gds Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная Оборона), 38 Gds AT Bn (Поддержка), 3/103 Gds Inf Bn

D5.05: 1/103 Gds Inf Bn

D6.05: 2/103 Gds Inf Bn

D7.06: 1/105 Gds Inf Bn

D8.06: 2/105 Gds Inf Bn

D9.07: 1/107 Gds Inf Bn

D9.08: 2/107 Gds Inf Bn

D8.09: 34 Gds ПМТО

4 Gds Div:

D2.13: 4 Gds Штаб (Уровень Усталости 2, Подготовленная Оборона), 9 Gds AT Bn (Поддержка)

D1.09: 1/3 Gds Inf Bn [3]

D2.09: 2/3 Gds Inf Bn

D3.10: 1/8 Gds Inf Bn [3]

D4.10: 2/8 Gds Inf Bn

D5.11: 1/11 Gds Inf Bn [3]

D6.11: 2/11 Gds Inf Bn, 438 AT Rgt (придан 4 Gds)

D1.15: 4 Gds ПМТО

41 Gds Div:

B9.27: 41 Gds Штаб (Уровень Усталости 1, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 44 Gds SU Bn (Поддержка), 7 AT Bde [4] (придана 41 Gds, Поддержка)

B9.23: 1/122 Gds Inf Bn

B10.23: 2/122 Gds Inf Bn

B11.24: 1/124 Gds Inf Bn

B12.24: 2/124 Gds Inf Bn, 251 AT Bn (придан 41 Gds)

B13.25: 1/126 Gds Inf Bn

B14.25: 2/126 Gds Inf Bn

B9.31: 41 Gds ПМТО

69 Gds Div:

B15.29: 69 Gds Штаб (Уровень Усталости 1, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 75 Gds SU Bn (Поддержка), 1891 SU Rgt [1] (придан 69 Gds, Поддержка)

B15.26: 1/204 Gds Inf Bn

B16.26: 2/204 Gds Inf Bn, 762/9 AT Rgt (придан 69 Gds)

B17.28: 1/206 Gds Inf Bn

B17.29: 2/206 Gds Inf Bn

B17.31: 1/208 Gds Inf Bn

B17.32: 2/208 Gds Inf Bn

B13.33: 69 Gds ПМТО

1 Gds UR Bde:

D18.02: 1 UR Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 3 Очка Артиллерии), 24 AT Bde [4] (придана 1 UR, Поддержка)

B19.33: 2 MG Bn

B21.34: 8 MG Bn

B18.33: 9 MG Bn

B23.34: 10 MG Bn

B24.34: 11 MG Bn, AT Gds AT Bn

D20.01: 1963/42 AT Rgt (придан 1 UR)

B14.04: 1 UR ПМТО

30 Rfl Corps:

B33.33: 30 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 1202 SU Rgt [1] (придан 30 Rfl, Поддержка), 49 AT Bde [4] (придана 30 Rfl, Поддержка)

B41.30: 72 Gds SU Bn

B35.28: AT AT Bn (+)

B35.34: I/36 Gds Inf Rgt

B32.32: II/36 Gds Inf Rgt, 43 AT Bde [4] (придана 30 Rfl)

B34.30: III/36 Gds Inf Rgt

B34.27: I/68 Gds Inf Rgt

B35.26: II/68 Gds Inf Rgt

B37.27: III/68 Gds Inf Rgt

B25.34: I/155 Inf Rgt, 1962/42 AT Rgt (придан 30 Rfl)

B29.33: II/155 Inf Rgt

B27.34: III/155 Inf Rgt

D37.05: I/21 Inf Rgt [5] (133 Rfl, придан 30 Rfl – см. *Специальное правило*)

D40.03: II/21 Inf Rgt [5] (133 Rfl, придан 30 Rfl – см. *Специальное правило*)

D41.02: III/21 Inf Rgt [5] (133 Rfl, придан 30 Rfl – см. *Специальное правило*)

D48.04: 30 Rfl ПМТО

135 Rfl Corps:

B46.24: 135 Rfl Corps Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 10 AT Bde [4] (придана 135 Rfl, Поддержка)

B38.25: I/233 Inf Rgt [5]

B40.24: II/233 Inf Rgt [5]

B41.23: III/233 Inf Rgt [4], AT AT Bn (+)

B50.25: I/236 Inf Rgt [5]

B46.32: II/236 Inf Rgt [5]

B50.27: III/236 Inf Rgt [5]

B42.21: I/74 Inf Rgt (30 Rfl, придан 135 Rfl – см. *Специальное правило #2*)

B42.18: II/74 Inf Rgt (30 Rfl, придан 135 Rfl – см. *Специальное правило #2*)

B42.20: III/74 Inf Rgt (30 Rfl, придан 135 Rfl – см. *Специальное правило #2*)

B55.30: 135 Rfl ПМТО

93 Rfl Div:

B45.12: 93 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 1 Очко Артиллерии), 2/129 Inf Bn, 595 AT Rgt (придан 93 Rfl, Поддержка)

B42.13: 1/51 Inf Bn [3]

B42.15: 2/51 Inf Bn

B43.15: 1/129 Inf Bn [3], 144 AT Bn

B42.09: 1/266 Inf Bn [3]

B42.11: 2/266 Inf Bn

B48.08: 93 Rfl ПМТО

104 Rfl Corps:

B53.15: 104 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 1 Очко Артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), II/151 Inf Rgt [4]

B55.18: I/66 Gds Inf Rgt

B53.21: II/66 Gds Inf Rgt

B54.18: III/66 Gds Inf Rgt

B49.09: I/151 Inf Rgt

B52.10: III/151 Inf Rgt [4]

B57.09: 104 Rfl ПМТО

5 Gds Cav Corps:

B62.34: 5 Cav Штаб (Уровень Усталости 0), 71/11 Arm Rgt [1], 37/11 Gds Cav Rgt, 26 Lt Arty Bde (придана 5 Cav, Поддержка)

B62.32: 39/11 Gds Cav Rgt, 5 Cav ПМТО

D62.02: 41/11 Gds Cav Rgt

B62.25: 43/12 Gds Cav Rgt, 1896 SU Rgt [1]

B62.27: 45/12 Gds Cav Rgt, 150 AT Rgt

B62.29: 47/12 Gds Cav Rgt, 54/12 Tk Rgt [1]

D59.05: 214/63 Cav Rgt, 5 AT Bn

D56.08: 220/63 Cav Rgt

D58.07: 223/63 Cav Rgt

18 Tk Corps:

D28.07: 18 Tk Corps Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 181 Tk Bde [2], 521 AT Rgt (придан 18 Tk, Поддержка)

D32.06: 78 Motorcycle Bn [2]

D31.06: 110 Tk Bde [5]

D25.07: 170 Tk Bde [1]

D27.07: 32 Inf Bde [6]

D30.06: 363 Gds ISU Rgt

D29.07: 1438 SU Rgt [1]

D26.06: 1000 AT Rgt [1]

D22.10: 208 SU Bde (придана 18 Tk)

D28.10: 18 Tk ПМТО

35 Gds Corps:

D15.12: 35 Gds Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 1312 AT Rgt (придан 35 Gds, Поддержка)

D12.05: I/78 Inf Rgt, 338/9 AT Rgt (придан 35 Gds)

D15.07: II/78 Inf Rgt

D18.08: III/78 Inf Rgt

D21.12: I/163 Inf Rgt, AT AT Bn (+)

D20.10: II/163 Inf Rgt

D23.13: III/163 Inf Rgt

D7.13: I/3 Gds Abn Rgt [5] (104 Rfl, придан 35 Gds – см. *Специальное правило #2*)

D10.14: II/3 Gds Abn Rgt [5] (104 Rfl, придан 35 Gds – см. *Специальное правило #2*)

D13.16: III/3 Gds Abn Rgt [5] (104 Rfl, придан 35 Gds – см. *Специальное правило #2*)

D20.17: 35 Gds ПМТО

37 Rfl Corps:

D31.21: 37 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 432 SU Bn (Поддержка), 12 AT Bde (придана 37 Rfl, Поддержка)

D39.18: I/108 Gds Inf Rgt [5]

D39.21: II/108 Gds Inf Rgt [5]

D37.23: III/108 Gds Inf Rgt [5]

D35.16: I/316 Inf Rgt [5]

D33.15: II/316 Inf Rgt [5]

D37.17: III/316 Inf Rgt [5]

D28.16: I/320 Inf Rgt [4]

D30.14: II/320 Inf Rgt [4], AT AT Bn (+)

D26.17: III/320 Inf Rgt [4]

D26.19: 37 Rfl ПМТО

1 Gds Mech Corps:

D47.18: 1 Mech Штаб (Уровень Усталости 0, 1 Очко Артиллерии), 2 Gds Mech Bde [3]

D50.20: 11 Gds Motorcycle Bn

D48.18: 9 Gds Tk Bde [3]

D45.16: 1 Gds Mech Bde [6]

D42.14: 3 Gds Mech Bde [6]

D48.19: 382 Gds SU Rgt [1]

D49.20: 1821 SU Rgt [1]

D51.21: 1 Mech ПМТО

84 Rfl Div:

D54.22: 84 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, Подготовленная Оборона, 2 Очка Артиллерии), 122 SU Bn (Поддержка)

D53.22: 1/41 Inf Bn

D54.21: 2/41 Inf Bn

D55.22: 1/201 Inf Bn

D56.22: 2/201 Inf Bn

D56.23: 1/382 Inf Bn

D56.24: 2/382 Inf Bn

D55.28: 84 Rfl ПМТО

33 Rfl Corps:

D7.28: 33 Rfl Штаб (Уровень Усталости 0, 2 Очка Артиллерии), AT AT Bn (+) (Поддержка), II/337 Inf Rgt [5]

D13.27: I/202 Inf Rgt

D14.26: II/202 Inf Rgt

D15.27: III/202 Inf Rgt

D1.24: I/206 Inf Rgt

D2.23: II/206 Inf Rgt

D3.24: III/206 Inf Rgt

D6.27: I/337 Inf Rgt [5]

D8.27: III/337 Inf Rgt [5]

D1.29: 33 Rfl ПМТО

Маркеры активации Соединений:

1 Gds Mech Corps, 18 Tank Corps, 23 Tk Corps, 5 Gds Cav Corps, 5 Gds Abn Div, 7 Gds Abn Div, 4 Gds Div, 34 Gds Div, 40 Gds Div, 41 Gds Div, 62 Gds Div, 69 Gds Div, 80 Gds Div, 1 Gds UR Bde, 84 Rfl Div, 93 Rfl Div, 35 Gds Corps, 30 Rfl Corps, 33 Rfl Corps, 37 Rfl Corps, 104 Rfl Corps, 135 Rfl Corps

Подкрепления Советского Союза:

7 Mar 45

Добавить: 9 Очка Артиллерии

Приданное любому Штабу:

Viktorov Mech Grp (249 Arm Rgt) – как подразделение усиления. см. *Специальное правило #2*.

9 Mar 45

Добавить: 3 Очка Артиллерии

Приданное любому Штабу: 207, 209 SU Bde

Условия победы:

Победившая сторона определяется по контролю победных гексов (описанных ниже) следующим образом.

Итоговый счет игрока – количество победных гексов своей стороны, которые он контролирует на конец игры. Если итоговый счет игрока за Ось выше итогового счета игрока за Советский Союз, он выиграл, если меньше – он проиграл. При равенстве – ничья.

Победные гексы Оси:

Szabadhídvég (B55.18)
Simontornya (B61.35)
Sárbogárd (D48.04)
Dunaföldvár (D54.22 only)
Dunapentele (D37.23)

Победные гексы Советского Союза

Dég (B50.27)
Sárkeresztúr (B35.34)
Zichyújfalu (D22.06)
Sárosd (D31.05)
Cece (D59.05)

Историческая справка к сценарию:

Немецкие войска:

1) 3 Cav и 4 Cav Bde были переименованы в дивизии, однако не поменяли своего состава.
2) Вследствие тяжелых потерь и проблем с получением пополнений на этом этапе войны, некоторые подразделения были расформированы или отправлены на реорганизацию. Вследствие этого, некоторые подразделения в штатном расписании не указаны и их нет в Уничтоженных. Например:

a) 1 Pz Div: KG Rank – расформирована; I/24 Pz Bn – придан другим соединениям; 37 Mdr Bn – на реорганизации в Германии; 73 Pz Erz Bn – переведен в запасные части, Holczer Hun Inf Bn – возвращен под венгерское командование.
b) 3 Pz Div: II/394 Inf Bn – расформирован в феврале, остатки влились в I/394 Inf Bn.
c) 6 Pz Div: I/26 Pz Bn – переведен
d) 23 Pz Div: KG Schulz – расформирована; 85 LW Inf Bn – информация после января отсутствует, предполагается что были поглощены другими соединениями. Rebntsch Pz KG отсутствовала в кампании и была заменена на Kujcnski Pz KG в январе.

Советские войска:

1) 249 Arm Rgt в действительности - 22 Tk Rgt в этом сценарии. Он был сформирован из учебного полка, используя починенные танки и САУ.
2) Вследствие тяжелых потерь и проблем с получением пополнений на этом этапе войны, некоторые подразделения были расформированы или отправлены на реорганизацию. Вследствие этого, некоторые подразделения в штатном расписании не указаны и их нет в Уничтоженных. Например:

a) 23 Tk Corps: 135 Tk Bde – не имела в составе ни одного танка на протяжении всего сражения. Две остальные танковые бригады были существенно обескровлены.
b) 1 Gds Mech Corps: 1453 SU Rgt – аналогично выше, техника отсутствовала на протяжении всего сражения.
c) 5 Gds Cav Corps: 60/63 Tk Rgt – аналогично выше, техника отсутствовала на протяжении всего сражения.
d) 133 Rfl Corps: только 21 Rfl Div была в штате - 104 и 122 Rfl Div были приданы 57th Army.

Справочник сокращений

88	88мм противотанковая пушка	Kundgr	Герберт Кюндигер (Kündiger)
Abn	Воздушно-десантные	LS	Земельные стрелки (Landeschützen)
AF	Воздушно-десантные (прим. переводчика относится к венгерским войскам)	LW	Люфтваффе
Arm	Бронетанковые	M	Маршевые
Art/Arty	Артиллерийские	Mdr	БМП Marder
AT	Противотанковые	Mech	Механизированные
Aufk	Разведывательные (Aufklärung)	MG	Пулеметные
Bde	Бригада	Para	Парашютные
Bernlk	Бернолак (Bernolák)	PG	Панцергренадерские / Механизированные (Panzergrenadier)
Besztc	Бестерце (Besztercei)	Pio	Сапёрные (Pioneer)
Bn	Батальон	PJ	САУ Panzerjäger
Brm	CAU Sturmpanzer IV (Brummbär)	Pz	Танковые (Panzer)
Cav	Кавалерийские	Rebntsh	Эрнст Ребентиш (Rebentisch)
Co	Рота	Res	Резервные
Convlsct	Восстанавливающиеся (Convalescent)	Rfl	Стрелковые (Rifle)
Div	Дивизия	Rgt	Полк
Eng	Инженерные	Rom	Румынские
Erz	Запасные (Ersatz)	s	Тяжелые (Schwere)
FA	Учебно-полевые (Feldausbildungs)	S Laszlo	Святой Ласло (Szent László)
FHH	Фельдхернхалле (Feldherrnhalle)	Schön	Шёнайхе (Schöneich)
или F	Стрелковые (Fusilier)	Sec	Охранные (Security)
Fus	Гвардейские	Staubwr	Антон Штаубвассер (Staubwasser)
Gds	Гренадёрские (Grenadier)	StG/StuG	САУ StuG (Sturmgeschütz)
Gren	Группа	Stj	противотанковые артиллерийские (Sturmjäger)
Grp	CAU Jagdpanzer 38 (Hetzer)	SU	САУ СУ-76М, СУ -85, СУ -100 или СУ -122
Hetz	Штаб	Svabhgy	Швабский холм (Svábhegy)
HQ	Гроссмейстера Немецкого ордена (Hoch und Deutschmeister)	Székely	Одорхею-Секуеск (Székelyudvarhelyi)
HuD	Гусарские (Huszár)	TGR	Танки Тигр (I или II)
Hus	Пехотные	Tk	Танковые
Inf	Танк ИС-2 (Иосиф Сталин)	Tng	Учебные (Training)
IS	САУ ИСУ-122 или ИСУ-152 (самоходно-артиллерийская установка на базе танка ИС)	Univ	Университетские (University)
ISU	CAU Jagdpanzer (IV или V)	UR	Укрепленный Район (укрепрайон)
JgPz	Кавалерия (Kavallerie)	Versvry	Ворошвар (Veresvary)
Kav	Кампфгруппа	VG	Народные пехотные (Volksgrrenadier)
KG	Казак	Zg-Kb	Зугло-Карьер (Zugló-Kóbánya)
Kos	Норберт Куяцински (Kujacinski)		
Kujcnski			

Прим. переводчика: большинство названий, непонятных читателю- либо топонимы (для интересующихся – Зугло и Карьер - это районы Будапешта), либо имена собственные (танковый корпус Фельдхернхалле или кампфгруппа Куяцински), либо указания на тип подразделения. Я использовал ту нотацию, к которой я привык – не фольксгренадерские, а народные пехотные.

Заметки разработчика.

Предваряя вопросы – почему именно Будапешт в 1945 году? Я хотел сделать игру о Восточном фронте, но первый мой подход к снаряду оказался unsuccessful. Я решил попробовать еще раз и (в силу того, что я предпочитаю период поздней Второй Мировой Войны), ситуация в Венгрии в 1945 году показалась многообещающей. Я уже изучал этот период для **East Front Expansion** к игре **Mighty Endeavor**. Сражение буквально содержало все, что я люблю – множество поздневоенной Советской техники (ИС-2, ИСУ-152), отличное соотношение танковых и пехотных частей, то, что это было высокомобильным сражением, и знакомый мне период.

Последняя массированная атака Немецких частей на Восточном фронте захватила мой интерес. Отдельно стоит отметить, что поле боя отлично подходило под мои задачи. При масштабе 1 мили в гексе, все поле боя умещалось всего лишь в 2 стандартных поля, но при использовании масштаба ближе к 1 км в гексе, маневры получались более четкими и похожими на реально имевшие место. К сожалению, при этом масштабе, я мог включить в игру только зону к югу от Дуная, что мне не нравилось, так как не давало возможности отразить контратаки Советских войск к северу. Итоговое решение- 1.2 километра в гексе позволило включить эти области в игру, не жертвуя деталями.

Моим изначальным планом было показать в игре бои с 1 по 27 января 1945г. (операции Конрад I, II и III, Советскую контратаку к северу от Дуная и собственно штурм Будапешта). Этот масштаб очень долго оставался неизменным, пока Dean не подготовил первый драфт фишек. В нем было чуть больше 3 плат – на четвертой плате помещались одинокие Румынские войска. Заполнение четвертой платы маркерами показалось неудачной

идеей, и Dean спросил, что бы было круто добавить в игру. Нам это показалось отличной возможностью обогатить список сценариев, и я принял решение добавить фишки для операций «Южный ветер» (февраль) и «Весеннее пробуждение» (март 1945) – благо они используют то же поле боя. Дополнительные сценарии на мой взгляд это всегда хорошо.

Поскольку в команде я обычно отвечаю за штатное расписание и картографию, это было очень полезным для меня опытом – разобраться, будут ли правила серии работать без избыточного количества странных и непонятных дополнительных правил. Необходимо понимать, что историческая достоверность и восстановление уникальных событий – это одно, а избыточный хром – это другое. *Примечание переводчика. Здесь под хромом (chrome) имеется в виду стандартный для варгеймов подход, когда дополнительными правилами создается максимально похожая на реальные события ситуация. Например, хромом может быть дополнительный модификатор конкретному батальону при атаке через реки, если исторически мы знаем, что именно этот батальон был хорошо натренирован для подобных операций.* Я увидел множество похожих моментов между боевыми действиями в Венгрии и описанными в игре **Last Blitzkrieg** (Арденнское контрнаступление) – местность, время года и вооружение (даже если забыть о танковых дивизиях СС, которые принимали участие и там, и там). Первоначально мы думали переиспользовать погоду, модификаторы Тигров, резиновые лодки и минирование мостов из **Last Blitzkrieg**. Однако позже, благодаря помощи Dean, в процессе тестирования и оценки уникальности ситуации, сложившейся в Венгрии в 1945, эти правила эволюционировали. Погода перестала быть отдельной для наземных, воздушных операций и для расчета видимости – теперь она доступна в одном из трех уровней – хорошая, плохая, обычная – стандартный снег и грязь и несколько потенциально-солнечных и сухих дней. Влияние Тигров стало методом пополнения

частей с Рейтингом брони (применимо к обеим сторонам) – даже если не так много тяжелых танков были доступны, их влияние на бой тяжело переоценить.

Уникальная ситуация на Восточном фронте требовала своих специальных правил: огромный Дунай, способность немцев скрытно отозвать две танковых дивизии СС на переформирование. **Norbert Számvéber** описал этот маневр советским термином *Maskirovka* (*примечание переводчика. Да, клюква, но я всего лишь перевожу*), и это название прижилось.

Я долго спорил с коллегами, включать ли саму Битву за Будапешт в игру или нет. Избегание ее помогло бы избежать моделирования городского боя, но снизило бы важность города как цели операции по деблокаде. Прямая параллель с **Brazen Chariots**, где гарнизон Тобрука осажден и пытается прорвать окружение изнутри наравне с силами Содружества, которые пытаются сделать это извне. Правда Тобрук не атаковали Советские войска, не давая обороняющимся собрать достаточно сил для прорыва. Немецкие и Венгерские войска в Будапеште были под постоянным давлением, неся ежедневные потери и в людях, и в технике. Верность венгров никогда не была серьезной, что привело к множеству случаев дезертирства. Как результат – попытка прорыва была осуществлена только в феврале, но напоминала она больше панический побег, нежели чем организованный прорыв.

Демонстрация в игре боев в самом Будапеште была тем еще вызовом. Первоначально мы думали остаться в рамках базовых правил серии и применить их к городскому бою – но этот подход не прошел тестирование, он оказался просто неприменим. Большинство современных военных говорят об уникальных особенностях городских боев (MOUT -Military Operations in Urban Terrain), когда стороны сражаются не за территорию, но скорее атакуют здания, стоящие через

дорогу. **Dean** разработал правила для городского боя, которые позволили полностью отразить уникальный и неспешный характер боев в городской застройке. Эти правила в итоге решили включить в правила серии BCS версии 2.0, а не оставили специальными правилами конкретной игры.

Дополнительным нюансом для отражения характера операций была разная скорость боев в разных секторах поля боя. С учетом особенностей командования и снабжения, бои в секторах проистекали по-разному. К примеру, район к северу от Дуная оставался предельно тихим на начало операции Конрад. Даже к югу от Дуная ограничения снабжения позволяли только части фронта быть активной каждый конкретный момент времени. Это было бы просто некорректно в подобных «тихих» секторах потихоньку уничтожать противника, ожидая удачный бросок на SNAFU, чтобы выполнить полноценную атаку. Мы перепробовали множество вариантов – очки Командования, зоны SNAFU и, наконец, очки Активации, которые определяют возможности Соединений каждый ход. Они дополняются двумя возможными Атакующими операциями (по одной с каждой стороны), которые позволяют организовывать мощные ударные соединения для неожиданных атак и регламентируют возможности для контратак. Эти правила создают очень интересную ситуацию на поле и позволяют оценить то, как это сражение могло бы пойти при изменении вводных.

Нельзя не упомянуть **Stéphane Acquaviva** и его игру **Hungarian Rhapsody** из серии OCS – как минимум из-за общей темы. В начале процесса разработки своей игры, он обратился ко мне с просьбой перепроверить штатное расписание. На тот момент я еще не думал о разработке **Panzers Last Stand**. То, что кто-то работает над схожей игрой очень помогало в процессе разработки и мы очень активно общались по электронной почте. Мы сверили

свои рабочие материалы, когда я начал работу над **Panzers Last Stand**. Его игра выполнена в другом масштабе (вся Венгрия с декабря до операции Южный ветер), но возможность поговорить с кем-то, кто занят схожими изысканиями и более того, живет в Будапеште, – было очень полезно. **Stéphane** отличный парень, и я рекомендую всем кто попробует **Panzers Last Stand**, обязательно поиграть в **Hungarian Rhapsody**. Мы использовали разные подходы, хоть и основывались на схожих сведениях.

Разработка этой игры была очень серьезным испытанием, но мы все получили огромное удовольствие в ее процессе. К настоящему моменту серия BCS доросла до четырех игр и **Panzers Last Stand**, как первая игра, посвященная восточному фронту, показывает всю гибкость и все возможности этой серии. Эта игра была бы невозможна без **Dean Essig**, который активно помогал с разработкой как в концептуальном плане, так и в техническом. Огромная благодарность всем тестерам, которым пришлось пройти через множество еженедельных итераций переписывания правил, чтобы проверить, что игра не сломана, но продолжает быть интересной и в то же время непростой – всем, кто указан как тестеры в игре и многим другим, таким как **Joel Maynard** и **Carl Gruber**, помогавшим с исследованиями и переводами.

Заметки переводчика.

Блоки Правил игры “The Fiddly Bits”, “Order of Battle Notes”, “Recommended Reading”, “Selected Bibliography” я оставляю без перевода и не включаю в состав этого документа. Основная причина этого в том, что эти материалы не относятся напрямую к правилам игры и, на мой личный взгляд, скорее являются полезным дополнением. Со своей стороны, категорически рекомендую их прочитать, если вам действительно интересно – почему были приняты те или иные решения. По рекомендуемым книгам – большинство доступны только на английском языке, так что переводить этот блок бессмысленно. Из доступных источников на русском:

«Осада Будапешта. 100 дней Второй мировой войны» Унгвари Кристиан

«Память народа». <https://pamyat-naroda.ru>

Soviet General Staff. The Budapest Operation 1945: An Operational-Strategic Study. (я не нашел ее корректное название на русском, но она кмк должна существовать)

«Последние контрудары Гитлера. Разгром панцерваффе» Алексей Исаев и Максим Коломиец

«Танковый фронт: 1939-1945.» <http://www.tankfront.ru>

«Документы оперативного отдела штаба 6-й армии: оперативные документы, дело «С», том 46 за 01. – 18.01.1945 г.» Российско-германский проект по оцифровке германских документов в архивах Российской Федерации <https://germandocsinrussia.org/>

Оглавление.

Страница	Заголовок
1	Введение Масштаб 1.0 Общие правила, специфичные для игры 1.1 Погода Историческая погода 1.2 Снабжение
2	1.3 Очки Пополнения 1.4 Братья по оружию 1.5 Разведка 1.6 Дунай 1.7 Принадлежность подразделений 1.8 Активации
3	1.9 Тяжелая бронетехника
4	1.10 Радиус командования при расстановке 1.11 Маскировка 1.12 Захват моста под Комаром (Komárom) 2.0 Специальные правила игрока за Ось 2.1 Операция Конрад I (Konrad I) 2.2 Наступление в рамках операции Конрад III (Konrad III)
5	2.3 Фестунг Будапешт (Festung Budapest)
6	2.4 Мосты Будапешта 3.0 Специальные правила игрока за Советский Союз 3.1 Советская логистика 3.2 Советские ПТ-подразделения 3.3 Мосты
7	3.4 Наступление: 6 Гвардейская танковая армия 3.5 Восстановление уничтоженных Соединений 4.0 Условия победы 4.1 Автоматическая победа 4.2 Контроль Победных гексов
8	Потенциальные ошибки
9	5.0 Сценарии 5.1 Взятие Будапешта 123: полная кампания (4 поля, большой, 10/26 ходов)
13	5.2 Операции Конрад I и II (2 поля, средний, 10 ходов)
16	5.3 Операция Конрад I (2 поля, средний, 5 ходов) 5.4 Операция Конрад II (1 поле, маленький, 5 ходов)
18	5.5 Битва за Замоль (1 поле, маленький, 5 ходов)
19	5.6 Операция Конрад III (2 поля, большой, 10 ходов)
21	5.7 Битва за Комаром (Komárom) (2 поля, средний, 17 ходов)
23	5.8 Начало атаки Комаром (Komárom) (2 поля, маленький, 4 ходов)
24	5.9 Операция Южный ветер (2 поля, маленький, 8 ходов)
25	5.10 Операция Весеннее пробуждение (2 поля, большой, 10 ходов)
29	Справочник сокращений
30	Заметки разработчика
31	Заметки переводчика
32	Оглавление