

Stalingrad '42

Game Design by Mark Simonitch
Translation by Dmitry Klyuykov



1.0 Введение

Stalingrad '42 – это игра, посвященная событиям, происходившим с июня по декабрь 1942 года в южной части России. Один игрок управляет силами Германии и её союзников, а другой силами Советского Союза. Каждый игрок пытается захватить и удержать территорию, а также уничтожить боевые части противника. Далее в этих правилах под определениями, «немцы» и «немецкий» подразумевается сторона, управляющая силами Оси, то есть Германией и всеми её союзниками, а не только национальные немецкие фишки. В отдельных случаях исключения оговариваются в соответствующих правилах.

Аббревиатуры

- БС: без снабжения
- ВЗК: вражеская зона контроля
- ЗК: зона контроля
- ЗН: запланированное наступление
- КЧ: класс части
- ЛС: линия снабжения
- МБК: модификатор к броску кубика
- НД: норма движения
- ОД: очки движения
- ОП: очки подкреплений
- ОС: очки снабжения
- ПО: победные очки
- ТРБ: таблица результатов боя
- ТВМ: таблица влияния местности
- УО: упорная оборона
- ЧАП: часть артиллерийской поддержки

2.0 Компоненты

2.1 Содержимое коробки

- Четыре карты (А, В, С1, С2)
- Три листа с фишками
- Буклет с правилами игры
- Буклет с примерами игры
- Два планшета стартовой расстановки кампании/операции Уран
- Дорожка записи хода для операции Уран/кавказской кампании
- Два планшета с графиком подхода подкреплений
- Два шестигранных кубика

- Две одинаковые игровые подсказки

2.2 Карта

2.2.1 Масштаб

Каждый гексагон представляет собой примерно 1 миль в диаметре.

Все возможные типы местности и их влияние на движение и бой перечислены в таблице влияния местности (ТВМ). На карту нанесена гексагональная сетка, регулирующая движение частей.

2.2.2 Реки в гексагонах

Река, протекающая через гексагон с городом или болотом, не оказывает влияния на данный гексагон – важность реки в гексагоне нивелируется окружающей местностью.



2.2.3 Непроходимая местность

Непроходимые стороны гексагонов: морские, незамерзшие озера и альпийские (зимой) стороны гексагоны являются непроходимыми. Части, разделенные непроходимой стороной гексагона не считаются «прилегающими друг к другу». Сторона гексагона считается непроходимой, если рисунок соответствующей местности полностью покрывает сторону гексагона.

Недоступная местность: любые темные участки болота и берега не участвуют в игре. Игнорируйте их и считайте их частью моря или Волги.

2.3 Фишки

2.3.1 Типы фишек

В игре есть три типа фишек: боевые части, небоевые части и вспомогательные маркеры (далее просто «маркеры»):

Боевые части: все фишки с силой обороны выше нуля (даже если указана в скобках).

Небоевые части: все фишки с нулевой силой обороны (см. 19.0).

Маркеры: вспомогательные фишки для отображения игровой информации.

в белом квадрате, являются частями низкого качества. Все остальные части – обычные. Данная характеристика используется в следующих случаях:

- МБК к броску по таблице упорной обороны (11.2.4).
- МБК к броску на восстановление (13.5).

Размер части: указан для историчности, не оказывает влияния на игру.

II = батальон III = полк X = бригада

XX = дивизия XXX = корпус

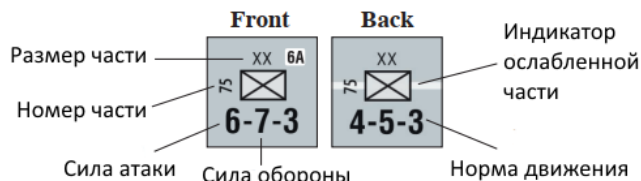
XXXX = армия XXXXX = фронт

2.3.4 Цвета частей

Цвет фишки отмечает её принадлежность к какой-либо национальности, либо роду войск.

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| • Светло-коричневый | Обычные советские части |
| • Коричневый | Разные советские части |
| • Тёмно-коричневый | Советская мор. пехота |
| • Белый | НКВД |
| • Красный | Советская гвардия |
| • Серый | Вермахт |
| • Черный | SS |
| • Цвет морской волны | Люфтваффе |
| • Светло-зеленый | Италия |
| • Зеленый | Румыния |
| • Серо-зеленый | Венгрия |
| • Темно-синий | Словакия |
| • Голубой | Хорватия |
| • Желтый | Кавказские добровольцы |

Пехотная часть



Механизированная часть



Часть, не влияющая на пределы группирования



Часть артиллерийской поддержки



2.3.2 Как считывать информацию с фишек

Сила атаки: боевая сила части, используемая в атаке.

Сила обороны: боевая сила части, используемая в обороне.

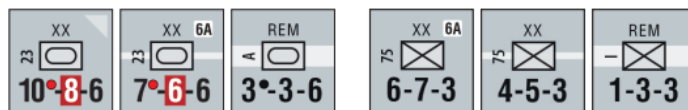
Норма движения (НД): максимально возможное количество очков движения (ОД), которое часть может потратить на движение, сохраняя возможность атаковать во время фазы боя. Части с нормой движения, указанной в черном квадрате, не могут использовать ускоренное движение.

Номер части: историческое название или номер части.

Класс части: части с силой обороны, указанной в черном квадрате, а также все советские гвардейские части считаются элитными. Части с силой обороны, указанной

2.3.5 Уровни

У части может быть от одного до трёх уровней. Полоска на фишке напоминает о том, что часть потеряла один или два уровня. Когда трёхуровневая часть получает второй уровень потерь, она заменяется на остатки (10.4, 21.3.4) соответствующего типа.



2.3.6 Типы боевых частей

Все части делятся на механизированные и немеханизированные. Все механизированные части бывают либо пехотными, либо техническими. Это разделение играет роль при определении стоимости движения в каждый гексагон.

3.0 Последовательность игры

Партия в Stalingrad '42 представляет собой последовательность из некоторого количества игровых ходов. Игровой ход делится на два хода игроков. Каждый ход игрока подразделяется на несколько фаз. Каждый игровой ход разыгрывается в следующем порядке:

А. ФАЗА ПОГОДЫ (23.0)

Начиная с 17-го хода, один игрок бросает кубик по таблице погоды, чтобы определить погоду на данный ход. С 1-го по 16-й ход погода всегда ясная.

В. ХОД НЕМЕЦКОГО ИГРОКА

1. Начальная фаза

Перечисленные ниже действия выполняются в любом порядке:

- Соберите все авиационные части и поместите их в ячейку для авиации в режиме готовности (только Германия).
- Удалите маркеры поездов, помещенные на немецкие части (5.6.5).
- Немецкие укрепления, находящиеся в процессе строительства, становятся достроенными (9.7).
- Распределите два немецких очка ресурсов (18.1).
- Потратьте ОС, чтобы перевернуть ЧаП (18.6.4).
- Поместите немецкие подкрепления в свои области входа (22.1).
- Восстановите немецкие части, используя пополнения (21.0).
- Переверните немецких командующих (28.1) в режим готовности.
- Переверните любые маркеры запланированного наступления (26.0), появившиеся в предыдущем ходу, в режим готовности.

2. Фаза движения

Немецкий игрок может подвигать все или некоторые свои части, или не двигать никакие части вовсе. Также во время этой фазы могут проводиться следующие виды активности (в любом порядке):

- Железнодорожное движение (5.6).
- Морское движение (5.7).
- Авто DS (8.6). *
- Добровольно обратить свои части в беспорядочное отступление (13.1.3).

* Эти части продвигаются после боя в конце фазы боя.

3. Фаза боя

Немецкий игрок может атаковать вражеские части (8.0) или пытаться выходить из боя (27.0).

4. Фаза восстановления (13.4)

- Все дезорганизованные или беспорядочно отступающие немецкие части, не находящиеся в ВЗК, восстанавливают один уровень. Те, что находятся в ВЗК, должны бросить кубик на восстановление (13.5).
- Все маркеры пополнений удаляются (21.4).

Фаза снабжения (16.1)

Немецкий игрок выполняет действия в следующем порядке:

1. Двигает до четырех маркеров железнодорожного терминала вперед на расстояние до двух гексагонов (17.2.1, только немцы).
2. Проверяет статус снабжения всех немецких частей (16.1).
3. Бросает кубик на истощение (16.5) за все изолированные немецкие боевые части (кроме ЧаП), прилегающие к вражеской боевой части.
4. Тратит ОС, чтобы перевернуть ЧаП (18.6.4).

С. ХОД СОВЕТСКОГО ИГРОКА

Затем советский игрок выполняет ту же последовательность игры, заменяя слово «немецкий» на «советский» (и наоборот) в соответствующих разделах. У советского игрока нет авиационных частей и железнодорожных терминалов, поэтому пропустите соответствующие шаги. У советского игрока есть артиллерийские дивизии и штабы фронта, которые переворачиваются так же, как немецкие армейские штабы.

Д. ФАЗА ПРОВЕРКИ ПОБЕДНЫХ УСЛОВИЙ

В эту фазу подсчитываются победные очки. Если какой-то игрок набрал достаточное количество ПО для достижения автоматической победы (24.2), игра заканчивается. Если нет, маркер хода продвигается вперед, на следующее деление, и начинается следующий ход.

4.0 Группирование

4.1 Пределы группирования

Группирование происходит, когда несколько частей находятся в одном гексагоне. Небоевые части и маркеры не учитываются при группировании. Предел группирования для каждой стороны:

- Русские: две боевые части, плюс одна часть, неучитываемая при группировании.
- Немцы: три боевые части, плюс одна часть, неучитываемая при группировании.

4.2 Бесплатное группирование

Все части с тонкой белой рамкой на фишке не учитываются при группировании – одна такая часть может находиться в гексагоне, не изменяя размер группирования. Если в гексагоне появляется вторая часть с белой рамкой, то она уже учитывается при группировании. Исключение: ЧАП (18.2) никогда не учитываются при группировании, в гексагоне может находиться любое количество ЧАП.



4.3 Штабы советских армий



Штабы советских армий считаются небоевыми частями (19.0), позволяющими советскому игроку группировать в гексагоне три боевые части (плюс одну с белой рамкой). Размещение двух штабов в гексагоне не дает никаких дополнительных преимуществ.

Ограничение: со штабами 1-й Гвардейской и 5-й ударной армий может группироваться не более двух танковых и/или механизированных корпусов.

4.4 Ограничения группирования

Предел группирования можно временно превышать во время движения, отступления и продвижения после боя. В конце фаз движения и боя текущий игрок обязан внимательно посмотреть, не превышен ли где-то предел группирования. Если предел группирования был превышен по окончании фаз движения или боя, текущий игрок обязан уничтожить свои части, чтобы группирование в гексагонах не превышало допустимый предел.

5.0 Движение

5.1 Общая информация

Во время своей фазы движения, активный игрок может подвигать все свои части, некоторые свои части, или вообще ничего не двигать. У каждой части есть норма движения (НД), которая представляет количество очков движения (ОД), доступное для траты при движении по той или иной местности (см. ТВМ). Двигать можно как отдельные части, так и группы частей, начавшие ход в одном гексагоне. При движении группы частей, все части движутся по самой медленной норме движения в группе, и платят самую большую стоимость ОД за местность. По мере движения, группа может оставлять части в пройденных гексагонах. Оставленные части больше не могут двигаться в данную фазу движения. Части и группы частей не могут входить в гексагон, занятый вражеской частью (исключение: неопознанные части, 25.1). Перед тем, как начать ходить другой частью или группой частей, необходимо полностью закончить движение текущей части или группы. Все неизрасходованные очки движения сгорают, их нельзя накапливать.

5.2 Движение по дороге

В игре есть два вида дорог: магистральные и второстепенные. Их отличия проявляются только во время дождя и распутицы (23.2.3, 23.3). Часть, передвигающаяся по дороге (пересекающая сторону гексагона, через которую проходит дорога), может воспользоваться уменьшенной стоимостью движения. Считается, что в местах пересечения дороги и железной дороги с рекой существует мост. Стоимость движения по дороге можно использовать при движении в/из ВЗК (6.2). Часть может совмещать движение по дороге и движение вне дороги в течение одной фазы движения.

5.3 Ускоренное движение

Части могут воспользоваться ускоренным движением, чтобы увеличить свою НД на 3 ОД.

Части, использующие ускоренное движение, не могут входить в гексагоны, прилегающие к вражеским частям. Части, начинающие свое движение в ВЗК, могут воспользоваться ускоренным движением, если первым же гексагоном движения выходят из ВЗК. Части с нормой движения, указанной в черном квадрате, не могут использовать ускоренное движение.

5.4 Тактическое передвижение

Тактическое передвижение позволяет частям передвигаться на один или два гексагона, игнорируя стоимость ОД при движении по различным видам местности и выходе из ВЗК. Части, использовавшие тактическое передвижение, могут атаковать в фазу боя.

Части, использовавшие тактическое передвижение, обязаны подчиняться всем остальным правилам движения. Особенно важно помнить про то, что они:

- Обязаны остановиться при входе в ВЗК (6.2).
- Не могут входить во вражескую связку ЗК и пересекать вражескую связку ЗК (7.0).
- Не могут пересекать непроходимую/запрещенную местность.
- Чтобы пересечь незамерзшую реку без моста, обязаны прилегать к этой реке на начало хода.

5.5 Движение и реки

5.5.1 Малые реки

Во время ясной погоды, пасмурной погоды и снега, пехотные части могут переправляться через сторону гексагона с малой рекой без моста, не тратя дополнительных ОД. Стоимость переправы через малую реку без моста во время дождя и распутицы составляет +1 ОД.

5.5.2 Крупные реки

Пехотные части могут переправляться через сторону гексагона с крупной рекой без моста, только если начали фазу движения рядом с этой стороной гексагона и первым же движением переправляются через большую реку (исключение: понтонные мосты, 5.5.5 и замерзшие реки, 23.4). Немеханизированные части платят +2 ОД за переправу, механизированные части платят +3 ОД за переправу. После переправы части могут двигаться обычным образом.

5.5.3 Волга

Считайте крупной рекой с ограниченным количеством мест, доступных для переправы. Немецкие части могут переправляться только на переправах, напечатанных на карте (5.5.6). Советские части могут переправляться на тех же переправах, а также по железнодорожному мосту около Саратова (гексагон 5902), а также еще в одном гексагоне с помощью волжской флотилии (гексагон с волжской флотилией работает, как переправа). Гексагон волжской флотилии может меняться каждую фазу

движения. Отметьте этот гексагон соответствующим маркером. Маркер можно использовать только на Волге к северу от Сталинграда. Через Волгу нельзя переправляться с помощью понтонных мостов (5.5.5).

5.5.4 Мосты

Существует три типа мостов через крупные реки: дорожные, железнодорожные и понтонные мосты (5.5.5). Каждый мост позволяет переправиться через крупную реку, не накладывая обязательство начинать ход, примыкая к реке. Дорожные и железнодорожные мосты имеют следующую стоимость движения:

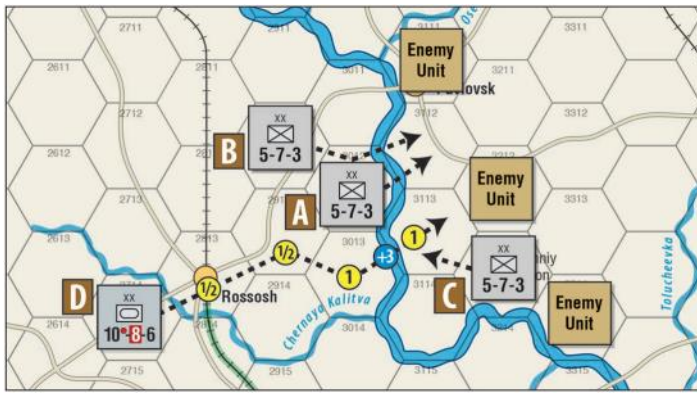
- Дорожные мосты: дополнительной стоимости движения нет. Двигайтесь по дорожному мосту, как по дороге.
- Железнодорожные мосты: +1 ОД немеханизированным частям, +2 ОД механизированным частям.

Если в гексагоне присутствуют и дорожный, и железнодорожный мосты, двигайтесь, как через дорожный.

5.5.5 Понтонные мосты

В игре нет маркеров понтонных мостов. Понтонные мосты считаются наведенным через каждую сторону гексагона крупной реки, к которой с обеих сторон примыкают свои боевые части (независимо от типа и состояния). Одна из частей может двигаться через такой мост (см. пример ниже). Понтонный мост наводится сразу, как только выполняется условие прилегающих к реке частей, и исчезает сразу, как только условие перестает выполняться. Понтонный мост может действовать во время фазы движения, продвижения после боя и отступления.

Понтонный мост позволяет части переправиться через сторону гексагона с крупной рекой без моста, не накладывая обязательство начинать ход, примыкая к крупной реке. Части, использующие тактическое передвижение, также могут воспользоваться понтонным мостом. Стоимость движения через понтонный мост для немеханизированных частей +2 ОД, для механизированных +3 ОД.



Пример понтонных мостов: часть A начинает ход, примыкая к крупной реке, поэтому она может переправиться и без понтонного моста. Как только часть A переправилась, часть B использует тактическое передвижение, чтобы переправиться через реку – конечное положение части A создает для этого подходящее условие. Часть C двигается на один гексагон назад, чтобы создать понтонный мост для прибывающей танковой дивизии. Танковая дивизия (часть D) тратит 6 ОД, чтобы добраться до реки и переправиться через нее. Стоимость движения указана в кружках.

5.5.6 Переправы

Считаются постоянно действующими понтонными мостами.

5.5.7 Переправа Владимировка

Располагается на Волге в 6424-6523. Считайте его железной дорогой, соединяющей 6523 и 6424. Один раз в ход по нему можно переправить одну советскую часть или очко снабжения, в рамках железнодорожного движения. Обычное движение через переправу Владимировка запрещено.

5.6 Железнодорожное движение

5.6.1 Общая информация



Железнодорожное движение происходит во время фазы движения. Части, использующие железнодорожное движение могут пройти на неограниченное расстояние по железной дороге. Части, находящиеся на карте, могут уехать по железной дороге в свою область входа, но не могут покинуть эту область входа до следующего хода. Поместите маркер поезда на части, осуществлявшие железнодорожное движение.

5.6.2 Ограничение 4/1

Текущий игрок может переместить по железной дороге до четырех боевых и/или небоевых частей. Только одна из этих четырех частей может начать фазу движения на карте в гексагоне с железной дорогой. Остальные должны начать фазу движения в своей области входа. Командующие не учитываются при железнодорожных перевозках – их можно перевозить сверх указанных ограничений (28.1.5).

5.6.3 Ограничения

- Части, использующие железнодорожное движение, должны начать и закончить свое движение в гексагоне с железной дорогой или области входа, а также двигаться через соединенные железной дорогой гексагоны (а для немцев еще и перешитые). Они не могут начать или закончить движение в ВЗК (свои части не отменяют ВЗК в целях определения возможности железнодорожного движения).
- Чтобы использовать железнодорожное движение, части должны быть в порядке.
- Боевые части, использующие железнодорожное движение, не могут закончить движение в гексагоне с другими боевыми частями, использовавшими железнодорожное движение.
- Часть, использовавшая железнодорожное движение, не может использовать другие виды движения в этом ходу.
- Советские части, использующие ж/д движение, не могут проезжать через немецкий маркер ж/д терминала и толкать его.

5.6.4 Влияние на бой

Часть, находящаяся под маркером поезда:

- Не имеет ЗК.
- Не может атаковать или давать артиллерийский сдвиг.
- Имеет силу обороны 1, которая не удваивается ни при каких условиях.
- Не может получить или отменить танковый сдвиг.
- Не может быть объявлена ведущей в упорной обороне.
- Командующие не могут использовать свои особые возможности (28.0).

5.6.5 Выгрузка

Чтобы выгрузить части, просто снимите маркер поезда во время следующей начальной фазы – часть может

двигаться нормально. Все части, находящиеся под маркером поезда, обязаны выгрузиться во время начальной фазы игрока. Части, которые заставили отступить, обязаны выгружаться. Часть может выгрузиться в любом гексагоне с железной дорогой – не обязательно в городе.

5.6.6 Каспийская железная дорога

Железная дорога, проходящая через Каспийское море, нарисована только в целях исторической достоверности – она была построена для транспортировки нефти, а не войск (см. 17.5, недостроенные железные дороги).

5.7 Морское движение

5.7.1 Морские пути

Только советский игрок может пользоваться морскими путями. За ход по морскому пути в каждом море (Азовское и Черное) можно перевезти одно очко снабжение или одну немеханизованную часть, находящуюся в порядке. Морское движение можно начать и закончить в ВЗК. Перевозимая часть (кроме советской морской пехоты) тратит на морское движение всю НД. Боевая часть становится дезорганизованной сразу после высадки. Части не могут находиться в море – они обязаны погрузиться и выгрузиться в течение одной и той же фазы движения.

Советские бригады морской пехоты обладают тремя преимуществами, когда используют морское движение: вместо траты всей НД, они используют тактическое передвижение, они не становятся дезорганизованными при выгрузке и они могут высаживаться в пустой немецкий порт. Морское движение занимает у них один из двух доступных гексагонов тактического передвижения, так что еще один гексагон они могут пройти до погрузки или после выгрузки.

5.7.2 Керченский пролив

Через керченский пролив могут переправляться только немецкие части, и, только если в Тамани нет советской части. Любая немецкая часть в области входа W, а также любая часть из плана «Блюхер» (20.7) может переправиться через пролив в Тамань. Такая переправа тратит всю норму движения, а переправившаяся часть становится дезорганизованной. В течение одного хода переправиться может только одна часть.

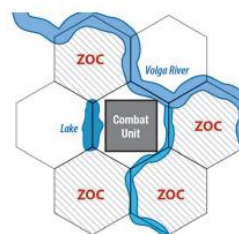
5.7.3 По морю нельзя отступить

Любая часть, вынужденная отступить в морской гексагон из порта, берегового гексагона или морского пути, уничтожается.

6.0 Зоны контроля

6.1 Общее правило

Шесть гексагонов, находящихся вокруг гексагона с **боевой частью**, образуют зону контроля (ЗК) этой боевой части или группы боевых частей, которые сгруппированы вместе. Зоны контроля распространяются через все виды местности, кроме Волги, непроходимых сторон гексагона (2.2.3) и областей входа. Небоевые части и части, находящиеся под маркером поезда, не распространяют ЗК.



6.2 ЗК и движение

Все части, входящие во вражескую зону контроля (ВЗК), обязаны остановиться. Для входа в ВЗК не требуется тратить дополнительные ОД, однако, для выхода из ВЗК необходимо потратить два дополнительных ОД (+2). Часть, начавшая свой ход в ВЗК, может передвинуться из гексагона с ВЗК в другой гексагон с ВЗК, не входя и не пересекая связку ЗК (7.0), после чего обязана остановиться.

6.3 Другие свойства ЗК

- ВЗК и отступление: 12.2-12.4.
- ВЗК и продвижение после боя: 14.4.
- ВЗК и линия снабжения: 16.3.
- ВЗК и перешивка железнодорожной колеи: 17.2.

7.0 Связки ЗК

7.1 Как формируются связки ЗК

Любая боевая часть (или две части с белой рамкой, сгруппированные в одном гексагоне), находящаяся в порядке может формировать связки ЗК. Если две такие части (или группы частей) находятся на расстоянии двух

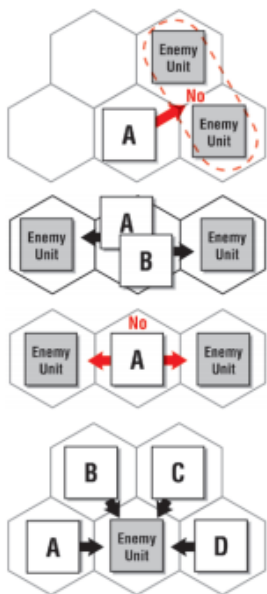
Примеры связей ЗК: черными линиями показаны свои связи ЗК, а красными вражеские. Пунктирными линиями показаны разрушенные связи ЗК (связки D-E, и E-F). Связка между F и G существует несмотря на то, что пересекается с вражеской связкой. Часть H образует связи через сторону гексагона со своей областью входа.

8.0 Бой

8.1 Общая информация

Во время фазы боя, активный игрок может атаковать вражеские части, находящиеся в примыкающих к его частям гексагонах. Атаки проводятся по желанию – атаковать не обязательно. Каждая часть может атаковать и быть атакованной только один раз за фазу боя (не считая боев во время развития успеха). Если в атакованном гексагоне находится несколько вражеских частей, игрок не может атаковать какую-то одну часть – он обязан атаковать все части (они складывают свою боевую силу в обороне). Атакующий может проводить свои атаки в любом порядке, и не обязан объявлять все атаки заранее. Часть не может атаковать непроходимый гексагон или через непроходимую сторону гексагона.

8.2 Много-гексагональный бой



- Каждая атака может иметь целью только один гексагон, атаковать несколько гексагонов в одном бою нельзя.
- Части, находящиеся в одном гексагоне, не обязаны участвовать в одной атаке, и могут отдельно атаковать разные вражеские гексагоны.

- Часть не может разделять свою боевую силу между несколькими атаками. Одна часть может принимать участие только в одной атаке, в которой обязана использовать всю свою боевую силу.
- Обороняющаяся часть или группа частей может быть атакована с шести прилегающих гексагонов.
- Части не обязаны атаковать.

8.3 Проведение боя

Следуйте указанной процедуре в каждом бою:

Шаг 1: разделите общую боевую силу атакующих частей на общую боевую силу обороняющихся частей. Округлите результат вниз до ближайшего соотношения, имеющегося в таблице результатов боя (ТРБ).

Примеры: 15 к 4 соответствует колонке 3-1, 11 к 12 соответствует колонке 1-2.

Шаг 2: Игроки определяют действуют ли сдвиги колонки ТРБ за танки (9.2). Атакующий должен объявить, будет ли он использовать артиллерийскую поддержку (9.4) и/или авиационную поддержку (9.3).

Шаг 3: после окончательного определения колонки соотношения сил по ТРБ, бросается кубик и применяются результаты. Части немедленно несут потери (10.2), отступают (12.0) и продвигаются после боя (14.0).

8.4 Минимальное и максимальное соотношения

Атаки с соотношением сил меньше 1 к 3 не проводятся. Если соотношение сил составляет 8 к 1 или 9 к 1, то атака проводится по колонке 7-1. Если соотношение сил составляет 10 к 1 или выше, то атака автоматически достигает результата DS.

Применяя сдвиги колонки за пределами 7-1, представьте, что колонки 8-1 и 9-1 существуют. Применяйте указанные выше ограничения после всех необходимых сдвигов колонки.

8.5 Максимальные значения силы атаки и силы обороны

8.5.1 Сила атаки 40

Атакующий может использовать в отдельно взятом бою не более 40 очков силы атаки. Все очки силы атаки свыше 40 сгорают. Это ограничение применяется после деления пополам и удвоения силы атаки (9.1).

Пример: шесть танковых дивизий 10-8-6 атакуют городской гексагон силой атаки 40, а не 60.

8.5.2 Сила обороны 20

Обороняющийся может использовать в отдельно взятом бою не более 20 очков силы обороны. Все очки силы обороны свыше 20 сгорают. Это ограничение применяется после деления пополам и удвоения силы атаки (9.1).

Пример: две части 4-6-3 обороняются в городском гексагоне с общей силой обороны 20, а не 24.

8.6 Авто DS

8.6.1 Процедура



Во время фазы движения, обороняющиеся части подвергаются результату Auto DS (defender shattered, разгром), когда активный игрок двигает такое количество своих частей в прилегающие гексагоны к обороняющемуся, чтобы собрать против него соотношение 10-1. Танковые сдвиги (9.2) учитываются, а сдвиги за авиационную и артиллерийскую поддержку нет (они объявляются во время фазы боя). В этот момент текущий игрок может объявить Авто DS против гексагона. Обороняющиеся части немедленно подвергаются результату Авто DS, а все выжившие отступают на 4 гексагона, согласно правилам отступления (12.1.3). Все части, участвовавшие в сборе соотношения 10-1 помечаются маркером Auto DS и больше не могут двигаться в текущую фазу движения и сражаться во время ближайшей фазы боя в этом ходу.

8.6.2 Продвижение после боя

Части, помеченные маркером Auto DS, могут продвигаться после боя (с возможностью увеличенного продвижения, 14.2) в ближайшую фазу боя по окончании всех проведенных боев, попыток выхода из боя и активизации резервов, после чего маркеры снимаются. Как и в обычном бою, только одна группа частей (части, сгруппированные в одном гексагоне) может вести бой развития успеха после атаки Авто DS (15.0).

ВАЖНО: маркеры Auto DS помещаются только во время фазы движения, и никогда не помещаются во время фазы боя.

9.0 Боевые модификаторы

9.1 Деление пополам и удвоение

Сила каждой части может удвоиться только один раз, а поделиться пополам любое количество раз. Деление пополам проводится индивидуально для каждой части, а не для общей боевой силы. Каждая процедура деления пополам и удвоение проводится с фиксированием промежуточного результата. Округление проводится вверх до ближайшего целого числа. Если сила часть должна и удвоиться, и поделиться пополам, сначала поделите её пополам (округлите вверх), а затем удвойте. Это может привести к тому, что сила части станет больше, чем значение, напечатанное на фишке.

Деление пополам происходит в следующих случаях:

- Атака через крупную реку (9.5.2).
- Атака фишкой, отмеченной маркером Out of Supply (без снабжения, 16.4).
- Сила обороны дезорганизованных частей делится пополам (13.2).

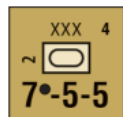
Пример 1: две части с боевой силой 5 после деления пополам будут иметь общую силу 6 ($3 + 3 = 6$). Три части с силой обороны 1 будут иметь общую силу 2 ($3 \times 0.5 = 1.5 = 2$).

Пример 2: часть, обороняющаяся в городе за рекой, удваивается один раз – не утраивается и не учетверяется.

Пример 3: часть с силой атаки 9 отмечена маркером БС и атакует через крупную реку. Её сила в атаке равняется 3 ($9 / 2 = 5, 5 / 2 = 3$).

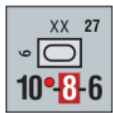
9.2 Танковые сдвиги

9.2.1 Танковый сдвиг



Если позволяет местность (9.2.3), атакующий и обороняющийся получают сдвиг колонки соотношения сил по ТРБ в свою пользу, если в бою участвует танковая часть (2.3.3) игрока с черной точкой. Атакующий получает сдвиг колонки вправо, а обороняющийся влево. Если оба игрока имеют в бою танковую часть, сдвиги отменяют друг друга. Количество танковых частей с каждой стороны не имеет значения – каждая сторона может получить не более одного сдвига за черную точку в каждом бою.

9.2.2 Элитный танковый сдвиг



Если позволяет местность (9.2.3), немецкий игрок получает обычный танковый сдвиг (9.2.1), а также дополнительный сдвиг, если

хотя бы одна часть, участвующая в атаке или обороне, отмечена красной точкой. В отличие от обычного танкового сдвига, этот элитный сдвиг не отменяется советскими танковыми частями.

Примеры: танковая дивизия 10-8-6 атакует советскую пехотную дивизию 3-5-3. Соотношение сил 10 к 5 с двумя сдвигами колонки ТРБ вправо дает 4-1. Танковая дивизия 10-8-6 атакует советский танковый корпус 7-5-5. Соотношение сил 10 к 5 с одним сдвигом колонки ТРБ вправо дает 3-1.

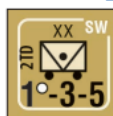
9.2.3 Где запрещены танковые сдвиги

Танковый сдвиг (обычный и элитный) не может получить ни атакующий, ни обороняющийся, если обороняющийся находится в лесном, пересеченном лесном, болотном, горном городском (обоих типов) гексагоне или в любом гексагоне с достроенным укреплением (9.7).

Танковая часть не может получить танковый сдвиг, если атакует через реку (малую или крупную) или из болотного гексагона. Но присутствия танковой части достаточно, чтобы отменить танковый сдвиг обороняющегося.

Пример: танковая часть атакует вражескую танковую часть через реку. Никто не получает танковый сдвиг.

9.2.4 Противотанковые части (белая точка)



Все части с белой точкой считаются противотанковыми частями. Противотанковые части не могут получить танковый сдвиг, но отменяют обычный танковый сдвиг, если обороняются против вражеских танковых частей. Противотанковые части не могут отменить элитный танковый сдвиг и не отменяют обычный танковый сдвиг обороняющегося, когда атакуют сами.

9.3 Авиационная поддержка

9.3.1 Доступность



Авиационные части есть только у немецкого игрока. Количество доступных авиационных частей каждый ход зависит от погоды. Во

время каждой немецкой начальной фазы, все доступные авиационные части возвращаются в свои ячейки и переворачиваются в режим готовности. Недоступные авиационные части откладываются в сторону.

9.3.2 Предназначение

Авиационные части позволяют получить сдвиг колонки соотношений ТРБ и модификатор +1 к упорной обороне.

9.3.3 Поддержка в наступлении

Добавление авиационной части к бою во время немецкой фазы боя дает немецкому игроку один сдвиг колонки соотношений ТРБ вправо. Поместите авиационную часть в обороняющийся гексагон. В каждый бой можно добавить не более одной авиационной части.

9.3.4 Поддержка в обороне

Добавление авиационной части к бою во время советской фазы боя дает немецкому игроку один сдвиг колонки соотношений ТРБ влево. В каждый бой можно добавить не более одной авиационной части. В качестве альтернативы, немецкий игрок может использовать авиационную часть, чтобы получить МБК +1 к броску на упорную оборону (11.3). Поместите авиационную часть в обороняющийся гексагон.

9.3.5 Дальность

Авиационные части можно размещать в пределах 15 гексагонов от своего города, деревни или ориентира, находящихся на железнодорожном гексагоне, являющимся частью своей железнодорожной сети (17.4).

9.3.6 Задействованный режим

После того, как румынская авиационная часть использовалась для поддержки в наступлении или обороне, ее фишка переворачивается в задействованный режим. Авиационные части Германии (здесь подразумеваются именно национальные части) переворачиваются в задействованный режим, только если использовались для поддержки в обороне. Задействованная авиационная часть помещается в ячейку для авиации, и больше не может использоваться в течение текущего хода.

9.3.7 Немецкое превосходство в воздухе

Благодаря немецкому превосходству в воздухе, авиационные части Германии (здесь подразумеваются именно национальные части), помещенные на карту во

время немецкой фазы боя, остаются вместе с поддерживаемыми частями и обеспечивают следующие преимущества:

А. Поддержка во время развития успеха. После того, как авиационная часть оказывала поддержку в обычном бою, ее можно поместить на одну из групп, участвовавших в этом бою, и продвинуть с этой группой. Если группа является группой развития успеха (15.2.2), то авиационная часть может обеспечить сдвиг колонки соотношений ТРБ во всех боях развития успеха, в которых принимает участие эта группа развития успеха во время продвижения после боя.

Б. Воздушная оборона. По завершении продвижения после боя, авиационная часть остаётся с группой, которой оказывала поддержку (если продвижения не было, поместите авиационную часть с любой частью, участвовавшей в атаке). Во время советской фазы боя ее можно использовать для поддержки обороны (9.3.4) в пределах одного гексагона от ее местоположения. Как только авиационная часть была использована для поддержки обороны (сдвиг колонки или МБК +1 во время упорной обороны), она переворачивается в задействованный режим и возвращается в свою ячейку. Также она возвращается в свою ячейку, если группа частей, с которой она находилась, отступила или была уничтожена.

9.3.8 Румынская авиационная часть



Может обеспечивать сдвиг колонки ТРБ, только если большинство атакующих/обороняющихся частей (определяется по силе обороны) в бою – румынские. Может давать МБК +1 во время упорной обороны, только если ведущая часть румынская. Удаляется из игры, когда начинается зимнее наступление (33.2.1).

9.3.9 Высадка союзников в Северной Африке

Удалите одну авиационную часть Германии из игры во время немецкой начальной фазы 27-го хода – она перебазирована на средиземноморский театр военных действий. Начиная с этого хода, немецкий игрок получает одну Германскую авиационную часть, если погода ясная, и не получает авиационных частей, если погода пасмурная или снежная.

9.4 Артиллерийские сдвиги

ЧАП могут обеспечивать сдвиг одной колонки ТРБ вправо. Если используется массированная арт. подготовка (18.5), то колонка сдвигается на две позиции. Подробнее см. 18.2

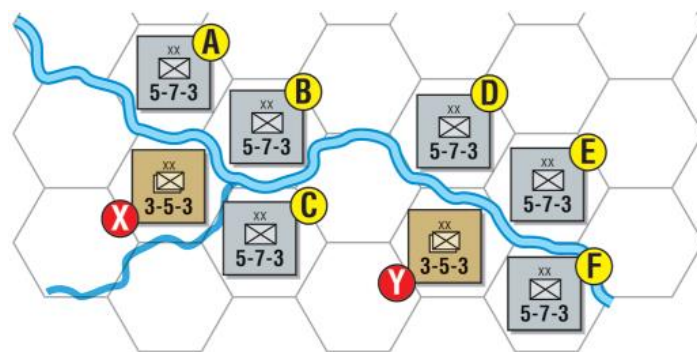
9.5 Влияние рек и болот на бой

9.5.1 Обороняющийся удваивается

Сила обороняющихся частей удваивается, если все атакующие части атакуют из болот, через малую или крупную реку, или в любой комбинации этих двух условий. Если хотя бы одна часть атакует не из болота и не через реку, то сила обороняющихся частей не удваивается.

9.5.2 Крупные реки

Сила атаки всех частей, атакующих через крупную реку, делится пополам. Этот эффект действует вместе с 9.5.1.



Примеры: Части А, В и С атакуют часть X. Части А и В делятся пополам за атаку через крупную реку, часть С атакует в полную силу. Часть X удваивается, поскольку все атакующие части атакуют через реку. Соотношение сил 11 к 10 = 1-1. Части D, E, F атакуют часть Y. Часть D и E делятся пополам за атаку через крупную реку. Часть Y не удваивается, поскольку часть F атакует не через реку. Соотношение сил 11 к 5 = 2-1.

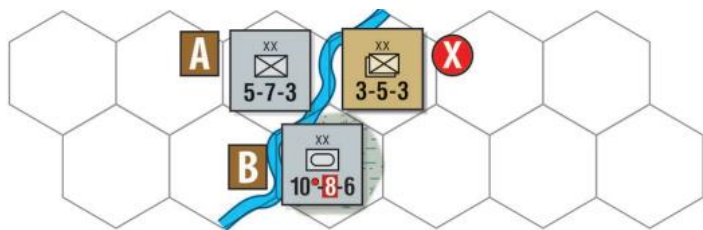
9.5.3 Волга

Бой через Волгу возможен только у переправ (включая волжскую флотилию [5.5.3], но исключая Владимировку [5.5.7]) или через железнодорожный мост у Саратова. Считайте, что бой (и продвижение после боя) проходит через крупную реку.

9.5.4 Болотные гексагоны

Обороняющиеся часть удваиваются в болотном гексагоне, а также, если все атакующие части атакуют из бо-

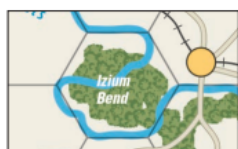
лотных гексагонов (9.5.1). Танковые части не могут получить танковый сдвиг, если защищаются в болоте/атакуют в болото/из болота (9.2.3).



Пример: две немецкие части атакуют советскую часть. Часть А делится пополам за то, что атакует через крупную реку, часть В не делится пополам. Советская часть удваивается согласно правилу 9.5.1. Танковый сдвиг не применяется (9.2.3). Соотношение 13 к 10 = 1-1.

9.5.5 Изюмская излучина (гексагон 1521)

Река протекает через гексагон 1521. Игнорируйте реку в самом гексагоне, но учитывайте стороны гексагона с рекой обычным образом.



9.5.6 Озерные стороны гексагона

Атака через незамерзшую озерную сторону гексагона запрещена. Озера в калмыкской степи замерзают в 28-м ходу (23.4).

9.6 Горная, альпийская и городская местность

9.6.1 Горные гексагоны

Сила обороны всех пехотных частей в горных гексагонах удваивается. Сила атаки немецких горных пехотных частей удваивается, если они атакуют горный гексагон (20.2).

9.6.2 Альпийские стороны гексагона

Только горные части могут двигаться и атаковать через альпийские стороны гексагона, и сила их атаки не удваивается. Полностью альпийский гексагон считается горным гексагоном, окруженным альпийскими сторонами гексагонов.

9.6.3 Городские стороны гексагона

Сила обороны всех пехотных частей в городских гексагонах удваивается.

9.7 Укрепления

9.7.1 Влияние на бой



Укрепления обеспечивают обороняющегося одним сдвигом колонки ТРБ влево и предотвращают использование танковых сдвигов для обеих сторон. Эффект укреплений применяется совместно с эффектами местности и реки, так что обороняющийся может получить и сдвиг за укрепления, и удвоиться за оборону за рекой. Укрепления, находящиеся в пересеченной местности, позволяют получить два сдвига влево.

9.7.2 Строительство укреплений

Чтобы построить укрепление, нужно потратить одно очко ресурсов (18.1). Строительство укреплений происходит в два этапа: оно начинается во время начальной фазы текущего игрока (поместите маркер стороной «Under Construction» вверх), а завершается во время своей следующей начальной фазы (переверните маркер). Укрепления должны размещаться в гексагонах, находящихся в снабжении, неконтролируемых противником (16.3.4). Своя боевая часть нужна для строительства, только если строительство ведётся в ВЗК. После того, как строительство начато, в следующую начальную фазу снабжение гексагона не обязательно (в момент переворачивания фишки).

Важно: нельзя атаковать из гексагона, в котором идёт строительство укреплений.

9.7.3 Ограничения строительства

В гексагоне можно построить только одно укрепление. Укрепления нельзя строить в:

- Городских, горных, болотных или пересеченных лесных гексагонах.
- ВЗК, если в гексагоне нет своей боевой части.

Количество доступных укреплений для каждой стороны ограничено игровыми фишками (немцам доступно 12, а русским 24). Удаленные с карты укрепления можно использовать снова.

9.7.4 Незанятые укрепления

Укрепления без частей не влияют на вражеские части и не ограничивают вражеское движение. Незанятые укрепления не влияют на прослеживание ЛС. Незанятые укрепления нельзя атаковать, и они не могут отступать.

9.7.5 Удаление маркеров укреплений

Свои маркеры укреплений можно удалять в любой момент во время своего хода. Если часть входит в гексагон с вражеским маркером укреплений, то маркер удаляется.

9.7.6 Гексагоны с напечатанными укреплениями

Многие гексагоны советской линии фронта, а также гексагоны к северу от Ростова содержат напечатанные укрепления. Напечатанные укрепления действуют также, как маркеры укреплений, но никогда не удаляются с карты. Немецкий игрок не может пользоваться советскими укреплениями.

9.7.7 Деактивация напечатанных укреплений

Эти укрепления становятся деактивированными в три этапа. Деактивация определяется в конце советского хода. Гексагоны укреплений становятся деактивированными не по одному, а группами. Деактивированные укрепления перестают действовать до конца игры.

- Все гексагоны укреплений линии фронта к северу от Харькова становятся деактивированными, если ни в одном из этих гексагонов нет советских частей.
- Все гексагоны укреплений линии фронта к югу от Харькова, за исключением четырех гексагонов вокруг Ростова, становятся деактивированными, если ни в одном из этих гексагонов нет советских частей.
- Гексагоны укреплений Ростова становятся деактивированными, если ни в одном из этих гексагонов нет советских частей, и немецкий игрок контролирует Ростов.

9.8 Сила части указана в скобках



Сила обороны таких частей используется только в том случае, если такая часть единственная в гексагоне. Если таких частей в гексагоне несколько, то используется сила только одной части. Если такая часть сгруппирована с другими (обыч-

ными) частями, то такую часть нельзя выбрать в качестве потери, пока все остальные части в гексагоне не уничтожены.

9.9 Другие модификаторы боя

- Пересеченные и пересеченные лесные гексагоны обеспечивают обороняющемуся сдвиг колонки ТРБ влево на одну позицию.
- Маркер поезда: сила обороны равняется 1 (5.4.6).
- Обороняющийся дезорганизован: сила обороны делится пополам (13.2).
- Обороняющийся беспорядочно отступает: сила обороны равняется 0 (13.3).
- Атакующий без снабжения: сила атаки делится пополам (16.4).
- Немецкие части во время зимних ходов на линии гексагонов хх43 и к северу от нее: сила атаки и обороны -1. Эффект зимы не может сделать силу атаки ниже 1, а силу обороны ниже 2 (23.4).

10.0 Результаты боя

10.1 Расшифровка результатов боя

Термины «атакующий» и «обороняющийся» относятся только к частям, участвующим в бою, а не к общей стратегической ситуации.

DS = обороняющийся разбит: обороняющийся теряет один уровень (по выбору атакующего). Оставшиеся обороняющиеся части не могут прибегнуть к упорной обороне (11.0), обязаны **отступить на четыре гексагона** и помечаются маркером беспорядочного отступления.

DR4 = обороняющиеся части обязаны отступить на 4 гексагона, не могут прибегнуть к упорной обороне (11.0) и помечаются маркером беспорядочного отступления.

D1 = обороняющийся теряет один уровень по своему выбору. Оставшиеся обороняющиеся части обязаны либо **отступить на три гексагона** и стать дезорганизованными, либо прибегнуть к упорной обороне.

A1/D1 = каждая сторона теряет по одному уровню (по выбору владельцев). Оставшиеся обороняющиеся части обязаны либо **отступить на два гексагона** и стать дезорганизованными, либо прибегнуть к упорной обороне. Если обороняющиеся части отступают, то атакующий может продвинуться после боя.

DR2 = обороняющиеся части обязаны либо **отступить на два гексагона** и стать дезорганизованными, либо прибегнуть к упорной обороне.

A1/DR2 = то же, что и DR2, только атакующий несёт один уровень потерь.

DRX = каждая сторона теряет по одному уровню (потеря выбирается противником). Оставшиеся обороняющиеся части обязаны либо **отступить на два гексагона** и стать дезорганизованными, либо прибегнуть к упорной обороне.

EX = обмен: каждая сторона теряет по одному уровню (потеря выбирается противником). Обороняющийся не отступает. Если в обороне участвовал всего один уровень, то атакующий может воспользоваться ограниченным продвижением (продвинуться в освободившийся гексагон и остановиться, 14.2.3).

A1 = атакующий несёт один уровень потерь. Отступление и продвижения после боя не происходит.

Adv 2, Adv 3, Adv 4 = если обороняющийся отступает, атакующий может продвинуться после боя на указанное число гексагонов. Более подробно о дальности продвижения см. в 14.2.2.

10.2 Выбор потерь

10.2.1 Кто несёт потери

Потери должны нести части, участвовавшие в бою. Часть, которая не внесла в бой свою силу атаки или обороны, не может быть выбрана для несения потерь, пока не уничтожены все части, участвовавшие в бою. Выбрать можно любую участвовавшую часть – обязательно ту, которая обеспечивала сдвиг колонки ТРБ.

Пример: небоевые части, части превысившие пределы группирования и части, отступившие в гексагон из предыдущего боя, не могут выбираться для несения потерь, т.к. не вносили в оборону гексагона свою силу обороны.

10.2.2 Кто выбирает

Владелец части выбирает свои части, несущие потери всегда, кроме результатов **DS**, **EX**, **DRX**. При выпадении этих трёх результатов, уровень потерь назначается противником.

10.2.3 Выбор вражеской части для потерь

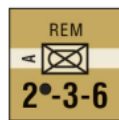
Выбирая вражескую часть для нанесения уровня потерь, можно выбрать любую участвовавшую в бою боевую часть, за исключением частей, чья сила указана в скобках (9.8) и некоторых частей союзников Германии (20.5.2): такие часть можно выбирать, только если в гексагоне не осталось других боевых частей. Небоевые части и маркеры нельзя выбирать для нанесения потерь.

10.3 Отображение потерь

Чтобы отобразить то, что часть понесла потери, переверните её фишку на обратную сторону. Если потерю понесла одноуровневая часть или ослабленная двухуровневая часть, то часть уничтожается. Если трехуровневая часть понесла вторую потерю, то она может либо сформировать остатки (10.4), либо быть помещенной в ячейку уничтоженных частей (10.4.2).

10.4 Остатки и планшет остатков

10.4.1 Формирование остатков



Любая трехуровневая часть, понесшая второй уровень потерь может сформировать остатки соответствующего типа. Поместите фишку трёхуровневой части на планшет остатков, напечатанный на карте, а вместо нее поставьте на карту фишку остатков соответствующего типа.

10.4.2 Не формировать остатки

Игрок может решить не формировать остатки, а поместить трехуровневую часть в ячейку уничтоженных частей. В этом случае, одно пополнение вернет часть обратно в игру на ослабленной стороне (в одном уровне потерь). Этот вариант обязателен к исполнению, если на планшете не осталось соответствующих остатков.

10.4.3 Окончательное уничтожение части

Если остатки уничтожены, то часть, которую они представляли, навсегда удаляется из игры, а фишка остатков возвращается на планшет остатков, и ее снова можно использовать. Части, уничтоженные окончательно, нельзя восстановить пополнениями – уберите такую часть в коробку.

11.0 Упорная оборона (УО)

11.1 Общая информация

11.1.1 Предназначение

Обороняющийся игрок может попытаться отменить отступление своих боевых частей при выпавших результатах боя А1/DR2, DR2, D1, DRX или А1/D1, бросив кубик по таблице упорной обороны, если в бою выжила хотя бы одна обороняющаяся часть и **ТРБ позволяет сделать такой бросок (11.2.2)**. Успешный результат по таблице упорной обороны позволит обороняющимся частям не отступать, не становиться дезорганизованными и отменить вражеское продвижение после боя.

11.1.2 Ни шагу назад!

До 8-го хода к упорной обороне с советской стороны могут прибегать только части НКВД, части, которым позволено прибегать к отчаянной обороне (11.5) и части, чья сила обороны удвоилась в текущем бою, либо они получили сдвиг колонки ТРБ в свою пользу в текущем бою (сдвиг из-за местности или укреплений. Танковый сдвиг не годится). После 8-го хода ограничение снимается.

Примечание автора: это правило отображает приказ №227, отданный 28-го июля 1942 года (8-й ход), который включал в себя знаменитую фразу «ни шагу назад».

11.2 Таблица упорной обороны


11.2.1 Процедура

Уровни потерь, полученные по ТРБ, применяются до броска на упорную оборону. Если в обороняющемся гексагоне выжило хотя бы две части, обороняющийся игрок выбирает одну из них в качестве ведущей (11.2.3) Если в гексагоне осталась одна часть, она и становится ведущей. Местность обороняемого гексагона определяет колонку по таблице УО. Используйте крайнюю правую колонку для частей в городских гексагонах, колонку «Clear/Desert» для частей в открытой местности или пустыне без деревень и укреплений. Используйте колонку «Other» для всех остальных гексагонов (включая укрепления). Бросьте шестигранный кубик и примените результат.

11.2.2 Цветовая кодировка ТРБ

Цвет заливки результата в ТРБ означает следующее:


 = упорная оборона запрещена.

 = упорная оборона получает МБК -1 и разрешена, только если обороняющийся находится в гексагоне с ПО или имеет право прибегнуть к отчаянной обороне (отступление приведет к уничтожению, 11.5).

11.2.3 Ведущая часть

Ведущая часть определяет возможные модификаторы к броску по таблице упорной обороны, и именно она должна будет нести потери, если этого потребует результат броска. Любая боевая часть, находящаяся в порядке, может быть объявлена ведущей, кроме погруженных в эшелоны и ЧаП.

11.2.4 Модификаторы к броску кубика

- +1 за оборонительную поддержку (11.3).
- +1, если ведущая часть - элитная (2.3.2). *
- -1, если ведущая часть – низкого качества (2.3.2).
- -1, если результат по ТРБ подсвечен 

* Все части Германии (здесь подразумеваются именно национальные части), обороняющиеся в городских гексагонах (обоих типов) или укреплениях считаются элитными, независимо от их качества.

11.3 Оборонительная поддержка

Обороняющийся может использовать одну авиационную часть или одну ЧаП в пределах дальности действия, чтобы получить МБК +1 к броску на УО. Обороняющийся должен объявить использование до броска кубика. Использовать можно только авиационные части и ЧаП, находящиеся в режиме готовности (в каждом случае УО можно использовать только одну из них, максимально возможный МБК к УО +1). После использования, авиационная часть или ЧаП переворачиваются в задействованный режим.

11.4 Расшифровка результатов

11.4.1 Список результатов

S = Успех: упорная оборона прошла успешно, отступление отменяется.

P = Частичный успех (11.6).

F = Провал: упорная оборона провалилась (11.4.3).

#/# = потери атакующего/обороняющегося. Атакующий сам выбирает, какая из его частей понесёт потерю.

* = Обороняющийся выбирает, какая из атакующих частей несёт потерю.

11.4.2 Одноуровневая часть в обороне

Если у обороняющегося остался всего один уровень, который погиб при успешной упорной обороне, атакующий получает ограниченное продвижение (14.2.3). Если в гексагоне остались части, которые не могут быть объявлены ведущими при УО, то гексагон удержался, и атакующий не может продвигаться после боя.

11.4.3 Провал упорной обороны

Если упорная оборона провалилась (F), то часть или группа частей обязана отступить, если не действует отчаянная оборона (11.5).

11.5 Отчаянная оборона

11.5.1 Предназначение

Во время отчаянной обороны, части могут бросать на упорную оборону снова и снова, пока не будет отменено отступление, либо пока все обороняющиеся части не окажутся уничтоженными. Отчаянная оборона происходит, когда группа частей, обороняющихся в гексагоне:

- будет уничтожена при отступлении или
- занимает гексагон с портом, и потеря этого порта приведет к тому, что части после отступления окажутся без снабжения.

11.5.2 Процедура

Объявите отчаянную оборону и проведите УО обычным образом. Однако, если УО провалилась (результаты F -/- или F-/1), игнорируйте его, понесите ведущей частью один уровень потерь и снова бросьте на УО. Модификаторы 11.2.4 применяются в каждой попытке. После каждой попытки можно выбрать новую ведущую часть.

Пример: элитная и обычная дивизии обороняются в лесном гексагоне, из которого нельзя отступить. По ТРБ выпал результат D1. Обороняющийся наносит уровень потерь обычной дивизии и объявляет отчаянную оборону, выбирая элитную дивизию ведущей частью. По колонке «Other» в таблице УО он выбрасывает 2, которая становится 3, благодаря МБК +1 за элитную ведущую часть. По таблице УО броску 3 соответствует провал – F -/-. Игрок наносит уровень потерь своей элитной части и бросает кубик снова. Он выбрасывает 4 (+1) = 5, что соответствует результату S -/1 – отступление отменяется ценой еще одного уровня потерь ведущей части. Обороняющийся потерял всего три уровня.

11.6 Частичный успех

Эффект частичного успеха зависит от местности.

11.6.1 Отход с боем

Если оборона велась не в городском гексагоне, то частичный успех считается отходом с боем – результаты отступления и продвижения после боя по ТРБ игнорируются, вместо этого обороняющийся обязан отступить на один или два гексагона, а атакующий может продвинуться после боя на один гексагон в любом направлении. Обороняющийся становится дезорганизованным, даже если отступил на один гексагон. Бой развития успеха проводить нельзя. Если обороняющийся потерял свой последний уровень во время отхода с боем, атакующий все равно может продвинуться только на один гексагон. Если обороняющийся получает результат «отход с боем» во время отчаянной обороны, считайте, что отчаянная оборона провалилась, нанесите один уровень потерь и бросайте кубик снова. Если отход с боем выпал второй раз подряд, то считайте его результатом S -/1.

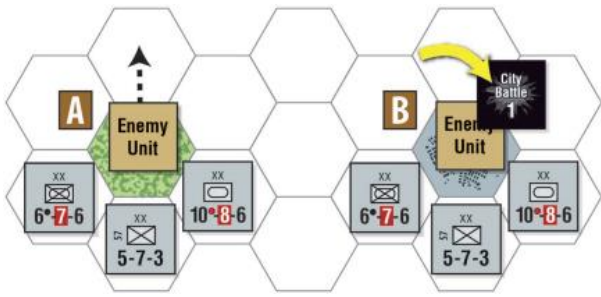
11.6.2 Городской бой



Если оборона велась в городском гексагоне, поместите на гексагон маркер «City Battle 1» и отмените отступление. Если частичный успех снова выпадет в этом гексагоне, переверните маркер на сторону «2» и отмените отступление. Если в большом городе лежит маркер «City Battle 2», все последующие частичные успехи считаются отходами с боем (11.6.1). Малые города работают похожим образом, только отход с боем при частичном успехе начинает работать, если в малом городе лежит маркер «City Battle 1».

Эти маркеры удаляются, если обороняющийся покидает городской гексагон или те части, которые изначально атаковали город и вынудили положить маркер, больше не находятся в прилегающем к городу гексагоне. Маркер City Battle не оказывает другого влияния на движение и бой.

Есть опциональное правило, позволяющее обеим сторонам занимать гексагон, в котором происходит бой в городе, см. оспариваемый городской гексагон (29.0).



Пример: частичный успех в гексагоне A приводит к тому, что обороняющийся отступает на один или два гексагона, а немецкие части могут продвинуться на один гексагон в любом направлении. Частичный успех в гексагоне B приводит к размещению в городе маркера City Battle 1.

12.0 Отступления

12.1 Процедура отступления

12.1.1 Дальность отступления

Если ТРБ или Авто DS предписывает обороняющимся частям отступить, то их владелец обязан отступить ими на соответствующее число гексагонов:

- 4 гексагона в результате DS или DR4.
- 3 гексагона в результате D1.
- 2 гексагона в результате A1/DR, DR2, A1/D1 или DRX.

12.1.2 Отступление сгруппированных частей

Сгруппированные части могут разделяться и отступать в различные гексагоны. Разделение может происходить в любой момент отступления. Части могут свободно отступать через другие свои части.

12.1.3 Направление отступления

Игрок может сам определить направление отступления своих частей, руководствуясь описанными правилами отступления. Правила отступления перечислены в порядке приоритета (попытайтесь удовлетворить условие №1, затем условию №2 и т.п.).

1. Отступайте в такой гексагон, отступление в который не повлечёт за собой уничтожение частей (12.2).
2. Если возможно, закончите отступление в двух, трех или четырех гексагонах (в зависимости от результата по ТРБ) от обороняемого гексагона. Если это невозможно и на карте есть гексагон со своими частями, в которых можно отступить, отступающая группа может потерять дополнительный уровень, чтобы

уменьшить дальность отступления на 1 гексагон, 2 уровня, чтобы уменьшить дальность отступления на 2 гексагона или три уровня, чтобы уменьшить дальность отступления на 3 гексагона. Отступление всегда должно проводиться хотя бы на один гексагон. Такое сокращение дальности отступления возможно, только если отступление заканчивается в гексагоне со своими частями, которые не отступали во время данной фазы боя. Эта процедура доступна только для того, чтобы избежать уничтожения частей и не сокращает дальность продвижения вражеских частей после боя, и не отменяет дезорганизованность.

3. Если возможно, отступайте в гексагон, до которого прослеживается линия снабжения (16.3).

Важно: части не обязаны избегать ВЗК, но должны стараться избегать уничтожения из-за ВЗК (12.2). Части могут добровольно отступать в гексагоны, в которых они превысят пределы группирования.

12.1.4 Превышение пределов группирования

Превышение пределов группирования по окончании отступления разрешено. Однако это нарушение должно быть исправлено до конца следующей фазы движения владельца (в конце фазы, все уровни, набившиеся в гексагон в превышение пределов группирования, будут уничтожены, 4.4).

12.1.5 Отступление атакующего

Атакующий никогда не отступает, за исключением успешных попыток выхода из боя (27.0).

12.2 Уничтожение во время отступления

Отступающие части уничтожаются, если:

- Отступают через непроходимую сторону гексагона или непроходимый гексагон (см. ТВМ).
- Отступают в гексагон с вражеской частью.
- Отступают через или во вражескую связку ЗК.
- Отступают через два пустых гексагона с ВЗК подряд.
- Заканчивают отступление в гексагоне с ВЗК (часть может отступить на один и только один дополнительный гексагон, если это спасет ее от уничтожения). При отступлении через 2 ВЗК часть уничтожается в любом случае.

- Отступают через крупную незамерзшую реку без моста. Этот пункт применяется, даже если часть начала отступление примыкая к реке. Все части могут отступать через крупные реки, используя мосты (включая понтонные, 5.5.5), без ограничений. Переправы через крупные реки считаются постоянно действующими понтонными мостами.
- Отступают через Волгу (даже если через переправу).
- Отступают за карту, за исключением отступления в свою область входа (22.2). Часть, отступающая в свою область входа, считается отступившей на требуемое количество гексагонов.

Примечание: свою части, не отступавшие во время текущей фазы боя, отменяю ВЗК в своем гексагоне в целях проведения отступления других частей.

Важно: см. 11.5 (отчаянная оборона), чтобы избежать уничтожения при отступлении.

12.3 Уничтожение не уменьшает продвижение после боя

Если обороняющиеся части уничтожены, атакующий получает положенную норму продвижения после боя.

12.4 Бой против ранее отступавших частей

Если части отступили в гексагон с другими своими частями, и снова подверглись атаке в ту же фазу боя (не атаке во время развития успеха), отступившие части не добавляют свою силу обороны, не могут быть выбраны для несения потерь по ТРБ, не могут быть ведущими при УО, и, если вынуждены отступить снова, уничтожаются. Это правило отличается от правила боя развития успеха (15.3).

13.0 Дезорганизованность и восстановление

13.1 Дезорганизованность, беспорядочное отступление и порядок

13.1.1 Общая информация

Часть всегда находится в одном из трех состояний: дезорганизованная, беспорядочно отступает, в порядке. Часть находится в порядке, если не дезорганизована и не

беспорядочно отступает. Небоевые части всегда находятся в порядке.

13.1.2 Как части становятся дезорганизованными

- Любая часть, отступавшая на 1-3 гексагона, становится дезорганизованной.
- Любая ЧаП, двигавшаяся в режиме готовности более чем на два гексагона во время фазы движения, становится дезорганизованной.

13.1.3 Как части беспорядочно отступают

- Добровольно: во время своей фазы движения, игрок может положить на любое количество своих дезорганизованных частей или частей в порядке маркер беспорядочного отступления (см. 13.3.1).
- Любая часть, отступавшая на 4 гексагона (в результате DR4 или DS), беспорядочно отступает.
- Любая дезорганизованная часть, вынужденная снова отступать, беспорядочно отступает.

13.2 Свойства дезорганизованности

13.2.1 Штрафы



На дезорганизованные части накладываются следующие штрафы:

- **Движение:** они могут двигаться только, используя тактическое передвижение (5.4). Они не могут использовать железнодорожное или морское движение, а также покидать свою область входа.
- **Связки ЗК:** у них есть ЗК, но они не могут формировать связки ЗК.
- **Бой:** они не могут атаковать и быть ведущими частями при упорной обороне (11.2.3). Их сила обороны делится пополам (округляется вверх). Дезорганизованные танковые части всё равно предоставляют и отменяют танковый сдвиг в обороне.
- **ЧаП:** дезорганизованные ЧаП не могут оказывать артиллерийскую поддержку или переворачиваться в режим готовности (18.2.3).
- **Пополнения:** они не могут получать пополнения (21.2).

13.2.2 Сохраняемые возможности

Дезорганизованные части сохраняют свою ЗК и возможность получения/отмены танкового сдвига. Другие свои части могут проходить через свои дезорганизованные части, не становясь дезорганизованными.

13.3 Свойства беспорядочного отступления

13.3.1 Преимущества беспорядочного отступления



Беспорядочно отступающие части могут двигаться на свою полную НД и использовать ускоренное движение. Беспорядочно отступающие механизированные части могут использовать уменьшенную стоимость движения по дороге. Части, начавшие беспорядочное отступление добровольно, и начавшие свое движение в ВЗК, могут игнорировать стоимость выхода из ВЗК +2 ОД.

13.3.2 Штрафы беспорядочного отступления

Беспорядочно отступающие части подвергаются всем тем же штрафам, что и дезорганизованные части, с некоторыми дополнительными штрафами:

- ВЗК: Они не могут двигаться в ВЗК, если там уже не находится другая своя часть, непомятая маркером беспорядочного отступления. У них самих нет ВЗК.
- Бой: Сила обороны таких частей равняется нулю. Если они сгруппированы с другими частями, то не дают вообще никакого вклада в оборону (сила обороны, танковые сдвиги УО). Если части, с которыми они сгруппированы, отступают или уничтожены, следуйте 12.4, если применимо или ТРБ, если 12.4 неприменимо.
- Автоматическое отступление: Если они не сгруппированы с другими частями, и вражеская боевая часть подходит или продвигается в соседний гексагон (и она все еще может продолжить движение), то они обязаны немедленно отступить на два гексагона. Вражеская часть не останавливается, и может продолжить своё движение или продвижение. Беспорядочно отступающие части могут входить в гексагоны, прилегающие к вражеским частям или оставаться в таких гексагонах, если в них есть свои части, непомятые маркером беспорядочного отступления.
- Восстановление: Они дольше восстанавливаются (13.4).
- Последующие отступления: если беспорядочно отступающие части снова отступают, дополнительных штрафов нет.

Примечание: беспорядочно отступающую часть трудно уничтожить, т.к. она автоматически отступает на два

гексагона, если в прилегающий к ней гексагон подходит вражеская боевая часть.

13.4 Фаза восстановления

Во время своей фазы восстановления, активный игрок восстанавливает один уровень дезорганизованности (переворачивает маркеры беспорядочного отступления и убирает с карты маркеры дезорганизованности) со всех своих частей, не находящихся в ВЗК. Если дезорганизованная или беспорядочно отступающая часть находится в ВЗК, то восстановление определяется броском кубика по таблице восстановления. Игрок может не восстанавливать беспорядочно отступающие части, чтобы сохранить возможность автоматического отступления.

13.5 Таблица восстановления

Бросок	Результат
1-4	Часть остается в текущем состоянии
5-6	Часть восстанавливает один уровень

Модификаторы к броску кубика:

+1, если часть элитная

-1, если часть низкого качества

Считайте 0, как 1, а 7, как 6.

14. Продвижение после боя

14.1 Общая информация

Если обороняющиеся части отступили или были уничтожены, то все боевые части, участвовавшие в атаке (за исключением ЧАП, обеспечивавших сдвиг), а также все небоевые/боевые части, которые были сгруппированы с атакующими частями, но не вносили в бой свою силу атаки, могут продвинуться после боя. Продвижение после боя не требует траты очков движения – вы просто отсчитываете гексагоны. В конце каждого продвижения необходимо следить за пределами группирования.

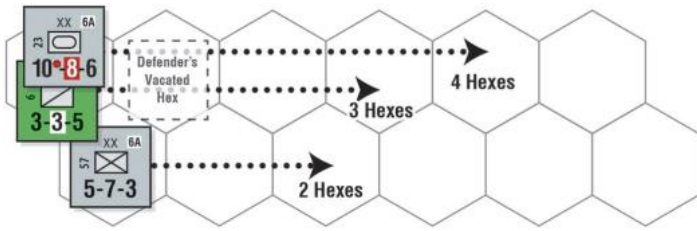
14.2 Дальность продвижения

14.1.1 Дальность продвижения

Дальностью продвижения называется количество гексагонов, на которое часть может продвинуться после боя. Дальность продвижения определяется результатами по ТРБ (например, Adv 4 позволяет продвинуться до 4 гексагонов) и ограничена скоростью продвижения (14.2.2).

14.2.2 Скорость продвижения

- **4 гексагона:** механизированные части за исключением штабов советских армий с НД 3.
- **3 гексагона:** кавалерийские части.
- **2 гексагона:** все остальные части (пехота, велосипедисты, НКВД и т.п.).



Пример: три немецкие части атаковали советскую часть и получили по ТРБ DS Adv 4. Механизированная часть может продвинуться на 4 гексагона, кавалерийская на 3, а пехотная на 2.

14.2.3 Ограниченное продвижение

Происходит, когда все обороняющиеся части были уничтожены при результате EX, либо обороняющийся потерял свой последний уровень во время успешной упорной обороны.

В случае ограниченного продвижения, атакующие части могут продвинуться только в обороняемый гексагон и остановиться (либо не продвигаться вообще).

14.2.4 Продвижение на один гексагон

Происходит только при отходе с боем по таблице упорной обороны. Части могут продвигаться на один гексагон в любом направлении, но бой развития успеха запрещен.

14.3 Продвижение в любом направлении

Части могут продвигаться в любом направлении, и не обязаны входить в освобожденный обороняющийся гексагон (исключения: ограниченное продвижение; крупные реки, 14.5).

14.4 Продвижение и ВЗК

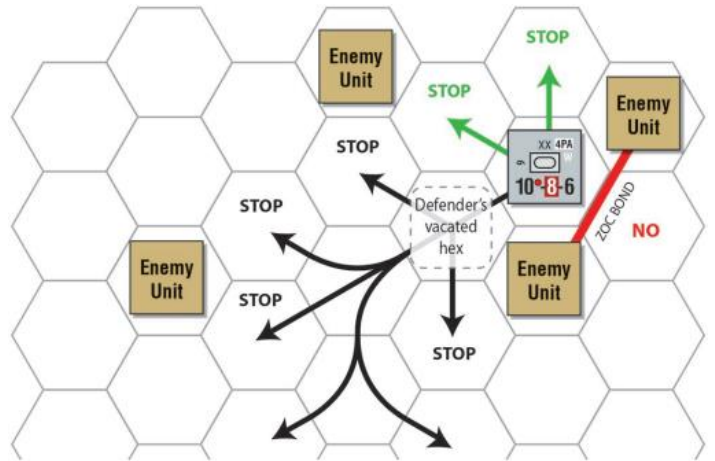
14.4.1 Вражеские связи ЗК

Атакующие части могут входить во вражеские связи ЗК или пересекать их, только если продвигаются в освобожденный обороняющийся гексагон.

14.4.2 ВЗК

После продвижения в ВЗК часть обязана остановиться (даже если в гексагоне есть другая своя часть), за исключением двух случаев:

- Части могут не останавливаться в ВЗК, если продвинулись в освобожденный обороняющийся гексагон. Продвигаясь в следующий гексагон, после освобожденного обороняющегося, части уже обязаны останавливаться в ВЗК.
- Во время боя развития успеха (15.0) части могут освобождать себя от ВЗК, атакуя снова (15.2.6).



Пример: в этом примере часть может продвинуться до 4-х гексагонов, останавливаясь только при входе в ВЗК (за исключением освобожденного обороняющегося гексагона). Вражеские связи ЗК можно пересекать, только продвигаясь в освобожденный обороняющийся гексагон. Зеленые стрелки напоминают о том, что продвигаться можно в любом направлении.

14.5 Продвижение и местность

- Часть не может продвинуться в гексагон или через сторону гексагона, если не могла бы пройти туда во время обычного движения.
- Крупные реки: части могут переправиться через крупную реку без моста только в первом гексагоне продвижения, и, только если атаковали через эту реку. Первым гексагоном продвижения должен быть освобожденный обороняющийся гексагон. Части могут переправляться через крупную реку по мосту (включая понтонный, 5.5.5 и железнодорожный) в любой момент своего продвижения. Эти ограничения снимаются, если река замерзла (23.4).
- Болото и горы: часть обязана остановиться и закончить продвижение в болотном/горном гексагоне,

если продвинулась в него не по дороге. Механизированные части не могут продвигаться в горные гексагоны не по дороге.

Не влияют на продвижение: малые реки, города, деревни, пустыни, пересеченная местность, леса и пересеченные леса.

15.0 Бои развития успеха

15.1 Общая информация

Бой развития успеха позволяет части, получившей возможность продвинуться после боя на 2-4 гексагона, атаковать снова. Бой развития успеха позволяет частям атаковать во время продвижения после боя. Бой развития успеха проводится по ТРБ, как обычный бой.

15.2 Процедура

15.2.1 Последовательность

Следуйте указанной процедуре в тех случаях, когда разрешен бой развития успеха:

Шаг 1: Объявите, какие сгруппированные части будут группой прорыва (15.2.2). Если группа прорыва будет сформирована в освобожденном обороняющемся гексагоне, сделайте это сейчас (15.2.3).

Шаг 2: Проведите продвижение после боя группы прорыва, а также бои развития успеха этой группы.

Шаг 3: Проведите продвижение после боя остальных частей, участвовавших в первоначальной атаке, но не вошедших в группу прорыва. Эти части не могут проводить бои развития успеха.

15.2.2 Группа прорыва

Если атаке участвовало несколько групп частей, бой развития успеха может проводить только одна из них (в дальнейшем, будем называть её группой прорыва). Остальные части, участвовавшие в атаке, могут продвигаться обычным образом после того, как группа прорыва завершила своё продвижение.

15.2.3 Формирование группы прорыва

Атакующий может сформировать группу прорыва в освобожденном обороняющемся гексагоне, продвигнув туда части, участвовавшие в атаке (не превышая пределы группирования) и заплатив 1 гексагон продвижения из доступной нормы продвижения.

15.2.4 Стоимость

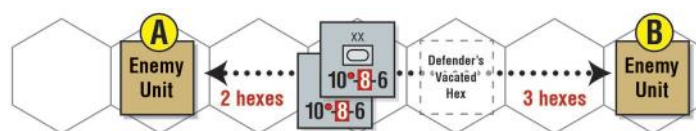
Все действия, производимые группой прорыва, имеют свою стоимость в гексагонах из доступной нормы продвижения:

1 Формирование группы в освобожденном обороняющемся гексагоне (15.2.3).

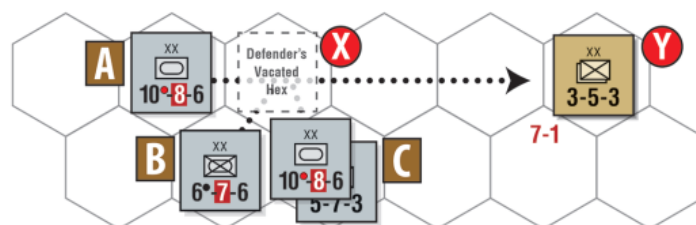
1 Отказ от продвижения в освобожденный обороняющийся гексагон (см. пример ниже). Применяется только к первоначальному обороняющемуся гексагону во время фазы боя, а не к гексагонам, обороняющимся во время боев развития успеха.

1 Продвижение на один гексагон

1 Проведение боя развития успеха (продвижение в этот гексагон после отступления обороняющихся частей бесплатно).



Пример: результат по ТРБ позволяет продвинуться после боя на 3 гексагона. Если группа прорыва продвигается, чтобы атаковать часть А, она платит 1 гексагон, чтобы сменить направление, так что у нее остается всего 2 гексагона.



Пример: атака гексагона X достигает результата DS/Adv 4. Немецкий игрок продвигает 3 механизированные части в освобожденный обороняющийся гексагон и формирует там группу прорыва. Теперь эти сгруппированные части могут продвинуться еще на 3 гексагона. В своем последнем гексагоне они проводят бой развития успеха против части Y (26 к 5 с двумя сдвигами = 7-1). Обороняющийся отступает, и группа прорыва продвигается в освобожденный гексагон бесплатно. Как только группа прорыва завершила свое продвижение, пехотная часть C продвигается на два гексагона.

15.2.5 Подходящие цели

Бой развития успеха можно проводить против любых вражеских частей, в прилегающий гексагон к которым продвигается группа прорыва (включая части, отступившие в первоначальном бою). Целевые части должны находиться в гексагоне, в который группа прорыва имеет право продвигаться.

15.2.6 ВЗК останавливает прорыв

Если группа прорыва продвигается в ВЗК, находящуюся не в освобожденном обороняющемся гексагоне, группа прорыва обязана либо остановиться, либо провести бой развития успеха. Если этот бой развития успеха удаляет ВЗК или группа прорыва освобождает себя от ВЗК, продвинувшись в освобожденный гексагон, то она может продолжить свое продвижение.

15.2.7 Проваленный бой развития успеха

Если бой развития успеха не привел к результату Adv 3 или Adv 4, то группа прорыва обязана завершить свое продвижение в гексагоне, из которого проводила бой развития успеха или (если обороняющиеся отступили или были уничтожены) продвинуться в освобожденный обороняющийся гексагон и остановиться.

15.2.8 Успешный бой развития успеха

Если бой развития успеха привел к результату Adv 3 или Adv 4, то группа развития успеха может продолжить свое продвижения после боя, если у нее еще остались гексагоны продвижения от первоначального боя. Игрок может решить, откуда продолжать продвижение – из освобожденного обороняющегося гексагона или из гексагона, из которого проводился бой развития успеха. Если выбран освобожденный обороняющийся гексагон, то продвижение в него бесплатно (стоимость продвижения в этот гексагон уже была оплачена стоимостью боя развития успеха).

Важно: Атакующий никогда не получает дополнительные гексагоны продвижения в результате боя развития успеха – он всегда продвигается согласно норме продвижения, полученной в первоначальном бою.

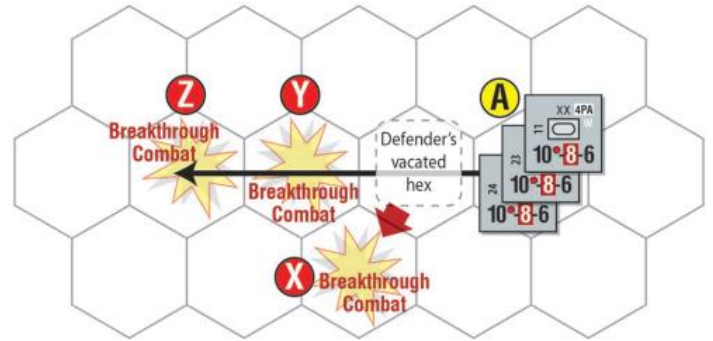
15.2.9 Ограничения

- Местность: нельзя объявлять бой развития успеха против гексагона, в который группа прорыва не может продвинуться (14.5).
- Авиационные части Германии могут использоваться во время боя развития успеха, только если использовались в первоначальном бою (9.3.7).

- Артиллерийская поддержка недоступна во время боя развития успеха. Все остальные модификаторы (местность, танковые сдвиги) применяются обычным образом.

15.2.10 Разделение группы прорыва

Группа прорыва может оставлять части из своей группы по мере движения. Группа прорыва может разделиться, и её части могут двигаться разными путями, но только одна из них может проводить бои развития успеха.



Пример: результат первоначального боя DS/Adv 4. Первый гексагон продвижения – освобожденный обороняющийся гексагон. Второй гексагон тратится на то, чтобы провести бой развития успеха против части X, после чего группа прорыва решает не продвигаться в освобожденный гексагон X. Третий гексагон тратится на проведение боя развития успеха против части Y с последующим продвижением в гексагон Y (бесплатно). Последний гексагон тратится на проведение боя развития успеха против части Z (и последующее бесплатное продвижение в освобожденный гексагон Z). Считается, что все бои развития успеха были успешны (проводились с результатами Adv 3, Adv 4).

15.3 Бой развития успеха против ранее отступавших частей

В отличие от отступления из обычного боя (12.4), части, которые ранее отступали, могут обороняться против боя развития успеха обычным образом и не уничтожаются, если снова вынуждены отступать. Если в обороняющемся гексагоне превышен предел группирования (12.1.4), то все части, превысившие предел (по выбору обороняющегося) не дают свою силу обороны в этом бою.

15.4 Бой развития успеха и Авто DS

Каждый случай Авто DS, возникший во время фазы движения, может сформировать только одну группу прорыва.

16.0 Снабжение и изоляция

16.1 Фаза снабжения



Статус снабжения всех своих проверяется во время своей фазы снабжения. Части, неспособные проследить

линию снабжения (16.3) до источника снабжения (16.2) оказываются без снабжения и помечаются маркерами «Без снабжения». Если части, помеченные маркерами БС на момент проверки статуса снабжения, всё ещё неспособны проследить линию снабжения, никаких дополнительных штрафов они не получают. Если часть, помеченная маркером БС во время прошлых ходов, может проследить линию снабжения, то маркер снимается.

16.2 Источники снабжения

16.2.1 Источники

Источниками снабжения являются все свои области входа и порты.

16.2.2 Области входа

Свои области входа легко определить по цвету (22.2).

16.2.3 Порты

Порт является источником снабжения, если игрок контролирует море, на котором расположен порт. Советский игрок всегда контролирует Черное море.

16.2.4 Темрюк (гексагон 1949)

Азовское море контролирует игрок, который контролирует Темрюк и может проследить до Темрюка линию снабжения.

Примечание: Темрюк был главной военно-морской базой на Азовском море.

16.2.5 Тамань (гексагон 1549)

Тамань не является источником снабжения для советского игрока, но является источником снабжения для немецкого игрока, если немецкий игрок контролирует этот порт.

Примечание: немцы могут начать получать подкрепления по плану «Блюхер», как только захватят Тамань (20.7).

16.3 Линия снабжения

16.3.1 Общая информация

Линия снабжения (ЛС) представляет собой непрерывную последовательность гексагонов от части по бездорожью (16.3.2) до дороги (16.3.3), а по дороге до источника снабжения. Линия снабжения состоит из двух частей: бездорожной и дорожной.

16.3.2 Бездорожная часть линии снабжения

Бездорожная часть ЛС может проследиваться только перед дорожной, не может превышать пяти. Считайте горные и болотные гексагоны по бездорожью за два гексагона. Она может пересекать все виды местности, но не может:

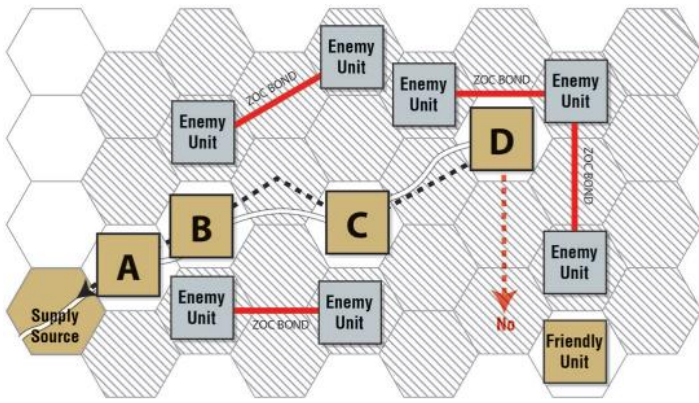
- Пересекать непроходимую сторону гексагона.
- Пересекать альпийскую сторону гексагона не по дороге.
- Входить в гексагон с вражеской частью.
- Пересекать или проходить через вражескую связку ЗК.
- Проходить через две ВЗК в пустых гексагонах подряд. Свои части отменяют ВЗК в своем гексагоне в целях прослеживания ЛС.

Примечание: последнее ограничение позволяет проследивать ЛС до не полностью окруженных частей.

16.3.3 Дорожная часть линии снабжения

Дорожная часть ЛС может быть любой длины, но должна проходить только по дороге (любого типа). Дороги, соединяющиеся у переправы, считаются непрерывными. Дорожная часть ЛС не может:

- Входить в гексагон с вражеской частью.
- Входить в ВЗК, без своей части (свои части отменяют ВЗК в своем гексагоне в целях прослеживания ЛС).
- Входить в пустой городской гексагон, контролируемый противником (16.3.4).



Пример: заштрихованные гексагоны показывают ВЗК. Советские части A, B, C, D находятся в снабжении. Их ЛС не пересекает связки ЗК и не проходит через две ВЗК подряд (части C, D используют внедорожную часть ЛС до гексагона с частью B, а затем дорожную до источника снабжения).

16.3.4 Маркеры контроля

Маркеры контроля используются только в городах и победных гексагонах – игрок, чья часть проходила через такой гексагон последней, контролирует этот гексагон. ЛС нельзя проследить через пустые гексагоны, контролируемые противником (считайте, что там находится гарнизон). Остальные пустые гексагоны без ЗК свободно используются обоими игроками для проследивания ЛС.

Примечание: маркеров контроля не хватит на все городские гексагоны. Используйте маркеры только в тех случаях, когда контроль не очевиден (в гексагоне отсутствует своя часть).

16.4 Штрафы за отсутствие снабжения

Часть, помеченная маркером БС (белым или красным), подвергается следующим штрафам:

- **Бой:** сила атаки части делится пополам (округляется вверх).
- **Движение:** механизированные части обязаны использовать тактическое передвижение (5.4), немеханизированные части не подвергаются штрафам.
- **Продвижение после боя:** не более двух гексагонов.
- **Пополнения:** не может получать пополнения (21.2).

Возможности: части, оказавшиеся без снабжения, сохраняют свою полную силу обороны, зону контроля, возможность формировать связки ЗК, качество и танковые сдвиги.

16.5 Истощение в изоляции

16.5.1 Истощение боевых частей

Во время своей фазы снабжения, все свои изолированные боевые части (кроме ЧАП), прилегающие к вражеским боевым частям, подвергаются истощению в изоляции. Часть считается изолированной, если не может проследить бесконечную ЛС (внедорожную ЛС неограниченной длины) до своего источника снабжения. Переверните белые маркеры «Без снабжения» таких частей на красную сторону (Изоляция). Истощение в изоляции происходит во время каждой своей фазы снабжения, когда часть находится в изоляции (включая первый ход нахождения в изоляции).

16.5.2 Таблица истощения в изоляции

Бросок	Результат
1-4	Часть теряет 1 уровень
5-6	Ничего не происходит

16.5.3 Процедура

Бросьте один кубик по таблице истощения и изоляции (16.5.2) за каждую изолированную боевую часть, прилегающую к вражеской части. Изолированные боевые части, не прилегающие к вражеским боевым частям, не бросают кубик по таблице истощения. Если сгруппированные в гексагоне части изолированы, бросьте кубик за каждую часть в гексагоне. Часть может оказаться уничтоженной из-за истощения, потеряв свой последний уровень.

16.5.4 Модификаторы к броску кубика

+? АЭРОДРОМ: (+1 советским частям/+2 немецким частям) если часть может проследить бесконечную ЛС хотя бы до одной своей деревенского, гексагона, ориентира или гексагона с открытой местностью, не прилегающего к вражеским боевым частям (правило представляет аэродром внутри котла. Аэродромы, прилегающие к вражеским частям, невозможно использовать). Во время ходов со снежной погодой немецкий модификатор падает до +1. Уменьшите модификатор за аэродром на 1, если ближайший гексагон железнодорожной сети находится дальше 15-ти гексагонов.

+1 ГОРОД: если часть может проследить бесконечную ЛС хотя бы до одного своего занятого или контролируемого городского гексагона (любого размера).

+1 ШТАБ: если часть может проследить бесконечную ЛС хотя бы до одного своего штаба армии (немцы) или фронта (русские).

-1 часть находится в пустынном гексагоне.

Все модификаторы складываются. Максимальный модификатор +4.

СТАЛИНГРАД: немецкий изолированный котел с аэродромом (+2), штабом армии (+1) и городом (+1) не будет подвергаться истощению до тех пор, пока погода не станет снежной, а гексагон железнодорожной сети не окажется дальше 15 гексагонов от аэродрома внутри котла.

16.5.5 Маркеры изолированного котла



Если целая группа гексагонов со своими частями изолирована, игрок может использовать маркер изолированного котла, чтобы отметить статус всех частей сразу.

17.0 Железнодорожные терминалы и перешивка ж/д колеи

17.1 Общая информация

Немецкий игрок может пользоваться железнодорожные гексагоны, располагающиеся восточнее начальной линии 28-го июня, только после того, как перешьет колею. Перешивать нужно только зеленые железнодорожные гексагоны. Остальные железнодорожные гексагоны автоматически перешиваются, когда каждый конец линии оказывается перешит (например, когда немецкий железнодорожный терминал оказывается в Касторном, 2002 и Валуках, 2013, то ж/д линия между этими двумя деревнями автоматически считается перешитой). Ж/д линии, оканчивающиеся тупиками без зеленой подсветки нельзя перешивать (например, линия 2338-2839 в Кубани).

17.2 Отображение перешивки

17.2.1 Маркеры ж/д терминалов



Немецкий игрок отмечает прогресс перешивки ж/д колеи маркерами ж/д терминалов. Продвижение маркера вперед означает перешивку целе-

вого гексагона. Маркеры ж/д терминалов могут двигаться только вдоль зеленых ж/д линий. Во время каждой немецкой фазы снабжений, немецкий игрок может подвигать до четырех маркеров ж/д терминалов вперед, на два гексагона каждый. Маркеры ж/д терминалов не могут входить в гексагон с вражеской частью или в ВЗК.

17.2.2 Железнодорожные узлы

Когда маркер ж/д терминала достигает места разветвления зеленой линии (гексагон, отмеченный маленьким значком железной дороги), поместите в гексагон ж/д узла дополнительный маркер ж/д терминала. Этот новый маркер сможет двигаться, начиная со следующей своей фазы снабжения (по-прежнему с учетом ограничения не более четырех маркеров).

17.3 Железнодорожные терминалы и советские части

Советские части не могут уничтожать ж/д линии, они могут только останавливать или толкать назад маркеры ж/д терминалов.

17.3.1 Отталкивание назад

Чтобы толкнуть маркер ж/д терминала назад, советская часть должна войти в гексагон с маркером ж/д терминала или поместить его в свою ЗК. Если это происходит, маркер ж/д терминала немедленно движется назад (вдоль ж/д линии на запад), пока не достигнет гексагона без советской части и ее ЗК (обычно 1 гексагон). Немецкие части отменяют ВЗК в своем гексагоне в целях этого правила. Отталкивание маркеров ж/д терминалов возможно только во время хода советского игрока.

17.3.2 Остановка

Маркеры ж/д терминалов, не соединенные с железнодорожной сетью (17.4), нельзя продвигать вперед. Переверните маркер в нерабочее состояние, пока маркер снова не окажется соединенным с ж/д сетью (ж/д линия позади него не будет очищена от вражеских частей и их ЗК).

17.4 Гексагоны ж/д сети

Гексагонами ж/д сети являются гексагоны, соединенные с источником снабжения непрерывной линией ж/д гексагонов. Непрерывная линия ж/д гексагонов должна быть свободна от вражеских частей и их ЗК (а для немецкого игрока, должна быть еще и перешита, 17.2).

Свои части отменяют ВЗК в своем гексагоне в целях этого правила.

17.5 Недостроенные железные дороги

Недостроенные железные дороги игнорируются, пока их не достроят. Ход, начиная с которого их можно использовать, указан рядом с железной дорогой. Дата завершения строительства не зависит от снабжения и того, кто контролирует эти гексагоны. Как только железная дорога достроена, ее можно использовать обычным образом. Исключение: Каспийская морская железная дорога показана только в целях исторического интереса.

18.0 Очки ресурсов/снабжения и ЧАП

18.1 Очки ресурсов

Каждый игрок получает два очка ресурсов во время своей начальной фазы. Неиспользованные очки ресурсов сгорают. Каждое очко ресурсов позволяет выполнить одно из указанных действий:

- Начать строительство укрепления (9.7).
- Перевернуть ЧАП (18.2), находящийся в гексагоне ж/д сети, в режим готовности
- Поместить очко снабжения (18.6) в свою область входа.
- Поместить маркер запланированного наступления на снабженный штаб фронта (русские) или армии (немцы), находящийся в порядке (26.2).

18.2 Части артиллерийской поддержки (ЧАП)

18.2.1 Общая информация



Артиллерийские дивизии, советские штабы фронта и немецкие штабы армий называются частями артиллерийской поддержки (ЧАП). Каждая ЧАП, находящаяся в режиме готовности, может обеспечить один сдвиг колонки ТРБ вправо во время атаки (18.3.1) или МБК +1 во

время упорной обороны (11.3). Сразу после использования, фишку ЧАП необходимо перевернуть в задействованный режим. Задействованные ЧАП нельзя использовать для получения сдвига колонки ТРБ до тех пор, пока они снова не перевернутся в режим готовности с помощью очка снабжения (18.6) или во время своей начальной фазы с помощью очка ресурсов (18.1).

18.2.2 Движение

ЧАП – механизированные части, но они не могут использовать ускоренное движение. ЧАП, двигавшаяся **более двух гексагонов**, становится дезорганизованной в конце движения.

Примечание: скорее всего, маркеры дезорганизованности можно будет снять в конце хода, но они служат напоминанием того, что часть не сможет оказывать поддержку в ближайшую фазу боя.

18.2.3 Свойства

ЧАП обладают следующими свойствами:

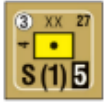
- У них нет значения группирования – в гексагоне может находиться любое количество ЧАП.
- Обладают свойствами ЗК, как части, не упитывающиеся при группировании (чтобы сформировать связку ЗК, нужно иметь две такие части в гексагоне).
- Не могут давать преимущества, указанные в 18.3, если дезорганизованы, беспорядочно отступают или помечены маркерами поезда или пополнения.
- Имеют только один уровень. Если ЧАП уничтожена, ее можно восстановить только с помощью специальных пополнений (21.1.2). Если восстановлена таким образом, прибывает в задействованном режиме.

18.3 Боевые преимущества

18.3.1 Поддержка наступления

Каждая ЧАП, находящаяся в режиме готовности, может обеспечить один сдвиг колонки ТРБ вправо, в любом гексагоне в пределах дальности действия (18.4). Советский штаб фронта и немецкий штаб армии может обеспечивать сдвиг колонки в более, чем одном бою, если со штабом (18.6.5) сгруппировано очко снабжения в режиме готовности (18.6.2). Каждый сдвиг либо переворачивает ЧАП в задействованный режим, либо тратит одно очко снабжения. В бою можно получить не более одного сдвига колонки (исключение: использование артиллерийской дивизии, 18.5).

18.3.2 Поддержка обороны



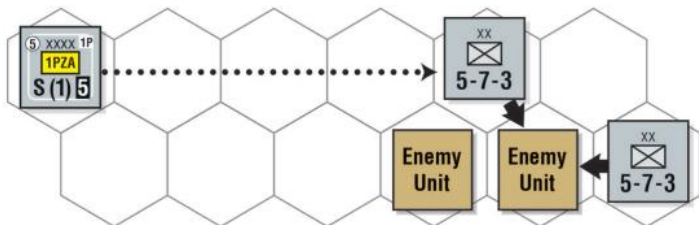
ЧАП никогда не обеспечивают сдвиг колонки ТРБ в обороне. Обороняющийся может использовать свою ЧАП во время упорной обороны, чтобы получить МБК +1 (11.3). ЧАП могут обеспечивать поддержку обороны в любом гексагоне в пределах своей дальности действия, или в своем гексагоне. Каждая поддержка обороны либо переворачивает ЧАП в задействованный режим, либо тратит одно очко снабжения.

18.3.3 Другие ограничения

- Поддержку наступления нельзя использовать во время боя развития успеха.
- Румынские, венгерские и итальянские штабы могут обеспечивать сдвиг колонки ТРБ, только если часть такой же национальности участвует в атаке. Таким же образом, эти штабы могут давать МБК +1 во время упорной обороны, только если часть такой же национальности объявлена ведущей.
- ЧАП, находящиеся в области входа, могут обеспечить поддержку обороны или наступления в гексагонах, находящийся в пределах дальности действия от области входа.

18.4 Дальность действия

На фишке каждой ЧАП указана дальность действия. Дальность действия – это максимальная дистанция в гексагонах, от ЧАП до своей части участвующей в атаке или обороне. ЧАП может оказывать поддержку только в пределах дальности действия. Путь может проходить через любую местность, кроме внедорожных альпийских и непроходимых сторон гексагона. Путь не может проходить через вражеские связки ЗК, два гексагона с ВЗК подряд и гексагоны занятые вражескими частями. Свои части отменяют ВЗК в своем гексагоне в целях этого правила.



Пример: штаб немецкой армии находится в пределах пяти гексагонов от хотя бы одной своей атакующей части. Путь проходит только через одну ВЗК, а значит атака может получить один сдвиг колонки ТРБ.

18.5 Массированная арт. подготовка и артиллерийские дивизии

Советский игрок может использовать две артиллерийские дивизии или артиллерийскую дивизию вместе со штабом фронта, чтобы получить два сдвига колонки ТРБ. Игрок не может использовать два очка снабжения, два штаба фронта или штаб фронта + очко снабжения, чтобы получить два сдвига. Наличие советской артиллерийской дивизии обязательно для возможности получения двух сдвигов. Как только артиллерийская дивизия использована для сдвига колонки или массовой арт. подготовки, ее фишка удаляется из игры навсегда.

Примечание: эти части готовились для начала наступления, а затем возвращались в резерв ставки.

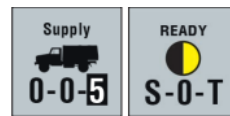
18.6 Очки снабжения (ОС)

18.6.1 Предназначение и получение

Считайте ОС мобильными очками ресурсов. Их единственная функция – переворачивать ЧАП в режим готовности или обеспечивать артиллерийские сдвиги (18.6.5). ОС размещаются во время начальной фазы в любых своих областях входа, путем траты очков ресурсов. Во время фазы движения они могут появиться на карте за счет своего движения или по железной дороге.

Примечание: очки снабжения представляют запасы артиллерийских снарядов и не оказывают влияние на истощение в изоляции.

18.6.2 Режимы движения и готовности



ОС имеют два возможных режима: режим движения (0-0-5) и режим готовности (S-0-T). Игрок может поворачивать фишку ОС во время своей фазы движения на любую сторону, но только до того, как она двигалась.

ОС в режиме готовности можно использовать для артиллерийского сдвига (18.6.5), а в режиме движения нельзя.

18.6.3 Свойства

ОС являются небоевыми частями (19.0). В режиме движения они двигаются, как механизированные части: могут двигаться по дороге за 1/2 ОД, но не могут использовать ускоренное движение. Они также могут использовать морское и железнодорожное движение. В

режиме готовности они могут двигаться только, используя тактическое движение (до 2 гексагонов).

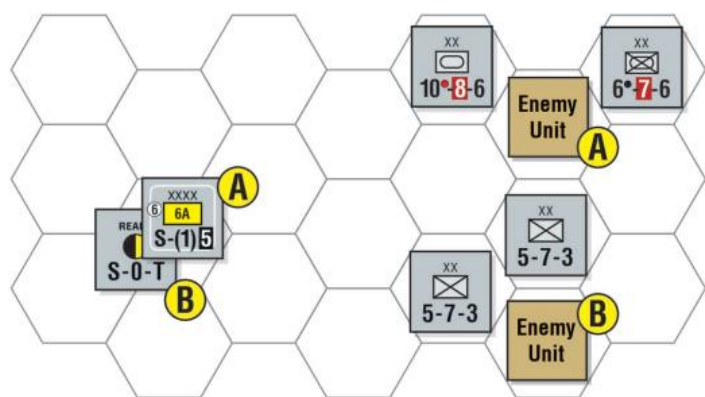
18.6.4 Переворачивание ЧАП

ОС можно использовать, чтобы перевернуть фишку ЧАП в режим готовности во время своей начальной фазы, либо своей фазы снабжения (это нельзя делать во время своей фазы движения или боя). Для этого ОС должно быть сгруппировано в гексагоне с ЧАП. Режим ОС не имеет значения – оно может быть и в режиме движения. Использованное ОС убирается с карты. Переворачивать можно только ЧАП, находящиеся в порядке.

18.6.5 Артиллерийские сдвиги

Когда ОС в режиме готовности сгруппировано с ЧАП, находящейся в порядке (в любом режиме), ОС можно использовать для получения артиллерийского сдвига. Использованное ОС убирается с карты.

Примечание: это позволяет одной ЧАП обеспечивать несколько сдвигов в течение одной фазы боя.



Пример: штаб 6-й армии обеспечивает артиллерийский сдвиг колонки ТРБ в бою А, при этом ОС, сгруппированное со штабом, обеспечивает артиллерийский сдвиг колонки в бою В. Фишка штаба 6-й армии переворачивается на задействованную сторону, а ОС убирается с карты.

18.6.6 ОС никогда не отступают

Если ОС сгруппированы с частями, которые обязаны отступать, то ОС остаются в гексагоне, и уничтожаются, если вражеская боевая часть входит в гексагон с ОС.

18.6.7 ОС и железнодорожное движение

ОС могут использовать железнодорожное движение и считаются в рамках ограничений на ж/д движение (ограничение 4/1). ОС, находящиеся под маркером поезда, нельзя использовать для артиллерийских сдвигов и переворачивания ЧАП.

18.6.8 Немобильные очки снабжения



Немецкий игрок не может иметь на карте больше пяти мобильных ОС в любой отдельно взятый момент времени.

Советский игрок не может иметь на карте больше четырех мобильных ОС в любой отдельно взятый момент времени. Все ОС свыше указанных ограничений должны быть немобильными. Используйте для этих целей маркеры ОС 0-0-0. Такие немобильные ОС всегда находятся в режиме готовности и подчиняются тем же правилам использования ОС. Если два немобильных ОС находятся в одном и том же гексагоне, вы можете объединить их в одну часть (обратная сторона фишки содержит два немобильных ОС). Мобильные ОС могут превращаться в немобильные и обратно в любой момент фазы движения владельца, но только до того, как они двигались. Немобильные ОС могут использовать железнодорожное и морское движение.

19.0 Небоевые части

19.1 Определение небоевых частей

Любая часть с силой обороны 0 считается небоевой частью. Очки снабжения (18.6), штабы резервных армий (34.1), советские штабы армий (20.1) и командующие (28.0) являются небоевыми частями.

19.2 Свойства всех небоевых частей

- У них нет зон контроля.
- Они не влияют на группирование в гексагоне.
- Они никогда не бывают дезорганизованными и беспорядочно отступающими.
- Они подвергаются воздействию отсутствия снабжения, но имеют иммунитет к истощению в изоляции.
- Сами по себе не могут препятствовать движению вражеских частей. Если вражеская боевая часть вошла в гексагон с одинокой небоевой частью, то небоевая часть убирается с карты (19.3).

19.3 Небоевые части в боевых ситуациях

Небоевые части не могут атаковать, обороняться или выбираться в качестве потерь. Небоевые части немедленно убираются с карты, если вражеская боевая часть входит в их гексагон. Небоевые части (кроме ОС) могут отступать после боя, если хотя бы одна своя боевая часть выжила в бою. Если боевая часть не выжила, то

небоевые части немедленно убирается с карты. ОС не могут отступать после боя, независимо от режима. Если небоевая часть сгруппирована с беспорядочно отступающей частью, то она может отступить вместе с этой частью, если в прилегающий гексагон вошла вражеская боевая часть.

19.4 Возвращение небоевых частей в игру

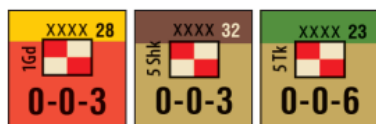
ОС возвращаются в игру с помощью очков ресурсов (18.1). Остальные небоевые части: командующие, штабы резервных армий и штабы советских армий (20.1) возвращаются в игру через 2 хода. Поместите их на дорожку записи хода, на 2 ячейки вперед относительно текущего хода. Ограничения и место их прибытия регулируются обычными правилами пополнений.

Пример: если командующий покинул карту в 3-м ходу, он вернется в 5-м.

20.0 Специальные части

20.1 Штабы советских армий

20.1.1 Предназначение



Штабы советских армий (три фишки) – это небоевые части, которые позволяют советскому игроку группировать в гексагоне три части + одну часть, не учитываемую при группировании.

20.1.2 Планшеты армий

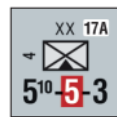
Советский игрок может использовать планшеты армий, если захочет. Все части в соответствующих ячейках планшета считаются сгруппированными со штабом армии.

20.1.3 Движение и продвижение после боя

Все три штаба являются механизированными, но они не делают немеханизированные части, сгруппированные с ними, механизированными. Штабы могут свободно подбирать и оставлять части по ходу движения. Штабы могут продвигаться после боя, как обычные боевые части, и не обязаны оставаться с частями, с которыми

начинали бой. Штаб танковой армии продвигается после боя со скоростью механизированной части, а штабы гвардейской и ударной армий продвигаются со скоростью немеханизированных частей.

20.2 Горные дивизии



Горные дивизии (11 частей) – это единственные части, которые могут двигаться и атаковать через внедорожные альпийские стороны гексагонов. Сила атаки горных дивизий немецкого игрока удваивается, если они атакуют в горный гексагон (число в степени силы атаки служит напоминанием). Советские горные дивизии не удваиваются при атаке горного гексагона.

20.3 Части НКВД



До 8-го, пока приказ «Ни шагу назад» не вступил в силу, части НКВД (8 частей) – единственные советские части, которые могут прибегать к упорной обороне на открытой местности (11.1.2). Некоторые части НКВД также являются гарнизонными частями (20.4).

20.4 Советские гарнизонные части



Советские части с синим символом типа части являются гарнизонными (10 частей). Гарнизонная часть не может покидать свой начальный гексагон до тех пор, пока немецкая боевая часть не окажется в пяти гексагонах от гарнизонной части. Как только это происходит, ограничение снимается. Уничтоженные гарнизонные части нельзя восстанавливать.

20.5 Союзники Германии

Союзниками Германии являются румынские, венгерские, итальянские, словацкие, хорватские части, а также северокавказские добровольцы. Они имеют два ограничения.



20.5.1 Боевые ограничения

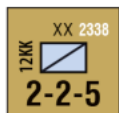
Они могут группироваться вместе и обороняться вместе, но не могут участвовать в одной и той же атаке. Группирование не мешает им атаковать: одна национальность может атаковать, а другие могут либо ничего

не делать, либо атаковать другие гексагоны. Эти национальности могут участвовать в атаках с частями Германии без ограничений.

20.5.2 Ограничения на несение потерь

Решая, кому назначить уровень потерь, в первую очередь необходимо выбирать неослабленную часть Германии (включая одноуровневые части), до того, как уничтожить ослабленную часть союзников Германии. *Примечание: Это правило сделано для того, чтобы союзники не использовали, как пушечное мясо.*

20.6 Северный Кавказ



В кампании и сценарии Fall Blau, советские негарнизонные части, начинающие игру к югу от Ростова (15 частей + 2 штаба фронта), не могут двигаться до тех пор, пока немецкая боевая часть не пересечет реку Дон между Азовским морем и Калачем, либо не окажется на расстоянии в пределах 5 гексагонов от Сталинграда. Как только это происходит, ограничение снимается. Другие советские части, попавшие в указанную зону до того, как снято ограничение, не подвергаются этому ограничению.

Примечание: для упрощения идентификации, символ типа этих частей имеет светло-голубой цвет. Черноморский и северокавказский фронты не помечены светло-голубым цветом, но подвергаются указанным ограничениям.

20.7 Части плана «Блюхер»

Пять немецких частей, помеченных литерами Blü, могут покидать область входа W только через Керченский пролив (5.7.2). Это значит, что они могут покинуть свою область входа только после захвата Тамани.

20.8 Северокавказские добровольцы



Когда немцы контролируют и Краснодар, и Ворошиловск, эти части (6 штук) прибывают по одной в ход, пока не придут все. Они прибывают либо в Краснодар, либо в Ворошиловск во время немецкой начальной фазы. В ход прибытия они могут подвигаться только на один гексагон и не могут вступать в бой (как будто вернулись из ячейки уничтоженных частей). На следующий ход после прибытия они могут двигаться обычным образом.

20.9 Инженеры Линдена



Сила атаки этой части удваивается при атаке любого городского гексагона (число в степени боевой силы служить напоминанием).

Если эта часть уничтожена, ее нельзя восстановить.

21.0 Пополнения

21.1.1 Общая информация

Каждое пополнение может восстановить один уровень ослабленной части или вернуть в игру уничтоженную часть с одним уровнем. Пополнения получаются и распределяются во время своей начальной фазы. Количество получаемых каждой стороной пополнений указано на дорожке записи хода. Пополнения нельзя накапливать – все неиспользованные пополнения сгорают.

21.1.2 Типы пополнений

- **Танковые:** используются для советских механизированных корпусов и любых танковых частей (2.3.3)
- **Пехотные:** используются для всех пехотных частей, кроме НКВД, горной пехоты, морской пехоты и моторизованных пехотных бригад.
- **Кавалерийские:** используются для всех кавалерийских частей. Можно использовать, как пехотные пополнения.
- **Специальные:** используются для моторизованной, горной, морской пехоты, танкогренатерских дивизий, НКВД, противотанковых дивизий и любых частей, не учитываемых при группировании (ЧАП, танковые бригады, штурмгешутцы и т.п.). Можно использовать, как пехотные пополнения.
- **Союзники Германии:** можно использовать только для указанной национальности: Hun = венгры, Rom = румыны, Ital = итальянцы. Если указано Axis, то можно использовать для любой негерманской боевой части Оси. Такие пополнения можно использовать для любых частей, независимо от типа (в том числе для штабов). Германские пополнения нельзя использовать для союзников Германии.

21.2 Ограничения

- Часть, находящаяся на карте, может получить пополнение, только если находится в снабжении в момент пополнения.
- Часть, находящаяся на карте, может получить пополнение, если находится в порядке. Присутствие

вражеских частей в соседних гексагонах не влияет на возможность получения пополнения.

- Часть не может получать более одного пополнения в ход.

21.3 Восстановление уничтоженных частей

21.3.1 Допустимые места

Уничтоженная часть, получившая пополнение, помещается из ячейки уничтоженных частей в одно из допустимых мест:

- Своя область входа.
- Контролируемый гексагон большого города, являющийся частью железнодорожной сети (17.4).
- Гексагон, находящийся в снабжении со своим штабом армии (немцы) или фронта (русские), располагающийся в гексагоне железнодорожной сети или в пределах двух гексагонов от него. Части немецкого игрока могут использовать только штаб соответствующей национальности.

Дополнительно:

- Части нельзя размещать в гексагонах, прилегающих к вражеским боевым частям, даже если в гексагоне находится своя часть.
- Советские танковые и механизированные корпуса, прибывающие из ячейки уничтоженных частей, обязаны прибывать в области входа А, В или С.
- Штаб и гексагон большого города не могут получать более одной восстановленной части в ход. Если в гексагоне находится и большой город, и штаб, то в этот гексагон могут прибыть две части.

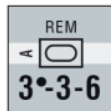
21.3.2 Превышение пределов группирования

Во время начальной фазы можно превышать пределы группирования, но от превышения необходимо избавиться к концу фазы движения игрока.

21.3.3 ЧаП

ЧаП, восстановленные с помощью пополнений, прибывают в задействованном режиме.

21.3.4 Остатки



Если остатки получают пополнения необходимого типа, то фишка остатков возвращается на планшет (10.4), а соответствующая ей часть возвращается в игру на ослабленной стороне.

Примечание: следите за тем, чтобы в игре, в один и тот же момент, была либо фишка части, либо фишка остатков.

21.4 Маркеры пополнений



Пометьте каждую часть, получавшую пополнение в данном ходу (включая восстановленные уничтоженные части), маркером пополнений. Такая часть может пройти не более одного гексагона во время фазы движения, не может использовать железнодорожное движение и двигаться между областями входа. Она не может атаковать во время фазы боя, продвигаться после боя или выходить из боя. Часть, помеченная маркером пополнений, воспрещает **все** атаки из гексагона.

Маркер пополнений снимается во время фазы восстановления.

21.5 Примечания

21.5.1 Панцергренадерские дивизии



Эти части представляют собой моторизованную пехотную дивизию с приданным танковым батальоном или батальоном «Штурмгешутцев». Они могут использовать либо специальные, либо танковые пополнения.

21.5.2 Советские танковые бригады и немецкие батальоны «Штурмгешутцев»



Эти части являются и танковыми частями, и частями, не учитываемыми при группировании. Они могут использовать либо специальные, либо танковые пополнения.

22.0 Подкрепления и области входа

22.1 Подкрепления

22.1.1 Места прибытия

Советские подкрепления с суффиксом «С» рядом с ходом прибытия, помещаются в одну из южных областей входа (G-L). Все остальные советские подкрепления помещаются в области входа А, В или С. Немецкие подкрепления помещаются в области входа W, X, Y или Z.

22.1.2 Процедура

Подкрепления размещаются в соответствующие области входа (22.1.1) во время начальной фазы игрока. Во время фазы движения они могут войти на карту с помощью железнодорожного движения (5.6) или войти на карту из области входа, используя всю доступную НД, заплатив за вход в первый гексагон обычным образом. Вместо того, чтобы войти на карту, часть может остаться в области входа, либо переместиться в соседнюю область входа (22.6).

22.1.3 Символ треугольника

Части с треугольником в правом верхнем углу начинают кампанию на ослабленной стороне.

22.2 Свои области входа

Зависят от сценария. В кампании области входа А-L являются своими для советского игрока, а области входа W-Z – для немецкого.

22.3 Общая информация про области входа

22.3.1 Движение

Во время движения, отступления или продвижения после боя, можно входить в свои области входа. Во время фазы движения, движение в область входа стоит 1 ОД. После движения в область входа, часть обязана остановиться, и сможет покинуть область входа только в следующую свою фазу движения. Стоимость возврата на карту всегда определяется первым гексагоном, в который входит часть из области входа. Механизированные части могут использовать стоимость движения по дороге. Область входа могут покидать только части, находящиеся в порядке.

22.3.2 Вражеские зоны контроля

Части могут входить на карту прямо в ВЗК, но не могут входить или пересекать вражеские связки ЗК. Часть может сформировать связку ЗК через сторону гексагона со своей областью входа.



Примеры: красные и синие линии показывают связки ЗК. Советские части формируют связки ЗК со своим краем карты (областью входа). Советские части не могут войти на карту через немецкую связку ЗК, сформированную частями А и В. Советская часть С формирует связку ЗК со своей областью входа, поймав в ловушку немецкую дивизию В.

22.4 Свойства областей входа

- В них нет пределов группирования, за исключением момента атаки гексагона на карте из области входа (22.7).
- ЗК не распространяются в области входа, и из них.
- Нельзя атаковать части, находящиеся в области входа.
- Советские части не могут вступать в немецкие области входа, а немецкие части не могут вступать в советские области входа, за исключением области входа, ведущей к бакинским нефтяным месторождениям (24.1.2).
- Части, находящиеся в своей области входа не считаются прилегающими к вражеским частям.

22.5 Отступление с карты

Часть, отступающая с карты во вражескую область входа, уничтожается. Часть, отступающая с карты, в свою область входа, помещается в эту область входа и помечается маркером дезорганизованности или беспорядочного отступления (в соответствии с результатом боя). Дезорганизованные/беспорядочно отступающие части не могут вернуться на карту, пока не окажутся в порядке.

22.6 Движение между областями входа

22.6.1 Общая информация

Часть, которая начинает своё движение в области входа, может переместиться в соседнюю область входа, потратив всю свою НД. Такое перемещение не оказывает нагрузку на железную дорогу. Части, которые переместились из области в область, не могут атаковать части, находящиеся на карте, в этом ходу (22.7). Между областями может перемещаться любое количество частей.

22.6.2 Немецкое движение между областями входа

Немецкая часть, которая начинает свою фазу движения в немецкой области входа (W-Z) может переместиться в любую другую немецкую область входа (W-Z).

22.6.3 Советское движение между областями входа

Советские части, которые начинают свою фазу движения в области входа к северу от Каспийского моря (области входа A-E) могут переместиться в любую другую область входа к северу от Каспийского моря или в ячейку транзита через Каспийское море. Таким же образом, советские части, которые начинают свою фазу движения в области входа к югу от Каспийского моря (области входа G-L) могут переместиться в любую другую область входа к югу от Каспийского моря или в ячейку транзита через Каспийское море.

22.6.4 Ячейка транзита через Каспийское море

Советская часть, находящаяся в ячейке транзита через Каспийское море (F) может переместиться в любую советскую область входа, потратив всю свою НД. Советские части могут оставаться в ячейке транзита через Каспийское море сколько захотят. В каждый момент времени в ячейке транзита через Каспийское море может находиться не более двух боевых частей (в течение одного хода две части могут покинуть ячейку, а потом другие две могут зайти в нее).

Примечание: нельзя перевозить части по железной дороге, проходящей между областями входа E и Кавказом (5.6.6).

22.7 Атака частей, находящихся на карте

Во время своей фазы боя, части, находящиеся в области входа, могут атаковать части, находящиеся на карте в гексагонах, прилегающих к соответствующим областям входа. Части, принимающие участие в атаке, необходимо сгруппировать на краю области входа в соответствии с обычными правилами предела группирования (мысленно представляя продолжение гексагональной сетки в областях входа). Части, атакующие из области входа, могут участвовать в атаке вместе с частями, находящимися на карте и получать поддержку ЧАП/авиации (если они доступны).

Если атака прошла успешно, и вражеские части были уничтожены, или отступили, атакующие части могут продвинуться на карту (они не обязаны продвигаться). Если атака не привела к уничтожению или отступлению обороняющихся, атакующие части остаются в своей области входа.

23.0 Погода

23.1 Таблица погоды

Во время каждой фазы погоды, начиная с 17-го хода, определите погоду броском кубика по таблице погоды. Поместите маркер погоды в соответствии с результатом броска. До 17-го хода погода всегда ясная.

Бросок	Июнь-Август	Сентябрь	Распутица	Зима
1	Ясная	Пасмурная	Дождь*	Снег*
2	Ясная	Пасмурная	Дождь*	Снег*
3	Ясная	Ясная	Пасмурная	Пасмурная-3
4	Ясная	Ясная	Пасмурная	Пасмурная-3
5	Ясная	Ясная	Ясная	Ясная
6	Ясная	Ясная	Ясная	Ясная

*Если в прошлом ходу погода была дождливой или снежной, примените МБК +1

23.2 Влияние погоды

23.2.1 Ясная погода:

- Нет влияния.
- Немецкий игрок получает все доступные авиационные части (10.7).

Пасмурная и пасмурная-3 погода:

- Нет влияния.

- Немецкий игрок получает только одну германскую авиационную часть. Во время зимних ходов (пасмурная-3) он не получает авиационных частей.

Дождь:

- Немецкий игрок не получает авиационных частей.
- Сезонные болота: считайте такие гексагоны болотами до конца игры. До наступления дождя считайте их гексагонами с открытой местностью.
- Движение: стоимость движения механизированных частей по второстепенным дорогам составляет 1 ОД за гексагон. Переправа через сторону гексагона малой реки без моста стоит +1 ОД для всех частей.
- Делите пополам (округляйте вверх) результаты продвижения после боя (Adv 2 становится Adv 1, Adv 3 и Adv 4 становятся Adv 2. Ограниченное продвижение, продвижение на 1 гексагон и все виды отступлений остаются без изменений).
- Линия снабжения: внедорожная часть линии снабжения уменьшается с пяти до трех гексагонов.

23.2.3 Снег:

- Немецкий игрок не получает авиационных частей.
- МБК аэродромов при броске по таблице истощения в изоляции становится +1.
- Движение: все нормы движения уменьшаются на 1. Ускоренное движение и тактическое движение остаются без изменений.
- Все результаты продвижения после боя уменьшаются на 1 гексагон (но никогда не становятся ниже 1). Снег не влияет на длину отступления. Это -1 складывается с -1 из 15.2.3.

23.3 Распутица

23.3.1 Общая информация

Временной промежуток, когда возможна распутица указан коричневой полоской на дорожке записи хода. Распутица возникает, если в прошлом ходу был дождь, а в текущем ходу погода ясная или пасмурная.

23.3.2 Маркер распутицы



Когда по таблице погоды выпадает дождь (между ходами 21 и 26), поместите маркер распутицы на следующее деление дорожки записи хода, в качестве напоминания, что по окончании дождя наступит распутица.

Пример: если дождь пошел в 20-м ходу, поместите маркер распутицы в ячейке 21-го хода. Если в 21-м ходу снова выпадет дождь, переместите маркер распутицы в ячейку 22-го хода.

23.3.3 Влияние распутицы

Распутица не влияет на доступность авиационных частей. Для всего остального, распутица действует, как дождь.

23.4 Русская зима (зимние ходы)

Русская зима начинается в 28-м ходу и влияет на игру следующим образом:

- Сила атаки немецких частей: сила атаки всех немецких частей, находящихся на ряду хх43 и к северу от него, уменьшается на 1 (но никогда не становится ниже 1).
- Сила обороны немецких частей: сила обороны всех немецких частей, находящихся на ряду хх43 и к северу от него, уменьшается на 1 (но никогда не становится ниже 2). Части с силой обороны 1 или 2 это правило не касается. Всегда применяйте -1 до деления пополам или удвоения. **Исключения:** части, находящиеся в городе любого размера, деревне, построенном укреплении или в гексагоне, прилегающем к своему большому городу.
- Все альпийские стороны гексагонов становятся непроходимыми до конца игры для всех частей (включая горные части).
- Больше нельзя использовать область входа К. Все части, находящиеся в этой области входа, смещаются либо в область входа J, либо в область входа L.
- Все крупные реки (не Волга) на картах А и В замерзают. Это не влияет на их эффекты во время боя, но упрощает переправу через них: механизированные части платят за переправу без моста +2 ОД, а немеханизированные +1 ОД. Части не обязаны начинать ход в гексагоне, прилегающим к реке, чтобы переправляться через нее, а также не уничтожаются, если вынуждены отступать через сторону гексагона крупной реки без моста.
- Все озера в пустынных гексагонах или касающиеся пустынных гексагонов замерзают. Для боя и движения они считаются замерзшими крупными реками.

24.0 Победные очки и автоматическая победа

24.1 Победные очки (ПО)

24.1.1 Общая информация

Только немецкий игрок получает ПО и отмечает их на дорожке записи ПО. ПО даются за захват определенных гексагонов и за выход немецких частей с восточного края карты в сторону Баку (24.1.2). Каждый гексагон, дающий ПО, отмечен красным кружком с количеством ПО. Окружение и изоляция победного гексагона не дает ПО. Победные гексагоны, контролируемые немецким игроком, не дают ПО, если не находятся в снабжении во время фазы проверки победных условий.

24.1.2 Бакинские нефтяные месторождения

Немецкий игрок получает 3 ПО за вывод пяти дивизий с карты через область входа G. Все части должны выйти во время одной и той же фазы движения, и, хотя бы одна дивизия должна быть танковой. Считайте все ослабленные дивизии союзников Германии и ослабленные германские дивизии за половину дивизии. Ослабленные дивизии союзников Германии, части меньше дивизии и остатки не считаются. Немецкий игрок сохраняет эти ПО, пока хотя бы 5 дивизий, включая хотя бы одну танковую, остаются в области входа G и прослеживают дорожную линию снабжения от области входа G до немецкого источника снабжения. Немецкие части могут вернуться на карту из области входа G во время немецкой фазы движения (естественно, через область входа G). Немецкие части, находящиеся в области входа G, подвергаются эффектам отсутствия снабжения и истощения в изоляции, если такие условия наступают. Если они оказываются в изоляции, то считайте, что они прилегают к вражеской части и могут проследить путь до аэродрома.

24.1.3 Область входа G

Если в момент выхода пяти немецких дивизий через область входа G, в ней находятся советские части, то советский игрок должен сместить эти части в соседние области входа (H или J), и пометить их маркером дезорганизованности. Советские части не могут использовать область входа G и входить в нее, пока в ней есть хотя бы одна немецкая часть. Немецкий контроль области входа G не делает ее немецкой областью входа.

24.1.4 Вычитание победных очков

Немецкий игрок должен вычитать ПО в следующих ситуациях:

-3 ПО если хотя бы одна советская часть прилегает к области входа X, Y или Z. За каждую область входа можно получить -3 ПО (то есть максимум -9 ПО, если советские части прилегают ко всем трем областям входа).

-3 ПО за каждый большой город, расположенный к западу от начальной линии 28-го июня (Харьков и Сталино), занятый советскими частями.

-1 ПО за каждый маленький город, расположенный к западу от начальной линии 28-го июня, занятый советскими частями.

24.2 Автоматическая победа

Немецкий игрок находится под давлением необходимости достичь быстрого успеха, в то время, как советский игрок находится под давлением необходимости продержаться, как можно дольше. Каждая ячейка на дорожке записи хода имеет критерий оценки успеха операции в виде ПО, которые немецкий игрок должен иметь в указанном ходу. Если немцы набрали хотя бы на 6 ПО больше, чем критерий оценки успеха операции, они выигрывают автоматически во время фазы проверки победных условий. Советский игрок выигрывает автоматически, если немецкий игрок отстает хотя бы на 6 очков от критерия оценки успеха операции в конце любого игрового хода. Если ни один из игроков не достиг автоматической победы, игра продолжается.

Пример: если критерий 8 ПО, то немецкий игрок выигрывает, если наберет 14 ПО, а советский, если наберет 2 ПО.

24.3 Гора Эльбрус

Немецкий игрок получает временное 1 ПО, если в какой-то момент игры немецкая горная часть занимает гексагон с горой Эльбрус (4860). Это 1 ПО считается только для определения автоматической победы, но не считается во время последнего хода игры.

Опциональные правила

Опциональные правила не обязательны. Используйте эти правила только по договоренности. Можно использовать, как все правила, так и некоторые из них.

25.0 Резервы

25.1 Предназначение

Позволяют продвигаться после боя дополнительными частями, не участвующим в атаке.

25.2 Процедура

25.2.1 Общая информация



Чтобы поместить часть или сгруппированные в одном гексагоне части в резерв, пометьте их маркером резерва во время своей фазы движения. В резерв можно помещать только части, находящиеся в порядке, которые еще не двигались или двигались всего на один гексагон, не заходя в ВЗК. Части, получившие пополнение, не могут помещаться в резерв. Части, помещенные в резерв, больше не могут двигаться до фазы боя.

25.2.2 Количество

У каждой стороны есть по три маркера резерва.

25.2.3 Активизация

В любой момент во время своей фазы боя, игрок может активизировать любое количество резервных групп. Игрок может снять маркер резерва с части или сгруппированных частей, чтобы выполнить ими продвижение после боя на расстояние до двух гексагонов, следуя обычным правилам продвижения после боя. Резервы, активизированные после определенного боя, могут игнорировать ВЗК в освобожденном обороняющемся гексагоне, также, как и другие свои части, участвовавшие в бою. Активизированные резервы не могут:

- Проводить обычный бой или бой развития успеха.
- Переправляться через сторону гексагон крупной реки без моста, если она не замерзла (они могут переправляться через мосты, включая понтонные).

Для того, чтобы активизировать резервы, необязательно проводить бой. Можно группировать части резерва с атакующими частями. В конце каждой фазы боя все маркеры резерва удаляются.

26.0 Запланированные наступления

26.1 Стоимость

Чтобы поместить маркер запланированного наступления на советский штаб фронта или немецкий штаб армии, нужно заплатить одно очко ресурсов.

26.2 Процедура и влияние



После траты очка ресурсов во время начальной фазы, поместите маркер запланированного наступления в режиме планирования на снабженный штаб (проверяется в момент траты очка ресурсов), находящийся в порядке. Если штаб отступает или двигается больше, чем на два гексагона, маркер ЗН снимается. Во время следующей начальной фазы игрока, маркер переворачивается в режим готовности. Маркер в режиме готовности можно использовать в любом одном бою в пределах дальности действия штаба (нельзя использовать во время боя развития успеха). После использования, маркер сразу удаляется. Маркеры ЗН можно использовать снова, но в каждый момент времени, игрок не может иметь больше двух таких маркеров на карте.

Влияние: использование маркера позволяет атакующему бросить два кубика по ТРБ и выбрать любой результат. Оба маркера ЗН можно использовать в одном и том же бою, чтобы бросить три кубика и выбрать один из них.

27.0 Выход из боя

27.1 Предназначение

Возможность для текущего игрока отступить во время своей фазы боя.

27.2 Таблица выхода из боя

Бросок кубика	Результат
1-2	Провал
3	Успех (-1 уровень)
4-6	Успех

27.2.1 Процедура

Любая часть (включая дезорганизованные), которая не атаковала во время фазы боя, может попытаться выйти

из боя. Выйти из боя можно попытаться в любой момент своей фазы боя (перед или после любого количества атак). Чтобы попытаться выйти из боя, бросьте кубик по таблице выхода из боя за каждую часть или за все сгруппированные в гексагоне части сразу (по выбору игрока). Необязательно объявлять все попытки заранее – можно смотреть на результаты выхода из боя предыдущих частей, перед тем как решить, пытаться ли выходить следующими.

27.2.2 МБК

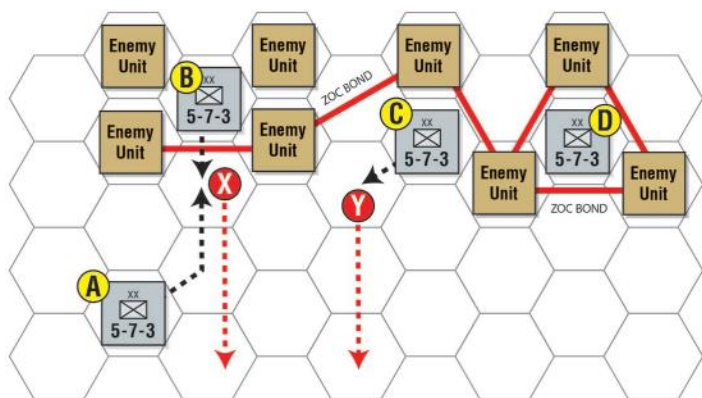
+1 если часть кавалерийская или механизированная (если бросок ведется за несколько сгруппированных частей, то модификатор применяется, только если все части такие).

-1 если хотя бы одна часть дезорганизована. Все модификаторы складываются. Считайте результаты меньше 1, как 1, а больше 6, как 6.

27.2.3 Результаты

Результат «Провал» означает, что попытка выйти из боя не удалась, и часть остаётся на месте. Результат «Успех» позволяет части отступить на 1 или 2 гексагона в любом направлении и стать дезорганизованной (или беспорядочно отступающей, если она уже была дезорганизована). В случае результата «Успех -1 уровень», часть теряет уровень перед отступлением.

Примечание: части, вышедшие из боя, восстанавливаются во время фазы восстановления также, как и остальные части.



Пример: немецкий игрок пытается освободить части В и С. Для этого он подводит часть А в гексагон Х и разрушает вражескую связку ЗК, позволяя части В переместиться в гексагон Х. Часть С двигается в гексагон Y. Во время фазы боя три части (А, В, С) пытаются выйти из

боя, чтобы отступить. Часть D заперта вражескими связками ЗК, поэтому не может ни двигаться, ни пытаться выходить из боя.

28.0 Командующие

28.1 Фишки командующих

28.1.1 Общая информация

Командующие являются небоевыми частями, которые двигаются со скоростью механизированных частей. Каждый командующий может перебросить один кубик раз в ход. После переброса кубика, необходимо использовать новый результат – выбрать предыдущий результат нельзя. Переверните командующего, который обеспечил переброс кубика. Переверните командующего обратно, в режим готовности, во время своей начальной фазы.

28.1.2 Дальность

Способность командующего перебросить кубик действует только в пределах его дальности. Дальность измеряется таким же образом, как в случае ЧАП (18.4).

28.1.3 Чуйков



Позволяет советскому игроку один раз за ход перебросить кубик после своего броска на упорную оборону.

28.1.4 Манштейн



Позволяет немецкому игроку один раз за ход перебросить кубик после броска по ТРБ (обычный бой или бой развития успеха), на упорную оборону или на попытку выйти из боя. Бросок по ТРБ может быть, как свой, так и вражеский. Броски на упорную оборону и попытку выйти из боя должны быть свои.

28.1.5 Командующие и ж/д движение

Если командующий использует железнодорожное движение, он не помечается маркером поезда, он переворачивается в задействованный режим.

29.0 Оспариваемые городские гексагоны

Это правило обязательно для сценария «Уран».

29.1.1 Общая информация

Когда маркер городского боя помещается на карту в результате частичного успеха по таблице упорной обороны, атакующий обязан продвинуть в городской гексагон хотя бы одну часть и оказаться в нем вместе с обороняющимся. Такой городской гексагон называется оспариваемым. Пределы группирования в оспариваемом городском гексагоне применяются для каждого игрока отдельно. Когда все части одной стороны покидают гексагон, маркер удаляется.

Части, находящиеся в оспариваемом городском гексагоне:

- Удваивают свою силу обороны.
- Не распространяют ЗК и не формируют связи ЗК.
- Не считаются прилегающими к шести соседним гексагонам в отношении определения модификатора за аэродром при истощении в изоляции (16.5.4).

29.1.2 Движение и оспариваемые городские гексагоны

Часть впервые попадает в оспариваемый гексагон из-за частичного успеха по таблице упорной обороны. Во время последующих своих фаз движения, другие части могут входить в оспариваемый городской гексагон только с помощью тактического движения. Нельзя двигаться из городского оспариваемого гексагона в ВЗК (свои части отменяют ВЗК в своем гексагоне в целях этого правила).

29.1.3 Бой и оспариваемые городские гексагоны

- Части, находящиеся в оспариваемом городском гексагоне, могут объединяться с частями, находящимися вне города, чтобы атаковать вражеские части в этом оспариваемом городском гексагоне. *Примечание: находящиеся в Воронеже немецкие части не будут делиться пополам, а другие немецкие части в 2403, атакующие через Дон, будут.*
- Части, находящиеся в оспариваемом городском гексагоне, не могут атаковать «наружу» из этого гексагона.
- Если первоначальный обороняющийся контратаковал и достиг частичного успеха, маркер городского боя уменьшается на один уровень. Если уровень уменьшился до 0, то первоначальный атакующий обязан отступить из гексагона, после чего маркер удаляется.

29.1.4 Контроль

Оспариваемый городской гексагон контролируется первоначальным обороняющимся. Чтобы не забыть, кто был первоначальным обороняющимся, помещайте маркер городского боя на части первоначальных обороняющихся.

Только для кампании

30.0 Закавказский фронт

Эти советские подкрепления активизируются, когда немецкие части входят южнее ряда хх40 (карта Кавказа). Начиная с этого хода, одна часть (по выбору советского игрока) прибывает каждый ход до тех пор, пока не придут все. Они прибывают во время советской начальной фазы в любую советскую область входа к югу от Каспийского моря (G-L) и могут двигаться в этот ход обычным образом.

31.0 Советские резервные армии



5-я, 6-я, 7-я и 8-я резервные армии не могут двигаться, пока не активизируются. 8-я резервная армия в Саратове активизируется в 15-м ходу (либо если немецкая часть оказывается в шести гексагонах от Саратова). Советский игрок может активизировать остальные три армии (по одной армии в ход), начиная со второго хода. Эти армии игнорируют пределы группирования до момента активизации. Игроки могут воспользоваться красными маркерами, в качестве напоминаний. Эти армии не имеют ничего общего с шестью неболевыми резервными армиями, используемыми в правилах маскировки (34.1).

32.0 Отвод и усиление

32.1 Отвод немецких частей в 10-м ходу

Во время немецкой начальной фазы 10-го хода, немецкий игрок должен отвести две элитные танковые дивизии и панцергренадерскую дивизию «Великая Германия». В первую очередь отводить нужно изолированные танковые дивизии. Отведите дивизию «Великая

Германия», независимо от ее состояния и положения на карте. **Под отводом подразумевается удаление фишек из игры.**

Примечание: исторически немцы отвели 9-ю и 11-ю танковые дивизии.

Отвод этих трех дивизий должен привести к снятию, как минимум, семи уровней (неослабленная часть считается за 3 уровня). Если три снятые фишки дали меньше 7 уровней, то нужно ослаблять другие танковые дивизии на карте (не отводя их), чтобы в общей сложности удалить семь уровней.

Пример: если 9-я, 11-я танковые и дивизия «Великая Германия» находятся в ячейке уничтоженных частей, то немецкий игрок может отвести их из ячейки уничтоженных частей, а затем ослабить танковые дивизии, находящиеся на карте, в общей сложности на семь уровней.

Если отвод этих трех дивизий приводит к удалению более семи уровней, то немецкий игрок может немедленно передать лишние уровни, оставшиеся свыше семи, ослабленным танковым и панцергренадерским дивизиям, находящимся в снабжении на карте (маркеры пополнений не помещаются). Ослабленная дивизия может получить два уровня. Неиспользованные уровни сгорают.

32.2 Отвод советских танковых корпусов

В течение игры, советскому игроку придется отвести несколько танковых корпусов. Некоторые отводятся в резерв Ставки, а три (13-й, 14-й и 28-й) преобразуются в механизированные корпуса. Советский игрок может отвести любой корпус, если он находится в снабжении или в ячейке уничтоженных частей – не обязательно те номера, что отводились исторически. Однако, отвод танкового корпуса должен привести к удалению хотя бы одного уровня. Если танковый корпус находится в ячейке уничтоженных частей, то необходимо ослабить один танковый корпус на карте. Если отвод танкового корпуса приводит к удалению более одного уровня, то советский игрок может немедленно передать лишний уровень, ослабленному танковому корпусу, находящемуся в снабжении на карте (маркеры пополнений не помещаются) или поместить негвардейскую танковую бригаду из ячейки уничтоженных частей в гексагон отводящегося танкового корпуса. Отвод происходит во

время начальной фазы. Неиспользованные уровни сгорают.

32.3 Другие отводы

- 1 RFSS: в 11-м ходу необходимо отвести часть 1 RFSS. Если она уничтожена или ослаблена, немецкий игрок теряет следующее очко специальных пополнений.
- Германские пехотные дивизии: в 9-м и 17-м ходах, отведите по одной любой снабженной неослабленной германской трехуровневой пехотной дивизии.
- Барбо: в 23-м ходу отведите итальянскую кавалерийскую бригаду. Если она уже уничтожена, дополнительных штрафов нет.

32.4 Усиление 5-й дивизии СС «Викинг»



В 13-м ходу добавьте один уровень 5-й дивизии СС «Викинг» (прибыл ее третий полк). Если она не ослаблена к этому моменту, замените ее фишку фишкой 8-10-6, которая теперь становится неослабленной версией этой дивизии. Если дивизия находится на планшете остатков или в ячейке уничтоженных частей, то она получает пополнение по обычным правилам пополнений. С этого момента у дивизии 4 уровня.

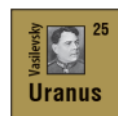
32.5 27-я танковая дивизия



В 20-м ходу замените кампфгруппу Михалик 27-й танковой дивизией. Если кампфгруппа находится в ячейке уничтоженных частей, то 27-я танковая дивизия прибывает на ослабленной стороне, как подкрепление. Уберите фишку кампфгруппы Михалик из игры.

33.0 Зимнее наступление

33.1 Маркер Василевского



В 25-м ходу советский игрок получает маркер Василевского. Во время любой начальной фазы, начиная с 25-го хода, советский игрок может использовать маркер, чтобы объявить начало зимнего наступления. Удалите маркер после использования.

33.2 Эффекты зимнего наступления

33.2.1 Подготовка

Во время начальной фазы хода, в котором было объявлено начало зимнего наступления:

- Удалите из игры румынскую авиационную часть (она понесла тяжелые потери в начале операции «Уран» и потеряло большинство своих передовых аэродромов).
- Поместите два маркера запланированных наступлений и два очка снабжения (все в режиме готовности) с любыми своими снабженными штабами. Можно поместить все маркеры вместе с одним штабом, а можно распределить среди нескольких штабов.

33.2.2 Изменение порядка хода

Начиная со следующего хода, порядок хода меняется. Ход советского игрока предшествует ходу немецкого игрока до конца игры. Между половинками «сдвоенного» хода, немецкий игрок получит промежуточный мини-ход (33.2.3), который позволит ему провести некоторое количество движения и восстановления до того, как изменится порядок хода.

33.2.3 Промежуточный мини-ход

После хода советского игрока (в котором было объявлено начало зимнего наступления), и перед началом следующего хода, немецкий игрок проводит свой промежуточный мини-ход. Он состоит из трех частей:

- Фаза движения: во время этой фазы, все немецкие части, непомятые маркером беспорядочного отступления, могут использовать тактическое движение. Беспорядочно отступающие части могут подвигаться на полную НД. Части могут добровольно начать беспорядочно отступать, чтобы подвигаться на полную НД. Части могут выгрузиться из эшелонов, но не могут использовать железнодорожное движение.
- Ограниченная фаза боя: части могут попытаться выйти из боя (27.0), но не могут атаковать.
- Фаза восстановления: все немецкие части могут восстанавливаться по обычным правилам.

Начальная фаза и фаза снабжения пропускаются. После промежуточного мини-хода, порядок хода изменяется, и игра продолжается обычным образом.

34.0 Маскировка

Примечание: правила маскировки позволяют советскому игроку скрывать свои части от немецкого игрока.

34.1 Резервные армии

Не путайте с резервами (25.0).

34.1.1 Прибытие



Шесть резервных армий и шесть маркеров маскировки прибывают в 21-м ходу, в качестве подкреплений. Они помещаются в любые советские области входа, и советский игрок секретно распределяет маркеры маскировки между ними, подсовывая их под фишки резервных армий.

34.1.2 Маркеры маскировки



Эти маркеры определяют ячейки резервных армий. Как только маркер назначен резервной армии, он остается с ней до тех пор, пока резервная армия не начнет фазу движения:

- В одном гексагоне с другой резервной армией.
- В одной области входа с другой резервной армией.

В любом из двух указанных случаев, советский игрок может секретно поменять (или сделать вид, что поменял) маркеры маскировки.

34.2 Свойства резервных армий

Резервные армии обладают следующими характеристиками:

- Они являются небоевыми немеханизированными частями (19.0).
- Если они уничтожены, то возвращаются в игру со своим маркером маскировки через два хода (19.4).
- Их ячейки могут держать в себе до восьми советских боевых частей.
- Распространяют ЗК и могут формировать связки ЗК, только если игрок покажет подходящую часть из их ячейки и поместит ее поверх фишки резервной армии.

34.3 Движение и резервные армии

34.3.1 Сухопутное движение

Норма движения резервных армий 3 ОД. Они могут использовать тактическое и ускоренное движение. Если в ячейке резервной армии есть части, то армия ходит со

скоростью самой медленной части в ячейке. Если часть, находящаяся в ячейке резервной армии, получила пополнение, то резервная армия может пройти не более одного гексагона. Резервная армия может двигаться до того, как получит части в свою ячейку, но не после этого.

34.3.2 Железнодорожное движение

Резервная армия может использовать железнодорожное движение, только если в ее ячейке нет частей. Этот факт нужно продемонстрировать оппоненту.

34.3.3 Области входа

Резервные армии могут двигаться из одной советской области входа в другую (22.6). Резервные армии с дезорганизованными частями или частями, получившими пополнение, не могут двигаться между областями входа.

34.4 Как попасть в резервную армию и покинуть ее

34.4.1 Как попасть в резервную армию

Есть четыре способа попасть в ячейку резервной армии. Каждый способ полностью тратит НД вовлеченных частей и не использует ж/д движение.

- **Из подкреплений:** каждый ход советский игрок может поместить любое количество своих подкреплений в резервную армию, снабженную через области входа А-D.
- **Из своей области входа:** любую часть, находящуюся в области входа А-Е или в ячейке транзита через Каспийское море, можно поместить в резервную армию, снабженную через области входа А-Е.
- **Из ячейки одной резервной армии в другую:** каждый ход советский игрок может переместить одну советскую часть, находящуюся в ячейке резервной армии, снабженной через области входа А-Е, в ячейку другой резервной армии, снабженной через области входа А-Е.
- **С помощью стратегического движения:** каждый ход советский игрок может переместить одну советскую часть, расположенную в гексагоне железнодорожной сети, в ячейку любой резервной армии. Расстояние не играет роли. Гексагон железнодорожной сети и резервная армия должны быть снабжены через области входа А-Е.

Примечание: части не могут попасть в резервную армию обычным сухопутным движением.

34.4.2 Как покинуть резервную армию

Резервная армия может двигаться до того, как части покинут ее ячейку, но не после этого. Часть, которая начинает свое движение в ячейке резервной армии, может покинуть эту ячейку одним из двух способов:

- В ячейку другой резервной армии (34.1.1) или в область входа А-Е. Не более одной части в ход. Начальное и конечное местоположение должны быть снабжены через область входа А-Е.
- Переместиться на карту к фишке своей резервной армии, а затем двигаться оттуда обычным образом. Этот способ раскрывает маскировку резервной армии и приводит к тому, что фишку резервной армии придется удалить (34.7).

34.5 Резервные армии и пополнения

Пополнения (как уничтоженных частей, так и ослабленных) могут идти напрямую в ячейку резервной армии. Это действие влияет на движение резервной армии (34.3.1).

34.6 Резервные армии и бой

34.6.1 Не могут атаковать

Части, находящиеся в ячейке резервной армии, не могут атаковать, пока не покинут эту ячейку (34.4.2).

34.6.2 Оборона

Если резервная армия атакована, то до трех частей в рамках пределов группирования (4.1) могут покинуть ячейку резервной армии (их помещают на фишку резервной армии) и обороняться в гексагоне. Части, оставшиеся в ячейке этой резервной армии, имеют силу обороны 0, никак не влияют на группирование и не могут использоваться во время упорной обороны. Если резервная армия отступает, все части, оставшиеся в ячейке армии, получают те же маркеры дезорганизации или беспорядочного отступления, что и другие обороняющиеся части. Если резервная армия уничтожается во время отступления, все части, находящиеся в ее ячейке, также уничтожаются. Резервная армия без частей в ячейке считается небоевой частью и подчиняется правилам 19.3.

34.6.3 ЧАП

ЧАП не может обеспечивать поддержку наступления и обороны, если находится в ячейке резервной армии. ЧАП не становится дезорганизованной, если двигается более двух гексагонов, находясь в ячейке резервной армии.

34.7 Удаление резервной армии

Если резервная армия раскрывает себя из-за 34.4.2 или 34.6.2, ее фишку необходимо удалить из игры до ближайшего конца советского хода. Поместите все части их ячейки в гексагон, где находилась фишка резервной армии. Превышение пределов группирования допустимо, но должно быть исправлено до конца следующей советской фазы движения. Резервные армии могут возвращаться в игру (34.2).

Сценарии

C1. Fall Blau

C1.1 Расстановка и общие данные

- **Продолжительность игры:** 8 ходов. Начинается с 1-го хода, заканчивается фазой проверки победных условий 8-го хода.
- **Первый игрок:** немецкий.
- **Карты:** используется только карта А.
- **Расстановка:** используйте планшеты расстановки кампании.

C1.2 Специальные правила

- Игра начинается с немецкой начальной фазы.
- Во время фазы движения 1-го хода, немецкие боевые части могут двигаться только с помощью тактического движения (до двух гексагонов). Очки снабжения могут двигаться на полную НД. Немецкие части могут пересекать армейские разграничительные линии.
- **Советские подкрепления** могут входить на карту обычным образом, используя ОД, если входят из областей входа А или В, либо войти с северного, восточного или южного края карты ж/д движением. Считайте, что советский игрок имеет железнодорожную сеть с ж/д линиями на восточном и южном краях

карты. Вместо входа на карту, советские подкрепления могут переместиться в любую свою область входа.

- **Выход немецких частей с карты:** немецкие части могут выходить с карты через области входа M-R, чтобы выполнить победные условия. Это не влияет на возможности советского игрока использовать эти области входа. Немецкие части, вышедшие с карты через эти области хода, не могут вернуться на карту или атаковать части, находящиеся на карте.
- **Неактивизированные части:** советские части, начинающие к югу от Ростова, не могут двигаться, пока не активизируются согласно правилу 20.6.
- **5-я резервная армия (5 частей):** входит в игру в 3-м ходу с восточного края карты, к северу от гексагона 4210. Одна часть может использовать ж/д движение, а остальные могут войти на карту обычным движением.
- **6-я резервная армия:** все четыре части начинают игру в гексагоне 3806 и могут двигаться обычным образом, начиная со 2-го хода.

C1.3 Победные условия

Немецкий игрок побеждает, если имеет хотя бы **8 ПО** во время любой фазы проверки победных условий. Если этого не происходит к концу 8-го хода, то побеждает советский игрок. В этом сценарии немецкий игрок может учитывать победные гексагоны, изолированные ото всех советских источников снабжения, но еще не захваченные. Помимо ПО, напечатанных на карте, немецкий игрок может получить:

- 2 ПО за выход хотя бы 5 уровней механизированных частей через восточный край карты*.
- 2 ПО за выход хотя бы 5 уровней механизированных частей через южный край карты*.
- 1 ПО за наличие хотя бы одной германской боевой части южнее реки Дон, ниже ряда хх31.

*Эти ПО считаются, только если немецкий игрок может проследить линию снабжения от немецкой области входа до соответствующей советской области входа во время фазы проверки победных условий.

С2. Кавказская кампания

С2.1 Расстановка и общие данные

- **Продолжительность игры:** 18 ходов. Начинается с 10-го хода, заканчивается фазой проверки победных условий 27-го хода.
- **Первый игрок:** советское предварительное движение (С.2.4.1), затем немецкий ход.
- **Карты:** используются только карта С и D.
- **Расстановка:** используйте планшеты расстановки Кавказской кампании.

С2.2 Специальные правила для немецкого игрока

- **Немецкие авиационные части:** одна германская авиационная часть во время ходов с ясной или пасмурной погодой. Нет авиационных частей во время дождя и ходов 15-22.
- **Немецкие очки ресурсов:** 1 в ход, начиная с 11-го хода.
- **Немецкие подкрепления:** считайте северный край карты областью входа. В первом ходу немецкие подкрепления могут войти между гексагонами 2740-4240 (включая эти гексагоны). После первого хода область входа расширяется до диапазона 2140-4740.
- Немецкий игрок получает части плана «Блюхер» (20.7) и части северокавказских добровольцев (20.8) по обычным правилам.
- **Немецкие источники снабжения:** Тамань (1549), если контролируется немецким игроком. Любой дорожный гексагон на северном краю карты западнее гексагона 4440.
- **Немецкие пополнения:** используйте значения, указанные на Кавказской дорожке записи хода.
- **Перешивка железнодорожной колеи:** первый маркер ж/д терминала появляется в 4-м ходу сценария. Поместите его в гексагон 3140 во время начальной фазы этого хода. Оба маркера ж/д терминалов (второй – от Тихорецка 3443 до Тамани) могут перешивать до двух гексагонов в ход каждый.

С2.3 Специальные правила для советского игрока

- **Советские очки ресурсов:** одно в ход.
- **Советские подкрепления:** советские подкрепления с буквами С (Caucasus) или ТС в правом верхнем углу, прибывают в любые области входа G-L. Если у части

нет указанных букв, то она во время начальной фазы она оказывается в ячейке транзита через Каспийское море, а во время фазы движения ее можно переместить в одну из областей входа (G-L).

- **Советские пополнения:** используйте Кавказскую дорожку записи хода.

С2.4 Специальные правила первого хода

Первый ход этого сценария проходит по специальной последовательности:

1. **Советское предварительное движение:** перед тем, как начнется немецкий ход, советский игрок может подвигать любые свои части (кроме гарнизонных, 20.4), используя их обычную НД. Ускоренное и железнодорожное движение запрещены. Два советских подкрепления, прибывающих в первом ходу, не двигаются и не входят в игру до советской фазы движения.
2. **Пропустите немецкую начальную фазу:** в первом ходу немцы не получают пополнений и очков ресурсов. Поместите немецкие подкрепления 10-го хода на северный край карты.
3. **Немецкая фаза движения и далее:** с этого момента игра продолжается обычным образом. Немецкие подкрепления входят в игру во время фазы движения через гексагоны 2740-4240 и могут использовать свою полную НД.

С2.5 Победные условия

Автоматическая победа (критерий оценки) в этом сценарии не используется. Немецкий игрок побеждает, если имеет 12 ПО во время фазы проверки победных условий 27-го хода (начинает игру с нуля). Советский игрок побеждает, если немецкий игрок набрал меньше 12 ПО. Изолированные захваченные победные гексагоны не считаются.

С3. Операция «Уран»

С3.1 Расстановка и общие данные

- **Продолжительность игры:** 9 ходов. Начинается с советской половины 28-го хода, заканчивается фазой проверки победных условий 36-го хода.
- **Первый игрок:** советский.
- **Карты:** используются только карты А и В.

- **Расстановка:** используйте планшеты расстановки операции «Уран».
- **Южный край:** области входа Q и R – немецкие. Советский игрок не может в них входить.
- **Используйте правило 29:** оспариваемые городские гексагоны.

С3.2 Подкрепления и пополнения

- **Немецкие подкрепления:** части прибывают так же, как и в кампании. Части, чье прибытие указано словом «South», должны прибывать через область входа с южного края карты (см. выше).
- **Советские подкрепления:** прибывают в области входа А, В, или С.
- **Пополнения:** используйте дорожку записи хода. В первом ходу сценария пополнения не прибывают.

С3.3 Изменение порядка хода

Начиная со второго хода сценария, порядок хода изменяется, и советский игрок ходит первым до конца игры.

С3.4 Специальные правила первого хода

- Пропустите немецкий ход и советскую начальную фазу. Игра начинается с советской фазы движения.
- В первом ходу пасмурная погода.
- В первом ходу советские части могут двигаться только с помощью тактического и железнодорожного движения.
- Немецкий игрок получает свой промежуточный мини-ход (33.2.3) после того, как закончится первый советский ход (перед началом 29-го хода).

С3.5 Победные условия

Автоматическая победа (критерий оценки) в этом сценарии не используется. Немецкий игрок побеждает, если выполняет оба условия:

- Удерживает хотя бы один гексагон Сталинграда до начала своей половины 34-го хода.
- Имеет хотя бы 11 ПО во время фазы проверки победных условий 36-го хода. Изолированные захваченные победные гексагоны не считаются. Немецкий игрок начинает игру с 15-ю ПО, то есть он может потерять 4 ПО и всё равно победить.

Советский игрок побеждает, если немецкий игрок не выполнил хотя бы одно условие.

С4. Кампания

С4.1 Расстановка и общие данные

- **Продолжительность игры:** 36 ходов. Начинается с 1-го хода, заканчивается фазой проверки победных условий 36-го хода.
- **Первый игрок:** немецкий.
- **Карты:** используются все карты.
- **Расстановка:** используйте планшеты расстановки кампании.
- **Железные дороги:** все железнодорожные гексагоны (зеленые и обычные) к западу от начальной линии начинают игру перешитыми.

С4.2 Специальные правила первого хода

- Игра начинается с немецкой начальной фазы 1-го хода.
- Во время фазы движения 1-го хода, немецкие боевые части могут двигаться только с помощью тактического движения (до двух гексагонов). Очки снабжения могут двигаться на полную НД. Немецкие части могут пересекать армейские разграничительные линии.

С4.3 Дополнительные правила кампании

Используйте правила 30-34.

С4.4 Победные условия

Если ни один из игроков не добился автоматической победы, то немецкий игрок побеждает, если имеет хотя бы 21 ПО во время фазы проверки победных условий 36-го хода. В противном случае, выигрывает советский игрок. Изолированные захваченные победные гексагоны не считаются.

Критерий оценки успеха операции 28-го хода: если немецкий игрок не набрал хотя бы 24 ПО к концу немецкой половины 28-го хода, игра немедленно заканчивается советской победой. Если немецкий игрок набрал не менее 24 ПО, игра продолжается.

Оглавление

1.0 Введение	2	8.2 Много-гексагональный бой	10
2.0 Компоненты	2	8.3 Проведение боя	10
2.1 Содержимое коробки	2	8.4 Минимальное и максимальное соотношения ..	10
2.2 Карта	2	8.5 Максимальные значения силы атаки и силы обороны	10
2.3 Фишки	2	8.6 Авто DS.....	11
3.0 Последовательность игры	4	9.0 Боевые модификаторы	11
А. ФАЗА ПОГОДЫ (23.0).....	4	9.1 Деление пополам и удвоение	11
В. ХОД НЕМЕЦКОГО ИГРОКА.....	4	9.2 Танковые сдвиги	11
С. ХОД СОВЕТСКОГО ИГРОКА	4	9.3 Авиационная поддержка	12
D. ФАЗА ПРОВЕРКИ ПОБЕДНЫХ УСЛОВИЙ	4	9.4 Артиллерийские сдвиги	13
4.0 Группирование	5	9.5 Влияние рек и болот на бой.....	13
4.1 Пределы группирования.....	5	9.6 Горная, альпийская и городская местность.....	14
4.2 Бесплатное группирование.....	5	9.7 Укрепления.....	14
4.3 Штабы советских армий.....	5	9.8 Сила части указана в скобках	15
4.4 Ограничения группирования	5	9.9 Другие модификаторы боя	15
5.0 Движение	5	10.0 Результаты боя	15
5.1 Общая информация	5	10.1 Расшифровка результатов боя	15
5.2 Движение по дороге	5	10.2 Выбор потерь.....	16
5.3 Ускоренное движение	5	10.3 Отображение потерь.....	16
5.4 Тактическое передвижение	6	10.4 Остатки и планшет остатков.....	16
5.5 Движение и реки.....	6	11.0 Упорная оборона (УО)	17
5.6 Железнодорожное движение.....	7	11.1 Общая информация	17
5.7 Морское движение	8	11.2 Таблица упорной обороны	17
6.0 Зоны контроля.....	8	11.3 Оборонительная поддержка	17
6.1 Общее правило	8	11.4 Расшифровка результатов.....	17
6.2 ЗК и движение	8	11.5 Отчаянная оборона	18
6.3 Другие свойства ЗК.....	8	11.6 Частичный успех.....	18
7.0 Связки ЗК	8	12.0 Отступления	19
7.1 Как формируются связки ЗК.....	8	12.1 Процедура отступления	19
7.2 Свойства связок ЗК	9	12.2 Уничтожение во время отступления.....	19
7.3 Разрушение связок ЗК	9	12.3 Уничтожение не уменьшает продвижение после боя.....	20
7.4 Пересекающиеся связки	9	12.4 Бой против ранее отступавших частей	20
7.5 Связки ЗК с краем карты	9	13.0 Дезорганизованность и восстановление.....	20
7.6 Связки ЗК и местность.....	9	13.1 Дезорганизованность, беспорядочное отступление и порядок	20
8.0 Бой.....	10		
8.1 Общая информация	10		

13.2 Свойства дезорганизованности	20	19.0 Небоевые части	30
13.3 Свойства беспорядочного отступления	21	19.1 Определение небоевых частей.....	30
13.4 Фаза восстановления	21	19.2 Свойства всех небоевых частей	30
13.5 Таблица восстановления.....	21	19.3 Небоевые части в боевых ситуациях	30
14. Продвижение после боя	21	19.4 Возвращение небоевых частей в игру	31
14.1 Общая информация	21	20.0 Специальные части	31
14.2 Дальность продвижения	21	20.1 Штабы советских армий.....	31
14.3 Продвижение в любом направлении	22	20.2 Горные дивизии	31
14.4 Продвижение и ВЗК.....	22	20.3 Части НКВД	31
14.5 Продвижение и местность	22	20.4 Советские гарнизонные части.....	31
15.0 Бои развития успеха	23	20.5 Союзники Германии.....	31
15.1 Общая информация	23	20.6 Северный Кавказ	32
15.2 Процедура	23	20.7 Части плана «Блюхер».....	32
15.3 Бой развития успеха против ранее отступавших частей	24	20.8 Северокавказские добровольцы	32
15.4 Бой развития успеха и Авто DS.....	25	20.9 Инженеры Линдена.....	32
16.0 Снабжение и изоляция	25	21.0 Пополнения	32
16.1 Фаза снабжения	25	21.2 Ограничения	32
16.2 Источники снабжения	25	21.3 Восстановление уничтоженных частей.....	33
16.3 Линия снабжения	25	21.4 Маркеры пополнений	33
16.4 Штрафы за отсутствие снабжения	26	21.5 Примечания.....	33
16.5 Истощение в изоляции.....	26	22.0 Подкрепления и области входа	34
17.0 Железнодорожные терминалы и перешивка ж/д колеи	27	22.1 Подкрепления	34
17.1 Общая информация	27	22.2 Свои области входа	34
17.2 Отображение перешивки.....	27	22.3 Общая информация про области входа	34
17.3 Железнодорожные терминалы и советские части	27	22.4 Свойства областей входа	34
17.4 Гексагоны ж/д сети.....	27	22.5 Отступление с карты.....	34
17.5 Недостроенные железные дороги.....	28	22.6 Движение между областями входа	35
18.0 Очки ресурсов/снабжения и ЧАП	28	22.7 Атака частей, находящихся на карте.....	35
18.1 Очки ресурсов.....	28	23.0 Погода	35
18.2 Части артиллерийской поддержки (ЧАП)	28	23.1 Таблица погоды.....	35
18.3 Боевые преимущества	28	23.2 Влияние погоды	35
18.4 Дальность действия.....	29	23.3 Распутица.....	36
18.5 Массированная арт. подготовка и артиллерийские дивизии.....	29	23.4 Русская зима (зимние ходы)	36
18.6 Очки снабжения (ОС).....	29	24.0 Победные очки и автоматическая победа	37
		24.1 Победные очки (ПО).....	37
		24.2 Автоматическая победа	37
		24.3 Гора Эльбрус.....	37

Опциональные правила.....	37	C1.2 Специальные правила.....	44
25.0 Резервы	38	C1.3 Победные условия	44
25.1 Предназначение.....	38	C2. Кавказская кампания	45
25.2 Процедура	38	C2.1 Расстановка и общие данные	45
26.0 Запланированные наступления	38	C2.2 Специальные правила для немецкого игрока .	45
26.1 Стоимость	38	C2.3 Специальные правила для советского игрока .	45
26.2 Процедура и влияние.....	38	C2.4 Специальные правила первого хода	45
27.0 Выход из боя	38	C2.5 Победные условия	45
27.1 Предназначение.....	38	C3. Операция «Уран»	45
27.2 Таблица выхода из боя	38	C3.1 Расстановка и общие данные	45
28.0 Командующие	39	C3.2 Подкрепления и пополнения.....	46
28.1 Фишки командующих.....	39	C3.3 Изменение порядка хода.....	46
29.0 Оспариваемые городские гексагоны.....	39	C3.4 Специальные правила первого хода	46
Только для кампании.....	40	C3.5 Победные условия	46
30.0 Закавказский фронт	40	C4. Кампания.....	46
31.0 Советские резервные армии	40	C4.1 Расстановка и общие данные	46
32.0 Отвод и усиление	40	C4.2 Специальные правила первого хода	46
32.1 Отвод немецких частей в 10-м ходу	40	C4.3 Дополнительные правила кампании.....	46
32.2 Отвод советских танковых корпусов.....	41	C4.4 Победные условия	46
32.3 Другие отводы.....	41		
32.4 Усиление 5-й дивизии СС «Викинг»	41		
32.5 27-я танковая дивизия	41		
33.0 Зимнее наступление	41		
33.1 Маркер Василевского.....	41		
33.2 Эффекты зимнего наступления	42		
34.0 Маскировка	42		
34.1 Резервные армии	42		
34.2 Свойства резервных армий.....	42		
34.3 Движение и резервные армии	42		
34.4 Как попасть в резервную армию и покинуть нее	43		
34.5 Резервные армии и пополнения.....	43		
34.6 Резервные армии и бой	43		
34.7 Удаление резервной армии.....	44		
Сценарии.....	44		
C1. Fall Blau.....	44		
C1.1 Расстановка и общие данные	44		