

Stalingrad '42



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Введение.....	2
2.	Содержание.....	2
3.	Последовательность Игры.....	5
4.	Стекирование.....	6
5.	Движение.....	7
6.	Зоны Контроля.....	11
7.	ЗК Связи.....	11
8.	Бой.....	13
9.	Модификаторы Боя.....	15
10.	Результаты Боя.....	19
11.	Определение Обороны.....	20
12.	Отступления.....	23
13.	Дезорганизация и Восстановление.....	25
14.	Продвижение После Боя.....	27
15.	Бой Прорыва.....	28
16.	Снабжение и Изоляция.....	31
17.	Railheads and Railroad Repair.....	33
18.	Resource Points, ASUs, and Sps.....	34
19.	Не Боевые Подразделения.....	37
20.	Специальные Подразделения.....	38
21.	Замены.....	39
22.	Подкрепления и Области Входа.....	41
23.	Погода.....	43
24.	Победные Очки и Автоматическая Победа.....	44
РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА		
25.	Резервы.....	45
26.	Запланированное Наступление.....	46
27.	Выход из Боя.....	46

28.	Лидеры.....	47
29.	Оспариваемые Городские Гексы.....	48
ТОЛЬКО ДЛЯ ИГРЫ В КАМПАНИЮ		
30.	Ячейка Trans-Caucasus Front.....	48
31.	Советские Резервные Армии.....	49
32.	Удаления и Преобразования.....	49
33.	Зимнее Наступление.....	50
34.	Маскировка.....	50
СЦЕНАРИИ		
S1.	Сценарий Fall Blau.....	52
S2.	Кампания на Кавказе.....	53
S3.	Операция «Уран».....	54
S4.	Игра в Кампанию.....	55

1.0 ВВЕДЕНИЕ

Stalingrad '42 — это игра о событиях, происходивших на юге России с июня по декабрь 1942-го года. Один игрок управляет войсками Оси, другой игрок - советскими войсками. Каждый из игроков пытается захватить и удержать территориальные объекты и уничтожить ему противостоящие войска противника.

В этих правилах используются следующие сокращения:

ASU: Artillery Support Unit Подразделение Артиллерийской Поддержки

ТРБ: Таблица Результатов Боя

DRM: Die Roll Modifier Модификатор Броска Кубика

ВЗК: Вражеская Зона Контроля

ЛС: Линия Снабжения

ЗД: Запас Движения

ОД: Очки Движения

OOS: Out of Supply Вне Снабжения

РО: Planned Offensive Запланированное Наступление

ОС: Очко Снабжения

ДВМ: Диаграмма Влияния Местности

ВК: Войсковая Квалификация

ПО: Победное Очко

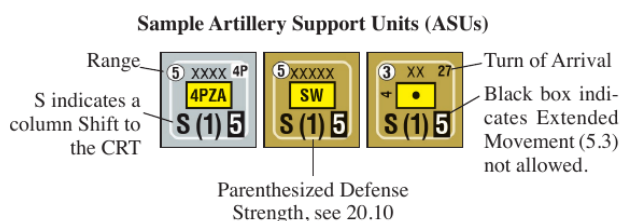
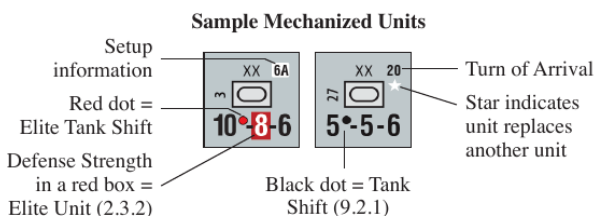
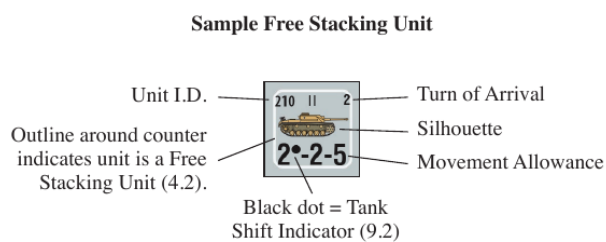
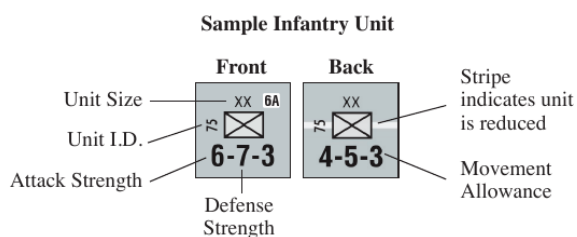
ЗК: Зона Контроля

2.0 СОДЕРЖАНИЕ

2.1 Состав Игры

В комплект игры *Stalingrad '42* входит:

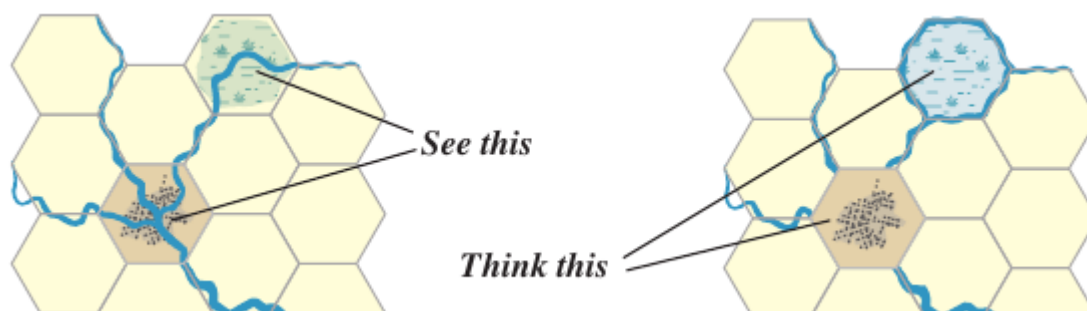
- 4 карты (А, В, С1 и С2)
- 3 листа фишек
- Буклет этих правил
- Playbook
- Два 6-сторонних кубика
- 2 одинаковые CRT/TEC карты помощи игрокам
- 1 Axis Campaign Game/Uranus установочная карта
- 1 Soviet Campaign Game/Uranus установочная карта
- 1 Uranus/Caucasus Turn Record Track
- 1 Axis Reinforcement Display
- 1 Soviet Reinforcement Display



2.2 Карта

(2.2.1) Масштаб и Местность: Каждый гекс представляет собой площадь примерно 16 км в поперечнике. Обратитесь к Диаграмме Влияния Местности (ДВМ) для получения списка местностей на карте и как они влияют на движение и бой.

(2.2.2) Реки внутри гексов: Игнорируйте те реки, которые протекают через середину большого города — важность реки как барьера для движения и помощи в обороне сводится на нет городом. Относитесь к болотным гексам так, что, как-будто, они окружены рекой.



(2.2.3) Непроходимая Местность

Непроходимые Стороны Гексов: Море, не замершие озера, альпийские стороны гексов зимой являются непроходимыми сторонами гексов. Подразделения, разделенные непроходимой стороной гекса, не являются прилегающими. Сторона гекса должна быть полностью покрыта непроходимой местностью, чтобы считаться непроходимой.

Неиграбельная Местность: Любой темный болотный или темный прибрежный участок земли является неиграбельным. Игнорируйте их и считайте как часть моря или реки Волга (при необходимости) и считайте оставшуюся часть гекса играбельной.



2.3 Игровые Фишки

(2.3.1) Типы: Есть три типа игровых фишек:

- **БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ:** Любое подразделение с Силой Защиты более, чем 0, считается Боевым подразделением (это включает в себя те подразделения, у которых сила защиты заключена в скобках). Они являются базовыми игровыми фишками в этой игре.
- **НЕ-БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ:** Любое подразделение с Силой Защиты — ноль, является Не-Боевым Подразделением. См. 19.0 для полной информации.
- **МАРКЕРЫ:** Это просто вспомогательные элементы и индикаторы состояния, их использование будет объяснено в соответствующем разделе правил.

(2.3.2) Как читать подразделения

Сила Атаки: Сила подразделения при атаке.

Сила Защиты: Сила подразделения при обороне.

Запас Движения (ЗД): Максимальное количество Очков Движения (ОД), которое подразделение может потратить на движения и, после, атаковать в Фазу Боя. Подразделения, у которых их ЗД в черной ячейке, не может проводить Расширенное Движение (5.3).

Наименование Подразделения: Текущее название или номер подразделения.

Войсковая Квалификация (ВК): Все подразделения, чья сила защиты белая в красной ячейке плюс все советские гвардейские части, считаются элитой. Те, у которых сила защиты в белой ячейке, считаются войсками с низкой боевой выучкой. У всех остальных средняя войсковая квалификация. Этот рейтинг используется в следующих целях:

- Как модификатор броска кубика на таблице Determined Defense (11.2.4).
- Как модификатор броска кубика на таблице Rally (13.5).

Размер Подразделения: Не оказывает влияния на игру, приведено как историческое.

II = Батальон

III = Полк

X = Бригада

XX = Дивизия

XXX = Корпус

XXXX = Армия

XXXXX = Фронт

(2.3.3) Описание Типов Подразделений: Все подразделения являются либо механизированными, либо не механизированными. Это важно для определения стоимости входа в каждый гекс.

Non-Mechanized

Mechanized

 Infantry†

 Security†


 Jäger Infantry†

 Naval Infantry†

 Mountain Infantry†

 Bicycle†

 NKVD†

 Engineer†

 Cavalry†

 Tank/Panzer


 Mechanized/Panzer icon

 Tank Destroyer

 Motorized Infantry†


 Artillery

 Soviet Army HQ

 4 PzA Soviet Front or Axis Army HQ

 T-34

 KV-1

 Sturmgeschütz






 Supply Point

†=Пехотный Тип: У этих подразделений сила защиты удваивается, когда они обороняются в гексах большого города и горных гексах.

= Танковые Подразделения: Танковые подразделения могут обеспечить или нейтрализовать Танковый Сдвиг (9.2). Эти подразделения отмечены черной, красной или белой точкой.

(2.3.4) Цвета Подразделения: Цвет фона подразделения обозначает его национальность или специализацию.

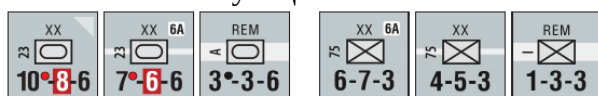
Советские Подразделения

	Light Brown	Soviet regular army
	Brown	Miscellaneous Soviet units
	Dark Brown	Soviet Naval Infantry
	White	NKVD
	Red	Soviet Guards

Подразделения Оси

	Gray	Wehrmacht
	Black	Waffen SS
	Medium Blue	Luftwaffe
	Light Green	Italian
	Medium Green	Romanian
	Gray Green	Hungarian
	Dark Blue	Slovakian
	Blue	Croatian
	Yellow Ochre	North Caucasian Volunteers

(2.3.5) Ступени: У подразделений есть 1, 2 или 3 ступени. 3-х ступенчатые подразделения обозначены тонкой полосой на обратной стороне их фишки (подразделение на стороне их последней ступени обозначены гораздо более широкой полосой). Когда 3-ступенчатое подразделение получает вторую ступень потери, то оно заменяется на Остаток (10.4, 21.3.4) подразделения соответствующего типа.



Выше показаны три ступени 23-й танковой дивизии и 75-й пехотной дивизии.

Sample Non-Combat Units

Leader Units

Range

Abbreviation of ability

Leader's Name

Movement Allowance

Other Non-Combat Units

Supply Point

Immobile Supply Point

Tank Army HQ

Shock Army HQ

Reserve Army

Sample Markers

Rail Movement (5.6)

Railhead (17.2)

Automatic DS (8.6)

Fortification (9.7)

Disrupted (13.1)

Full Retreat (13.3)

Track Markers

Control (16.3.4)

Out of Supply (16.1)

Isolated (16.5)

Weather (23.1)

Victory Points (24.1)

Game Turn

3.0 СХЕМА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ

Stalingrad '42 разыгрывается в игровых ходах. Игровой ход состоит из двух ходов игроков. Каждый ход игрока состоит из нескольких фаз. Каждый игровой ход разыгрывается в следующем порядке:

А. ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОГОДЫ

Начиная с 17-го хода, один игрок бросает один кубик и смотрит в Weather Table для определения погоды на этом игровом ходу. Для 1-16 ходов погода всегда Ясная.

В. ХОД ИГРОКА ОСИ

1. ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

Следующие действия выполняются в любом порядке:

- Соберите все подразделения авиации и разместите их в их Ячейку Хранения (только для Оси).
- Удалите маркеры «Train», размещенные на подразделениях Оси (5.6.5).
- Строящиеся укрепления Оси становятся завершенными (9.7).
- Выделите два Очка Ресурсов Оси (18.1).
- Израсходуйте ОС для переворачивания ASU (18.6.4).
- Разместите подкрепления Оси в дружественных Областях Входа (22.1).
- Восстановите подразделения Оси, используя Замены (21.0).
- Проверните фишки лидеров Оси на сторону (28.1) "Ready".

- Переверните все маркеры "Planned Offensive" (26.0), начинавшие предыдущий ход, на сторону "Ready".

2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Игрок Оси может перемещать некоторые, ни одного или все подразделения Оси. В дополнение, следующие действия могут происходить во время этой фазы (без определенного порядка):

- Проведение Железнодорожного Движения (5.6).
- Проведение Морского Движения (5.7).
- Проведение Автоматического DS (8.6).*
- Добровольный перевод дружественных подразделений в статус Полного Отступления (13.1.3).

*Продвижение После Боя для таких подразделений проводится в конце Фазы Боя.

3. ФАЗА БОЯ

Игрок Оси может атаковать вражеские подразделения (8.0) или проводить Попытку Выхода из Боя (27.0).

4. ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ (13.4)

- Все подразделения Оси, которые являются Дезорганизованными или находятся в статусе Полного Отступления, и не прилегают к вражескому боевому подразделению, восстанавливают один уровень. Те, которые прилегают к вражескому боевому подразделению, должны бросить кубик на Rally (13.4, 13.5).
- Все маркеры Замен удаляются (21.4).

5. ФАЗА СНАБЖЕНИЯ (16.1)

Игрок Оси выполняет следующие действия в указанном порядке:

1. Перемещаются на два гекса вперед четыре маркера Оси "Railhead" (17.2.1)(Только для Оси).
2. Проверяется статус снабжения все боевых подразделений Оси (16.1).
3. Бросается кубик на Истощение Изоляцией (16.5) для всех боевых подразделений Оси (кроме ASU), которые изолированы (на них размещен красный маркер OOS) и прилегают к вражескому боевому подразделению.
4. Расходуется ОС для переворачивания ASU (18.6.4).

С. ХОД СОВЕТСКОГО ИГРОКА

Теперь советский игрок делает свой ход, который идентичен ходу игрока Оси, за исключением замены слова "Советский" на "Ось" (и наоборот) соответствующих параграфов, размещенных выше. У Советского игрока нет подразделений авиации и маркеров Railhead — так что, игнорируйте эти шаги. У Советского игрока есть артиллерийские дивизии и штабы фронтов, которые переворачиваются также, как штабы армий Оси.

Д. ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДЫ

В этот момент подсчитываются ПО. Если у одного из игроков есть достаточное количество ПО, чтобы объявить Автоматическую Победу (24.2), то игра заканчивается. Если нет, то маркер "Turn" перемещается в следующую ячейку и начинается следующий ход.

4.0 СТЕКИРОВАНИЕ

4.1 Ограничения Стекирования

Стекирование является размещением более, чем одной игровой фишки в гексе. Ограничение стекирование для каждой из сторон следующие:

- СОВЕТЫ: Два боевых подразделения плюс одно свободно стекирующееся подразделение
- ОСЬ: Три боевых подразделения плюс одно свободно стекирующееся подразделение

Не боевые подразделения (2.3.1) и все маркеры не влияют на стекирование и могут свободно стекироваться в гексе без ограничений.

4.2 Свободно Стекирующиеся Подразделения



Все подразделения с тонкой линией, находящейся на краю их фишки - это свободно стекирующиеся подразделения. Одно такое подразделение можно свободно стекировать в каждом гексе. Все другие Свободно Стекирующиеся Подразделения в таком гексе считаются обычными подразделениями при определении предела стекирования. Исключение: У ASU (18.2) нет значения стекирования и любое их число может находиться в гексе. См. также 7.1 для Свободно Стекирующихся Подразделений и ЗК Связей.

4.3 Штабы Советских Армий



Это не боевые подразделения(19.0), которые позволяют советскому игроку стекировать три боевых подразделения (плюс одно Свободно Стекирующееся Подразделение) в гексе. Наличие более, чем одного из этих штабов в гексе не дает никаких преимуществ при стекировании.

ОГРАНИЧЕНИЕ: не более, чем два танковых и/или механизированных корпусов могут стекироваться с 1-й Гвардейской или 5-й Ударной армиями.

4.4 Ограничения Стекирования

Предел стекирования может быть превышен только во время движения, отступления или продвижения после боя. Предел стекирования должен строго соблюдаться активным игроком при завершении Фазы Движения и после каждого продвижения после боя. Активный игрок должен исправлять все нарушения стекирования в это время путем удаления достаточного количества подразделений для соблюдения лимита стекирования.

5.0 ДВИЖЕНИЕ

5.1 Основы

У каждого подразделения есть Запас Движения (ЗД), который является числом Очков Движения (ОД), которые оно может потратить на движение во время Фазы Движения. Вход в каждый гекс стоит определенного количества ОД, как указано в ТВМ. Движение может совершаться отдельным подразделением или стеком. Если подразделения перемещаются как стек, то они передвигаются со скоростью самого медленного подразделения в стеке. Стек может сбрасывать подразделения по мере движения. Вы должны завершить движение одного подразделения или стека перед началом перемещения другого. Подразделение или стек не может войти в гекс, занятый вражеским боевым подразделением.

5.2 Дорожное Движение

Есть два типа дорог - главные и второстепенные. Они похожи, за исключением ходов, когда погода Дождь или Грязь (23.2.3, 23.3). Второстепенные дороги стоят всем подразделениям 1 ОД за гекс. Подразделение, которое следует по дороге, может использовать пониженную ставку дороги. Всякий раз, когда дорога или железная дорога пересекает реку, предполагается, что здесь находится мост. Дорожная ставка может использоваться при входе или выходе из ЗК противника (6.2). Подразделения могут сочетать как движение по дороге, так и движение без дороги при одном и том же движении (см. на подразделение D в примере, приведенном ниже).

5.3 Расширенное движение

Подразделения могут использовать Расширенное Движение, чтобы увеличить свой ЗД на 3 ОД. Подразделения, которые используют расширенное движение, не могут входить во вражескую ЗОС. Подразделение, начинающее движение в ВЗК, может использовать расширенное движение, если оно выходит из этой ВЗК в первом гексе своего движения. Подразделения, у которых на фишке ЗД находится в черной ячейке, не могут использовать расширенное движение.

5.4 Тактическое движение

Тактическое движение не использует ЗД и ОД и позволяет подразделению переместиться на один или два гекса. Подразделения, использующие тактическое движение, могут атаковать в Фазу Боя. Подразделения, использующие тактическое движение, должны соблюдать все другие правила движения, в частности:

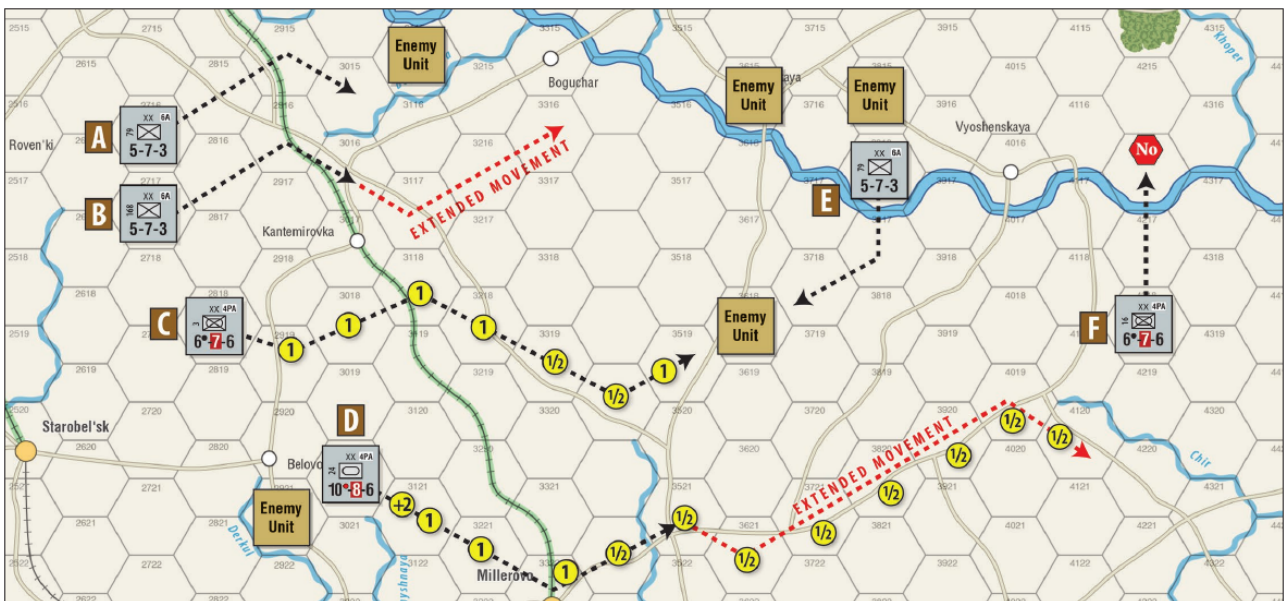
- Должны остановиться при входе в ВЗК (6.2).
- Не могут пересекать или входить во вражеские ЗК Связи (7.0).
- Должны начинать движение рядом со стороной гекса большой реки без моста, чтобы пересечь её.
- Не могут пересекать запрещенную сторону гекса.

5.5 Влияние Рек и Болот на Движение

(5.5.1) Не Большие Реки: Дополнительная плата за пересечение не больших рек без моста не взимается во время Ясной, Облачной или Снежной погоды. Если погода - Дождь или Грязь - все подразделения расходуя +1 ОД за пересечение небольшой реки без моста.

(5.5.2) Большие Реки: Подразделения должны начинать движение рядом со стороной гекса большой реки без моста, чтобы переправиться через нее (исключение: Понтонные Мосты [5.5.5]). Стоимость пересечения не механизированных единиц +2 ОД, у механизированных подразделений - +3 ОД. Подразделения могут двигаться как обычно после переправы.

(5.5.3) Волга: Рассматривать как Большую Реку с ограниченными местами для переправы. Подразделения Оси могут переправляться только на участках с Паромами (5.5.6), напечатанными на карте. Советские части могут переправляться в тех же местах плюс через железнодорожный мост в Саратове (гекс 5902), плюс еще одну дополнительную сторону гекса (представляющую использование Волжской флотилии). Сторона гекса Волжская флотилия действует как Паром. Сторона гекса Волжская Флотилия может изменяться каждую Советскую Фазу Движения. Укажите место переправы через Волгу с помощью маркера Волжской флотилии. Понтонные Мосты (5.5.5) нельзя использовать для переправы через Волгу.



ПРИМЕРЫ: У подразделения А ЗД - 3 и оно тратит 3 ОД, по одному за каждый гекс. Подразделение В использует расширенное движение, чтобы увеличить свой ЗД на 3 и тратит 6 ОД, по одному за каждый гекс. Дополнительные 3 ОД показаны красным. Подразделения не могут входить в ВЗК, если они используют расширенное движение. Подразделение С - Механизированное подразделение, из-за этого оно может использовать дорожную ставку 1/2 ОД при использовании дороги. Стоимость входа в каждый гекс указана. Подразделение D расходует дополнительные 2 ОД за вход из ВЗК, а затем использует расширенное движение, чтобы увеличить ЗД до 9. Когда оно перемещается, то использует преимущество дорожной ставки, используя все свои 9 ОД. Подразделение Е использует Тактическое Движение для перемещения на два гекса. Подразделение F не может пересечь сторону гекса большой реки без моста, потому что не начинало свое движение рядом с ней.

(5.5.4) Мосты: есть три типа мостов через большие реки - дорожные мосты, железнодорожные мосты и понтонные мосты (5.5.5). Каждый позволяет подразделениям пересекать боль-

шую реку, без необходимости начинать свое движение, находясь рядом с подобной стороной гекса. Пересечение дорожных и железнодорожных мостов имеет следующую стоимость ОД:

- **ДОРОЖНЫЕ МОСТЫ:** Никаких дополнительных затрат. Подразделения, использующие дорожный мост, могут использовать дорожную ставку.
- **ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ МОСТЫ:** Стоят +1 ОД для не механизированных подразделений и +2 ОД для механизированных подразделений.

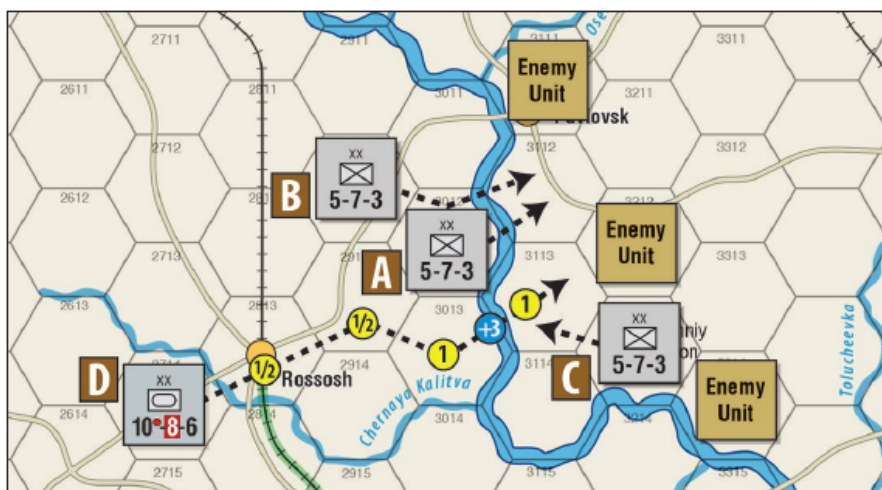
Когда есть как автомобильные, так и железнодорожные мосты, то используется скорость движения по автомобильному мосту.

(5.5.5) Понтонные мосты: Маркеры для Понтонных мостов отсутствуют.

Предполагается, что понтонные мосты существуют в каждой стороне гекса реки, где обе стороны гекса реки заняты дружественными боевыми подразделениями (независимо от типа, наличия снабжения или дезорганизованности).

Одно из подразделений может быть тем подразделением, которое передвигается, как показано на примере ниже. Понтонный мост строится в тот момент, когда это происходит и разбирается в тот момент, когда действие этого условия прекращается. Это верно в Фазу Движения, во время продвижения после боя, и во время отступления.

Понтонный мост позволяет подразделению пересекать сторону гекса большой реки без моста (+2 для не механизированных или +3 для механизированных) без необходимости начинать движение в гексе, прилегающем к стороне гекса большой реки. Подразделения, использующие тактическое движение, также могут извлекать свою выгоду от использования ПОНТОННЫХ МОСТОВ.



ПРИМЕРЫ ПОНТОННЫХ МОСТОВ: Подразделение А начинает движение рядом с большой рекой и, таким образом, может ее пересечь без понтонного моста. Когда А переправилось, то подразделение В использует тактическое движение для переправы - месторасположение подразделения А на другом берегу реки создает условия, необходимые для построения понтонного моста. Подразделение С перемещается на один гекс назад, чтобы построить понтонный мост для наступающей танковой дивизии. Танковая дивизия (подразделение D) использует 6 ОД, чтобы добраться до реки и переправиться через нее. Стоимость входа в каждый гекс указана в маленьком желтом круге.

(5.5.6) Паромы: рассматриваются как постоянные понтонные мосты.

(5.5.7) Владимирский паром: расположен на Волге в гексах 6424-6523. Рассматривайте его как железнодорожную линию, соединяющую 6523 с 6424. Одно советское боевое подразделение или пункт снабжения за ход могут использовать этот паром в качестве своего железнодорожного передвижения - обычное движение через него не допускается.

5.6 Железнодорожное движение

(5.6.1) В целом: Железнодорожное движение происходит во время Фазы Движения. Подразделения, использующие железнодорожное движение, могут перемещаться на неограниченное расстояние по железной дороге. Подразделения на карте могут пе-

рейти в дружественную область входа по железной дороге, но не могут покидать эту область входа до следующего хода. Разместите маркер «Train» на подразделениях, которые используют железнодорожное движение.

(5.6.2) Предел 4/1: Активный игрок может перемещать до четырех боевых и/или не боевых подразделений за ход железнодорожным движением. Только единственное из четырех таких подразделений может начинать свое движение из железнодорожного гекса на карте, остальные должны начинать свою Фазу Движения из дружественной области входа. На лидеров не распространяется лимит железнодорожного передвижения - они перемещаются по железной дороге без ограничений (28.1.5).

(5.6.3) Ограничения

- Подразделения, использующие железнодорожное движение, должны начинать и заканчивать свое движение в железнодорожном гексе (или в области входа), следуя по цепочке железнодорожных гексов (и отремонтированных для Оси), и они не могут начинать или входить в ВЗК (дружественные подразделения не нейтрализуют действие ВЗК в тех гексах, которые они занимают для этих целей).
- Подразделения должны быть в хорошем состоянии, чтобы использовать железнодорожное движение.
- Боевые подразделения, использующие движение по железной дороге, не могут завершать свое движение по железной дороге в стеке с другими боевыми подразделениями, использовавшими железнодорожное движение.
- Подразделение, использующее железнодорожное движение, не может использовать какие-либо другие типы движения на этом ходу.

(5.6.4) Влияние Боя: Подразделение под маркером «Train»:

- Не имеет ЗК.
- Не может атаковать или обеспечивать сдвиг по артиллерии и имеет силу защиты 1, которая никогда не удваивается.
- Не может обеспечить или нейтрализовать танковый сдвиг.
- Не может использоваться при Определении Обороны.
- Лидеры не могут использовать свои специальные возможности (28.0).

(5.6.5) Выгрузка: Для выгрузки просто удалите маркер «Train» - подразделение сможет двигаться как обычно в следующую Фазу Движения. Все подразделения с маркером «Train» должны выгрузиться во время Первоначальной Фазы игрока. Отряды, вынужденные отступить, должны выгрузиться. Подразделение может выгрузиться в любом железнодорожном гексе - он не обязательно должен находиться в городе или большом городе.

(5.6.6) Каспийская Морская Железная Дорога: Железная дорога вдоль Каспийского море здесь представлена только для исторического интереса - она была построена для транспортировки нефти, а не для переброски войск. См. 17.5 для Незавершенных Железных Дорог.

5.7 Морское Движение

(5.7.1) Морские Пути: Советский игрок (только) может использовать Морские Пути. Лимит - переброска по Морским Путям одного не механизированного подразделения в хорошем состоянии или одного Очка Снабжения в каждом море (одно в Азовском море и одно в Черном море). Морское Движение моря может начинаться и заканчиваться в ВЗК. Это стоит подразделению всего его ЗД (кроме бригад морской пехоты), и это боевое подразделение после выгрузки становится дезорганизованным. Подразделения не могут оставаться в море - они должны загрузиться и выгрузиться в одну и ту же Фазу Движения.

У советских бригад морской пехоты есть три дополнительных преимущества, когда они используют Морское Движение - вместо «всех ОД» они используют Тактическое Движение по Морским Путям, и они не становятся дезорганизованными после высадки, и, также, могут высаживаться в пустых портах, контролируемых Осью. Морское Движение стоит им один гекс из их 2-х гексового запаса, так что движение в другой гекс может быть использовано до или после их перемещения из порта в порт.

(5.7.2) Керченский пролив: Только подразделения Оси могут пересекать Керченский Пролив и только в том случае, если в Тамани нет советских подразделений. Любое подразделение Оси в области входа W или любое подразделение из Plan Blücher (20.7), может переместиться в Тамань. Это стоит для него всех его ОД и оно становится дезорганизованным после высадки. Не более одного подразделения за ход может пересечь пролив.

(5.7.3) Нет Отступления Морем: Любое подразделение, вынужденная отступить в море через порт, прибрежный гекс или Морской Путь, уничтожается.

6.0 ЗОНЫ КОНТРОЛЯ



6.1 Общее правило

Шесть гексов, непосредственно окружающих гекс, занятый одним или несколькими боевыми подразделениями, составляют зону контроля (ЗК) этих подразделений. ЗК проецируются через все стороны гексов, кроме реки Волга, непроходимые стороны гексов (2.2.3), и Области Входа. Не боевые подразделения, подразделения с маркерами «Train», и все игровые маркеры не имеют ЗК.

6.2 ЗК и Движение

Все подразделения должны остановиться при входе в зону контроля противника (ВЗК). За вход в ВЗК не расходуются дополнительные очки движения (+0 ОД); выход из ВЗК стоит двух дополнительных Очков Движения (+2 ОД). Подразделение, которое начинает свое движение в ВЗК, может переместиться в другую ВЗК и остановиться, в тоже время, оно не может входить или пересекать вражескую ЗК Связи (7.0).

6.3 Другие Эффекты ВЗК

- ВЗК и отступления: см. 12.2-12.4.
- ВЗК и Продвижение После Боя: см. 14.4.
- ВЗК и Линии Снабжения: см. 16.3.
- ВЗК и Ремонт Железной Дороги: см. 17.2-17.3

7.0 ЗК СВЯЗИ

7.1 Как Образуются ЗК Связи

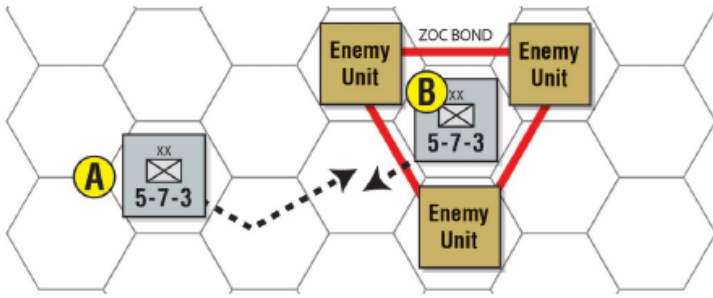
Любое подразделение в хорошем состоянии может образовать ЗК Связи ZOC. Требуется два свободно стекирующихся подразделения (4.2) в хорошем состоянии для образования ЗК Связи. Когда два таких подразделения (или стека) находятся в двух гексах друг от друга (с одним свободным промежуточным гексом), то они создают такую связь между ними, что ни одно вражеское подразделение не может в нее войти или ее пересечь. Из-за особенностей гексогональной сетки есть два типа ЗК Связи - Гекс Связи или Сторона Гекса Связи.

7.2. Эффекты ЗК Связи:

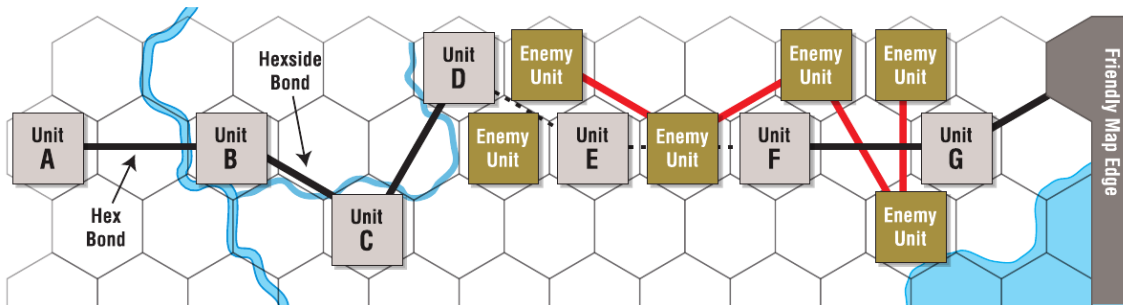
- Подразделения не могут ни войти в Гекс Связи противника, ни пересечь вражескую Сторону Гекса Связи во время Фазы Движения.
- Подразделения, вынужденные отступить во вражеский Гекс Связи или пересечь вражескую Сторону Гекса Связи, уничтожаются.
- Подразделения не могут делать продвижение после боя во вражеский гекс связи, или через вражескую сторону гекса связи, если они при этом не входят в освобожденный оборонявшийся гекс.
- Снабжение никогда не может быть прослежено во вражеском гексе связи или через вражескую сторону гекса связи.

7.3 Нейтрализация ЗК Связи

ЗК связи нейтрализуется, когда вражеские подразделения находятся на каждой стороне промежуточной стороны гекса (как между подразделениями D и E на диаграмме внизу страницы). Гекс Связи нейтрализуется, когда в промежуточном гексе находится вражеское подразделение (как между подразделениями E и F). Связи нейтрализуются, как только возникают подобные условия.



ПРИМЕР: Подразделение A перемещается в гекс, находящийся рядом с подразделением B, тем самым нейтрализуя Советскую ЗК Связь. Подразделение B теперь может переместиться в гекс с отрядом A



ПРИМЕРЫ ЗК СВЯЗЕЙ: Черные линии указывают на дружественные ЗК Связи, красные линии обозначают вражеские ЗК Связи, тонкие пунктирные линии обозначают нейтрализованные ЗК Связи. Нет Стороны Гекса Связи между подразделениями D и E - она была нейтрализована; аналогично, нет Гекса Связи между подразделениями E и F. ЗК Связи между подразделениями C и D не нейтрализовано гексами двух малых рек (7.6). У подразделений F и G все еще есть ЗК Связь, даже если она пересекается с вражескими ЗК Связи. У подразделения G есть Сторона Гекса Связи с краем карты, но не Сторона Гекса Связи с береговой линией, как в некоторых других играх этой системы.

7.4 Пересекающиеся ЗК Связи

Если у обоих игроков есть пересекающиеся ЗК Связи, то ни одна из них не может пересекать ЗК Связь другого, пока не будет нейтрализована (как между подразделениями F и G на схеме на стр. 7).

7.5 ЗК Связи с Краем Карты

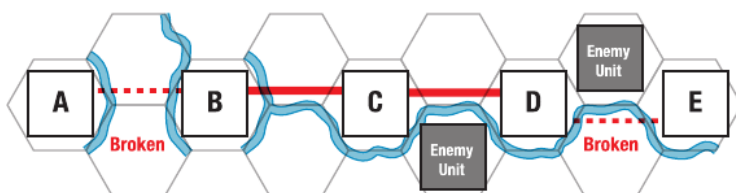
Подразделение может образовать Сторону Гекса Связи (но не Гекс Связи) с дружественной Областью Входа (22.2). ЗК Связи с вражеской Областью Входа или нейтральным краем карты не допускается.

7.6 ЗК Связи и Местность

(7.6.1) ЗК Связь не может распространяться:

- через непроходимую сторону гекса.
- через сторону гекса реки Волги.
- через две не замерзших стороны гекса большой реки (как в излучине реки).

При определении того, нарушает ли большая река ЗК Связи, подтолкните Сторону Гекса Связи с одной или другой стороны большой реки, но ее нельзя загнать в гекс, занятый вражеским подразделением, как в следующих примерах.



ПРИМЕРЫ: A-B нейтрализована, потому что связь пересекает две стороны гексов больших рек. B - C пересекает только одну сторону гекса большой реки. C - D не пересекает сторону гекса реки. D - E нейтрализована, потому что связь должна быть вытеснена в гекс, который не занят вражеским подразделением — это приводит к нейтрализации ЗК Связи, так как она пересекает две стороны гекса большой реки.

(7.6.2) Побережье: В отличие от других игр этой серии, ЗК Связи не может быть образована с побережьем. Они также не могут быть образованы с альпийскими сторонами гексов, Волгой или сторонами гекса озера.

8.0 БОЙ

8.1 Основы

Активные подразделения могут атаковать соседние вражеские подразделения в Фазу Боя. Атака является делом добровольным; ни одно подразделение или стек не может атаковать или быть атакован более одного раза за Фазу Боя (Исключение: Бой Прорыва - 15.2.5). Несколько подразделений в стеке могут атаковать, в то время как другие не атакуют или атакуют разные гексы. Все обороняющиеся подразделения в гексе должны быть атакованы как одна объединенная Сила Защиты. Атакующий может проводить свои атаки в любом порядке и их не нужно назначать заранее. Подразделение не может атаковать в гексе или через сторону гекса, куда ему запрещен вход или пересечение в Фазу Движения.

8.2 Бой в нескольких Гексах

- Атакующий может атаковать только один гекс за один промежуток времени.
- Обороняющееся подразделение или стек могут быть атакованы из шести разных смежных гексов.
- Подразделения в одном гексе могут атаковать прилегающие обороняющиеся подразделения в разных гексах, только каждая атака проводится отдельно.
- Ни одно подразделение не может разделять свою силу атаки и атаковать одновременно сразу несколько гексов.

8.3 Процедура Боя

Выполните следующие шаги для каждого боя:
ШАГ 1: Сравните суммарную силу атаки участвующих атакующих подразделений против общей Силы Защиты участвующих обороняющихся подразделений и выразите это сравнение как численное соотношение шансов (атакующего к обороняющемуся). Округлите это соотношение вниз, чтобы соответствовать одной из колонок соотношения в таблице результатов боя (ТРБ).

ПРИМЕРЫ: 7 к 2 будет 3-1. 9 к 4 будет 2-1. 6 к 4 = 1-1 и 5 к 6 = 1-2.

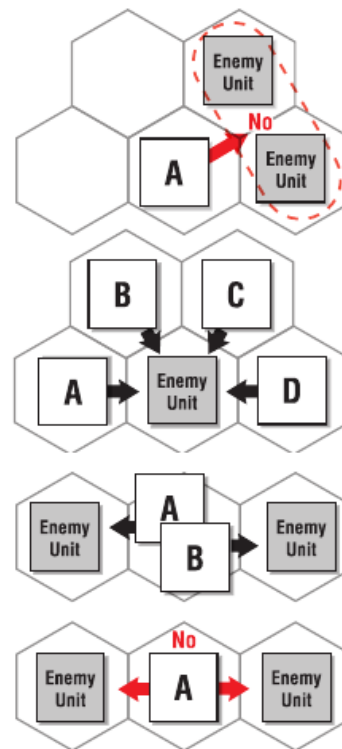
ШАГ 2: Игроки определяют, применяется сдвиг колонки ТРБ для танков (9.2). Затем атакующий должен объявить любую Авиаподдержку (9.3) и/или Артиллерийский сдвиг (9.4).

ШАГ 3: После учета сдвигов колонок бросается 6-сторонний игровой кубик, затем результат находится в соответствующей колонке в ТРБ, после чего применяется. Игроки немедленно удаляют любую ступень потерь (10.2), выполняют отступления (12.0) и продвижения после боя (14.0).

8.4 Минимальные и Максимальные Соотношения

(8.4.1) Бой с соотношением, меньшим, чем 1-3, не допускается. Бой с соотношением 8-1 или 9-1 разрешаются в колонке 7-1. Бой с соотношением 10-1 или выше автоматически достигает результата DS.

(8.4.2) Сдвиг Колонок: При применении сдвигов колонок за пределы колонки 7-1 предполагается, что колонки 8-1, 9-1 и т. д., существуют. Применяйте минимальное и максимальное



ограничение после расчета чистого эффекта от сдвигов колонок как для атакующего, так и для обороняющегося.

ПРИМЕР: Соотношение 8-1 с одним сдвигом колонки влево за укрепления будет разрешено в колонке 7-1, а не в колонке 6-1. Соотношение 7-1 с одним сдвигом колонки вправо будет разрешено в колонке 7-1.

8.5 Максимальные Факторы Атаки и Защиты

(8.5.1) 40 Факторов Атаки: Атакующий может использовать, максимум, 40 очков силы в одном бою. Все очки силы, которые превышают этот предел, игнорируются. Этот предел применяется после деления пополам и удвоения (9.1).

ПРИМЕР: Шесть 10-8-6 танковых дивизий, атакующих гекс города, будут иметь силу 40, а не 60.

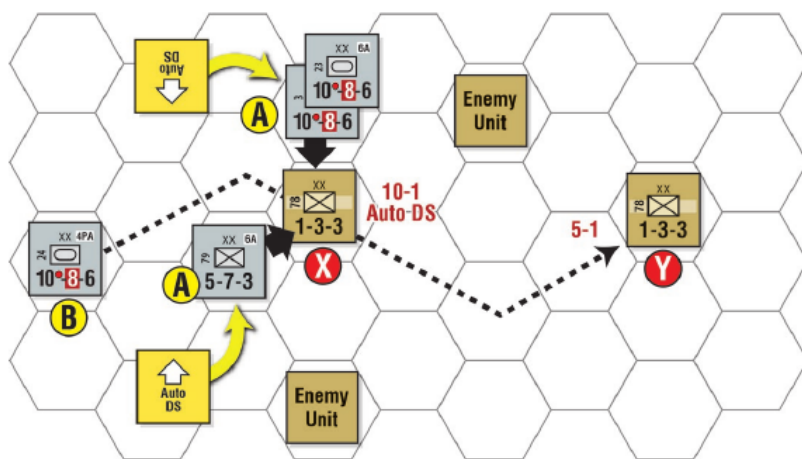
(8.5.2) 20 Факторов Защиты: Обороняющийся может использовать, максимум, 20 очков силы в одном бою. Все очки силы, превышающие этот предел, игнорируются. Этот предел применяется после деления пополам и удвоения.

ПРИМЕР: Два подразделения 3-6-3, обороняющиеся в городском гексе, будут иметь модифицированную силу 20, а не 24.

8.6 Автоматическая DS



(8.6.1) Процедура: Обороняющиеся подразделения могут пострадать от результата Автоматическое Разрушение Обороняющегося (Auto DS) во время Фазы Движения, когда у активного игрока есть достаточное количество подразделений, прилегающих к обороняющемуся гексу, чтобы обеспечить против него соотношение 10-1. При этом может быть использован Танковый Сдвиг (9.2), но не Авиационный или Артиллерийский сдвиги (которые применяются только в Фазе Боя). В этот момент активный игрок может объявить результат Auto DS против этого гекса. Обороняющиеся подразделение(я) немедленно получают результат DS и выжившие отступают на четыре гекса по выбору обороняющегося, с соблюдением Руководства по Отступлению (12.1.3). Все подразделения, которые обеспечили соотношение 10-1, отмечаются маркерами «Auto DS» - они не могут продвигаться дальше в эту Фазу Движения, и не смогут участвовать в обычном бою в предстоящую Фазу Боя.



ПРИМЕР: Немецкие подразделения, обозначенные «А», передвигаются рядом в советском подразделении «Х». Соотношение $25 \text{ к } 3 = 8-1$, с двумя сдвигами колонки вправо за Танковый Сдвиг (9.2.1) и Элитный Танковый Сдвиг (9.2.2), что делает его 10-1. В этот момент советское подразделение сразу уничтожается из-за результата DS, и три немецких подразделения отмечаются маркерами «Auto DS». Их движение заканчивается, и они не могут делать продвижение до Фазы Боя. Немецкое подразделение В теперь проходит через дыру, созданную атакой Auto DS для атаки подразделения Y с соотношением 5-1 (10-3 с двумя сдвигами колонки вправо).

(8.6.2) Продвижение После Боя: Во время Фазы Боя подразделения, отмеченные маркерами Auto DS, могут после того, как все бои и Попытки разрыва были разрешены, провести свою Продвижение После Боя по их полной ставке продвижения (14.2), после чего эти маркеры удаляются. Только один стек в каждой группе может проводить Бой Прорыва (15.0). Считайте все подразделения, которые участвовали в одной атаке Авто-DS как группу.

Важно: Маркер Auto DS размещаются в Фазу Движения, и, никогда в Фазу Боя.

9.0 МОДИФИКАТОРЫ БОЯ

9.1. Уменьшение в Два Раза и Удвоение

Сила подразделения может быть уменьшена вдвое более чем один раз, но никогда не удваивается больше, чем один раз. При делении на два всегда делите каждое отдельное подразделение (не стек) и округляйте все остатки до следующего более высокого целого числа. Если сила подразделения делится в два раза и удваивается (то есть дезорганизованное подразделение, обороняющееся в гексе большого города), то сначала делите в два раза. Сила подразделений делится в два раза по следующим причинам:

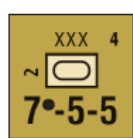
- Атака через Большую реку (9.5.2).
- Атака, когда подразделение отмечено маркером Out of Supply (16.4).
- У дезорганизованных подразделений сила защиты уменьшается в два раза (13.2).

ПРИМЕР 1: У двух подразделений с силой атаки 5 объединенная сила 6 после деления в два раза ($3 + 3 = 6$).

ПРИМЕР 2: защитник в городском гексе, защищающийся за рекой только в два раза - не в три раза или в четыре раза.

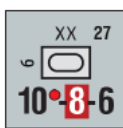
ПРИМЕР 3: У подразделения с силой атаки 9, которое находится Вне Снабжения и атакует через большую реку модифицированная сила атаки будет составлять 3 ($9 \div 2 = 5$, $5 \div 2 = 3$).

9.2 Танковые Сдвиги



(9.2.1) Танковый Сдвиг: Если условия местности позволяют (9.2.3), то атакующий и обороняющийся получают благоприятный сдвиг на одну колонку на ТРБ, если у них есть одно или несколько танковых подразделений (2.3.3), участвующих в бою.

Атакующий получает сдвиг вправо, а обороняющийся получает сдвиг влево. Если у обеих сторон в бою есть танковое подразделение, то сдвиги отменяются. Количество танковых подразделений у каждой стороны при этом не имеет значения - каждая сторона может заработать, максимум, один сдвиг за бой.



(9.2.2) Элитный Танковый Сдвиг (красная точка): Если условия местности позволяют (9.2.3), то игрок Оси получает дополнительный сдвиг на ТРБ, если хотя бы одно подразделение, участвующее в атаке или обороне, отмечено красной точкой рядом с его силой атаки. В отличие от основного танкового сдвига, он не отменяется советскими танковыми подразделениями.

ПРИМЕРЫ: Танковая дивизия 10-8-6 атакует советскую стрелковую дивизию 3-5-3. Соотношение будет 10 к 5 с двумя сдвигами вправо = 4-1. Танковая дивизия 10-8-6 атакует советский танковый корпус 7-5-5, соотношение будет 10 к 5 с одним сдвигом вправо = 3-1.

(9.2.3) Там, Где Танковые Сдвиги Запрещены: Танковые (и Элитные) Сдвиги не могут быть получены атакующим или обороняющимся, если обороняющийся находится в гексе с Лесом, Холмистым Лесом, Болотом, Горами, Города (оба типа), или в любом гексе, в котором находится заверщенное укрепление (9.7). Танковые подразделения, атакующие через сторону гекса реки (большой или не большой) или из гекса болота, не могут быть использованы для получения танкового сдвига, но их присутствия достаточно, чтобы не дать обороняющемуся получить танковый сдвиг.

ПРИМЕР: Если танковое подразделение атакует вражеское танковое подразделение через речную сторону гекса, то ни один из игроков не получит танкового сдвига.



(9.2.4) Противотанковая (Белая точка): Подразделения, у которых на фишке есть белая точка рядом с их силой атаки, являются противотанковыми подразделениями. Они не могут получить танковый сдвиг, но нейтрализуют танковый сдвиг, когда обороняются от вражеских танковых подразделений. Противотанковые подразделения не влияют на элитный танковый сдвиг, и когда атакуют, то они не отменяют танковый сдвиг обороняющегося.

9.3 Авиационная Поддержка



(9.3.1) Доступность: Только у игрока Оси есть авиационные подразделения. Количество доступных авиационных подразделений, полученных в каждый ход, определяется погодой. В каждую Первоначальную Фазу Оси все доступные авиационные подразделения возвращаются в их Ячейку Хранения и переворачиваются на сторону «Ready».

(9.3.2) Цель: Авиационные подразделения обеспечивают сдвиг на ТРБ во время боя и на +1 DRM к таблице Determined Defense при обороне. Это единственно возможные для них боевые задания.

(9.3.3) Наступательная Поддержка: Добавление авиационного подразделения к бою в Фазу Боя Оси дает игроку Оси благоприятный сдвиг на одну колонку вправо на ТРБ. Авиационное подразделение размещается над обороняющимся подразделением. В каждом бою может быть назначено не более одного авиационного подразделения.

(9.3.4) Оборонительная Поддержка: Добавление авиационного подразделения к бою в Советскую Фазу Боя дает игроку Оси благоприятный сдвиг на одну колонку слева на ТРБ. Не более одного авиационного подразделения может быть использовано в каждом бою. В том числе, игрок Оси может использовать его при Определении Обороны для предоставления +1 DRM к броску кубика на Определение Обороны (11.3). Разместите авиационное подразделение на обороняющемся наземном подразделении.

(9.3.5) Радиус Действия: Авиационные подразделения могут быть размещены только в пределах 15 гексов от дружественного контролируемого большого города, города или ориентира, расположенного на Соединяющемся Железнодорожном гексе.

(9.3.6) Используемая Сторона: После того, как румынское авиационное подразделение было использовано для наступательной или оборонительной поддержки, то оно переворачивается на сторону «Used». Немецкие авиационные подразделения переворачиваются на сторону "Used" только при использовании для оборонительной поддержки. Перевернутое авиационное подразделение больше не может быть использовано в этот ход игрока и помещается в ячейку хранения.

(9.3.7) Немецкое Воздушное Превосходство: Благодаря Немецкому Воздушному Превосходству немецкие авиационные подразделения, размещенные в Фазу Боя Оси, остаются с теми подразделениями, которые они поддерживают и предоставляют им следующие преимущества:

А. ПОДДЕРЖКА ПРОРЫВА: После того, как оно было использовано в обычном бою, оно может быть размещено на одном из стеков, которые участвовали в бою и может обеспечить сдвиг для всех Боев Прорыва (15.0), которые стек проведет во время своего Продвижения После Боя.

В. ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА: После завершения Продвижения После Боя, оно остается со стеком, который сопровождало (если никакие подразделения не продвинулись, разместите его над любым подразделением, которое участвовало в атаке). Во время Советской Фазы Боя оно может использоваться для оборонительной поддержки (9.3.4) в пределах одного гекса его местоположения. Однажды использованное для Оборонительной Поддержки (сдвиг или +1 DRM), оно переворачивается на свою сторону "Used" и возвращается в свою ячейку хранения. Оно также возвращается в ячейку хранения, если тот стек уничтожен или отступает.



(9.3.8) Румынское Авиационное Подразделение: Может предоставлять только сдвиг колонки на ТРБ, если большинство (определяется числом фишек) атакующих

подразделений в этом бою - румынские. Если используется в обороне, то может предоставить только +1 DRM к таблице DD, если подразделение-лидер - румынское подразделение.

(9.3.9) Высадка Союзников в Северной Африке: Во время Немецкой Первоначальной Фазы на 27-м ходу удалите одно немецкое авиационное подразделение из игры. Оно переводится на Средиземное море. В ход с погодой Ясно игрок Оси теперь получает только одно немецкое авиационное подразделение, и в ходы с погодой Снег или Облачность — вообще не получает авиационные подразделения.

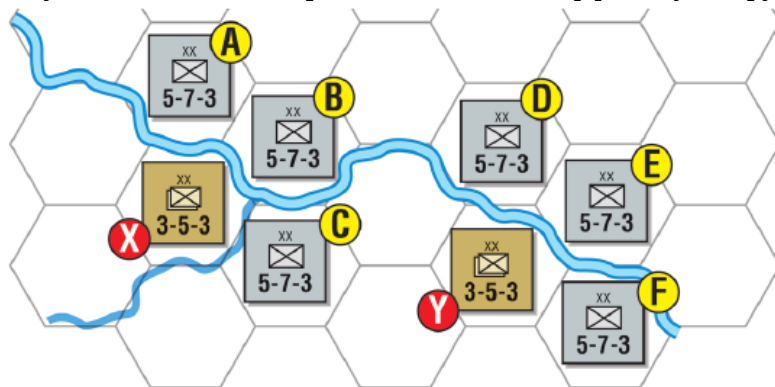
9.4 Артиллерийские Сдвиги

ASU могут обеспечить благоприятный сдвиг на одну колонку вправо на ТРБ. Если используется Массированный Обстрел (18.5), то тогда обеспечивается два сдвига. См. в 18.2 для более подробной информации.

9.5 Эффекты Боя на Реке и Болоте

(9.5.1) Сила Обороняющегося Удваивается: Сила обороняющегося удваивается, если все участвующие атаке подразделения атакуют через сторону гекса реки (большой и не большой), из гекса болота или из любой комбинации этих двух. Если хотя бы только одно из атакующих подразделение не атакует через одну из подобных сторон гексов (или из гекса болота), то сила обороняющегося не удваивается.

(9.5.2) Большие Реки: Сила всех подразделений, атакующих через сторону гекса большой реки, уменьшается в два раза. Этот боевой эффект суммируется с 9.5.1.



ПРИМЕРЫ: Подразделения A, B и C атакуют подразделение X. Подразделения A и B в половину силы атакуют через сторону гекса большой реки, в то время как подразделение C атакует в полную силу. Сила подразделения X удваивается, потому что все атакующие подразделения атакуют через сторону гекса реки. Соотношение 11 к $10 = 1-1$. В следующем примере подразделения D, E и F атакуют подразделение Y. Подразделения D и E в половину силы атакуют через сторону гекса большой реки. Сила подразделения Y НЕ удваивается, потому что подразделение F не атакует через сторону гекса реки. Соотношение 11 к $5 = 2-1$.

(9.5.3) Волга: Боевой переход разрешен только на Паромах или через железнодорожный мост в Саратове. Относитесь к бою там так же, как к атаке через сторону гекса большой реки.

(9.5.4) Болотные гексы

Сила обороняющегося удваивается в гексе болота, а также удваиваются, если все участвующие атакующие подразделения атакуют из гекса болота (9.5.1). Танковые подразделения здесь не могут обеспечить танковый сдвиг, атакуя в или из болотного гекса (9.2.3).



ПРИМЕР: Два немецких подразделения атакуют советское подразделение. Подразделение А атакует в половину силы через большую реку, сила подразделения В не уменьшается в два раза. Сила советского подразделения удваивается из-за правила 9.5.1. Нет танкового сдвига (9.2.3). Соотношение 13 к 10 = 1-1.

(9.5.5) Изюмская Излучина (Гекс 1521): Река течет внутри этого гекса. Считайте речными четыре стороны гекса, как обычно, но игнорируйте реку внутри самого гекса.



(9.5.6) Стороны Гекса с Озером: Атака через сторону гекса с озером запрещена, пока озеро не замерзнет. Озера в Калмыцкой степи замерзают на 28-м ходу (23.4).

9.6 Горная, альпийская и Городская Местность

(9.6.1) Горные Гексы: У всех подразделений пехотного типа Сила Защиты удваивается, если они находятся в горном гексе. У горных подразделений сила атаки удваивается при атаке в горный гекс (20.2).

(9.6.2) Альпийские Стороны Гексов: Только горные подразделения могут передвигаться и атаковать через альпийские стороны гексов. Полный альпийский гекс рассматривается как горный гекс, окруженный альпийскими сторонами гексов.

(9.6.3) Городские гексы: У всех подразделений пехотного типа Сила Защиты удваивается, если они находятся в гексе города.

9.7 Укрепления



(9.7.1) Боевые эффекты: Укрепления обеспечивают обороняющемуся сдвиг колонки влево (1L) на ТРБ и препятствуют любой стороне получить любой танковый сдвиг. Преимущества укреплений накапливаются вместе с преимуществами для реки и холмистой местности - обороняющийся может получить сдвиг за укрепления и удвоение своей силы, за-за того, что находится за рекой. Укрепление в гексе с холмистой местностью может обеспечить два сдвига колонки влево.

(9.7.2) Строительство Укреплений: Строительство укреплений стоит одного Очка Ресурсов (18.1). Строительство состоит из двух частей - начинается в Первоначальную Фазу Активного Игрока (установите фишку на обратной стороне «Under Construction») и завершается в следующую дружественную Первоначальную Фазу (переверните ее на лицевую сторону). Укрепления должны быть размещены в гексе, находящемся в снабжении и который не контролируется противником (16.3.4). Дружественному боевому подразделению нет необходимости находиться в гексе, в котором проходит строительство, если только укрепления не строятся в ВЗК. Наличие снабжения нет необходимости на следующем ходу, когда фишка укрепления уже перевернута.

Важно: Никакая атака не допускается из гекса, где строятся укрепления.

(9.7.3) Ограничения Строительства: Наличие не более, чем одного укрепления разрешено в гексе. Укрепления не могут быть встроены в:

- В гексах большого города, гор, болот или лесистых холмов.
- В ВЗК, если в ней нет дружественного боевого подразделения.
- Каждая сторона ограничена в количестве укреплений, которые они могут быть в игре в одно время по номеру, указанному в фишке (Немцы = 12, Советы = 21). Укрепления, которые были удалены, могут быть восстановлены.

(9.7.4) Пустые Укрепления: Маркер Укреплений, находящийся сам по себе в гексе, не влияет на вражеские подразделения и не мешает движению противника в любом случае. Пустые укрепления не влияют на прослеживание ЛС. Пустые укрепления не могут быть атакованы и не могут отступать.

(9.7.5) Удаление Маркеров Укреплений: Дружественные маркеры укреплений могут быть удалены в любое время, в течение хода. Они должны быть удалены, если вражеское подразделение входит в этот гекс.

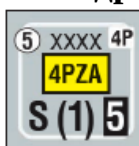
(9.7.6) Напечатанные Гексы укреплений: Большинство советских гексов на линии фронта и гексы к северу от Ростова содержат в себе напечатанные укрепления. Эти напечатанные

укрепления считаются маркерами укреплений за исключением того, что они никогда не удаляются. Подразделения Оси никогда не получают выгоды от этих напечатанных укреплений.

(9.7.7) Деактивация Напечатанных Укреплений: Деактивация этих укреплений происходит в три этапа. Определение деактивации происходит в конце хода советского игрока. Гексы укреплений становятся не активными как группа, а не по отдельности. После деактивации они игнорируются до конца игры.

- Все гексы с укрепления на линии фронта к северу от Харькова становятся не активными, если в этих гексах больше нет советских подразделений.
- Все гексы укреплений на линии фронта к югу от Харькова, кроме четыре гекса вокруг Ростова, деактивируются, если больше нет советских подразделений в любом из этих гексов.
- Ростовские гексы укреплений становятся деактивированными, как только они очищаются от советских подразделений и Ростов контролируется Осью.

9.8 Подразделения со Скобками



Сила защиты этих подразделений используется только в том случае, если они являются единственным подразделением гексе. Если есть там несколько таких подразделений, то только одно из них используется. Когда они находятся в стеке с другими подразделениями, то оно не может быть выбрано для потери ступени, до тех пор, пока все другие обороняющиеся с ним подразделения не будут уничтожены.

9.9. Другие Модификаторы Боя

- Маркер Поезда: Сила Защиты уменьшается до 1 (5.6.4)
- Обороняющийся Дезорганизован: Сила Защиты уменьшается в два раза (13.2)
- Обороняющийся в статусе Полного Отступления: сила защиты = 0 (13.3)
- Атакующий Без Снабжения: Сила Атаки уменьшается в два раза (16.4)
- Подразделения Оси во время Зимних ходов: -1 к Силе Атаки (23.4)

10.0 РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

10.1 Объяснение Результатов Боя

Слова «атакующий» и «обороняющийся» относятся только к подразделениям, участвующих в рассматриваемом бою, а не к стратегической ситуации в целом.

DS = DEFENDER SHATTERED: Обороняющийся теряет одну ступень - выбранное подразделение определяется атакующим. Выжившие обороняющиеся должны **отступить на 4 гекса** и должны быть отмечены маркером Full Retreat - никакое Определение Обороны (11.0) невозможно.

DR4 = Выжившие обороняющиеся должны **отступить на 4 гекса** и должны быть отмечены маркером Full Retreat - никакое Определение Обороны (11.0) невозможно.

D1 = Обороняющийся теряет одну ступень. Выжившие обороняющиеся должны **отступить на 3 гекса** и стать дезорганизованными или провести Определение Обороны.

A1/D1 = Обе стороны теряют одну ступень. Выжившие обороняющиеся должны либо **отступить на 2 гекса** и стать дезорганизованными или провести Определение Обороны.

DR2 = Обороняющиеся должны либо **отступить на 2 гекса** и стать дезорганизованными, или провести Определение Обороны.

A1/DR2 = Атакующий теряет одну ступень. Обороняющиеся должны либо **отступить на 2 гекса** и стать дезорганизованными или провести Определение Обороны.

DRX = обе стороны теряют одну ступень - выбранное подразделение определяется противостоящим игроком. Обороняющиеся должны либо **отступить на 2 гекса** и стать дезорганизованными или провести Определение Обороны.

EX = Размен: Каждая сторона теряет одну ступень - выбранное подразделение определяется *противостоящим игроком*. Обороняющийся не отступает. Если у оборонявшегося была только одна ступень, то тогда атакующий может войти освободившийся гекс и остановиться - Ограниченное Продвижение (14.2.2).

A1 = Атакующий теряет одну ступень. Нет отступления или продвижения.

Adv 2, Adv 3, Adv 4 = Если оборонявшийся отступает, то атакующий может совершить Про-

движение После Боя - на указанное количество гексов. См. 14.2.2 об максимальной ставке Продвижения После Боя.

10.2 Выбор Ступени Потерь

(10.2.1) Потери ступени должны распространяться на участвовавшие подразделения - подразделения, у которых нет факторов Защиты или Атаки, не могут быть выбраны до тех пор, пока все другие участвовавшие подразделения не будут уничтожены. При этом любое участвовавшее подразделение может быть выбрано, оно не должно быть тем, которое обеспечило сдвиг.

ПРИМЕР: Не боевые подразделения, подразделения сверх лимита стекирования, которые отступили в этот гекс из предыдущего боя, которые ничего не могут сделать для обороны гекса, не могут быть выбраны.

(10.2.2) Кто Выбирает: Владеющий игрок выбирает подразделение, которое примет на себя потерю ступени, если не выпали результаты **DS**, **EX** или **DRX**. Когда выпадают эти результаты броска, то противостоящий игрок выбирает подразделение для потери ступени.

(10.2.3) Выбор Потери Ступени у Оппонента: При выборе потери ступени у вашего оппонента, вы можете выбрать любое участвовавшее в бою подразделение, за исключением ASU (18.2) и некоторых подразделений союзников Оси (20.5.2). ASU могут быть выбраны, только если они оборонялись, и нет других боевых подразделений, оставшихся в этом гексе. Не боевые подразделения и маркеры никогда не могут быть выбраны.

10.3 Указание на Потерю Ступени

Перевернутое подразделение указывает на то, что это подразделение понесло потерю ступени. Если это 1-ступенчатое подразделение или 2-ступенчатое подразделение, которое уже было перевернуто, то оно уничтожается. Любое трехступенчатое подразделение на своей ослабленной стороне образует Остаток (10.4), когда потеряет вторую ступень. Остаток должен соблюдать любые отступления от результата на ТРБ.

10.4 Остатки и Remnant Display

 **(10.4.1)** Когда 3-ступенчатое подразделение понесет 2-ю ступень потерь, то оно может быть заменено Остатком соответствующего типа (см. также 10.4.3). Поместите дивизию или корпус в Remnant Display, напечатанный на карте и разместите Остаток на карте, где было это подразделение.

(10.4.2) Постоянное Удаление: Если Остаток уничтожен, то подразделение, которое он представлял, навсегда удаляется из игры и Остаток помещается обратно на Remnant Display и может быть использован снова для другого подразделения. Подразделения, удаленные навсегда, не могут быть восстановлены заменами - поместите это подразделение в игровую коробку, а не в Eliminated Box.

(10.4.3) Пропуск Размещения Остатка: Игроки могут не использовать Остаток и поместить 3-е ступенчатое подразделение прямо в Eliminated Box. В этом случае одна замена вернет это подразделение в игру на его ослабленной стороне (вторая ступень). Эта опция обязательна, если нет доступных остатков в Remnant Display.

11.0 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОБОРОНЫ

11.1 В Целом

(11.1.1) Цель: Оборонявшийся может попытаться отменить отступление как часть результатов A1/DR2, DR2, A1/D1, DRX и D1 на ТРБ ЭЛТ с использованием таблицы Determined Defense при условии, по крайней мере, одна ступень выжила в бою, **и ТРБ позволяет это** (11.2.2). Успешный результат на таблице Determined Defense отменяет отступление, дезорганизацию и связанное с ним продвижение после боя.

(11.1.2) Ни шагу назад!: До 8-го хода единственные советские подразделения которые могут использовать таблицу Determined Defense - это подразделения НКВД, подразделения, которые имеют право на определение обороны (11.5), и подразделения, которые было увеличение в два раза силы защиты или получали благоприятный сдвиг на ТРБ в текущем бою. После 8-го хода это ограничение снимается.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Это отражает приказ Сталина №227, изданный 28 июля 1942 года, включающий знаменитую строчку «Ни шагу назад!»


(11.1.3) Гитлер Принимает Командование: Начиная с 18-го хода, подразделения Оси, находящиеся в гексе большого города или ПО, которое получает результат на ТРБ, который дает возможность выбора между отступлением или Определением Обороны, всегда должны выбирать Определение Обороны.


ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: В сентябре 1942 года Гитлер увольняет своего начальника ОКХ (Франца Гальдера) и принимает командование операциями на Востоке.

11.2 Таблица Determined Defense

(11.2.1) Процедура: Ступени потерь на ТРБ должны быть реализованы до разрешения Определения Обороны. Если есть два или более уцелевших подразделения в оборонявшемся стекке, то оборонявшийся выбирает одно из них как подразделение-лидер (11.2.2). Если есть только одно подразделение, то это подразделение и должно быть подразделением-лидером (если разрешено, 11.2.3). Местность в оборонявшемся гексе определяет колонку для использования в таблице. Используйте крайнюю справа колонку для подразделений в гексах города и гор, используйте колонку «Clear/Desert» для подразделений в гексах открытой местности или с песками без городов или укреплений, и используйте столбец «Other» для всех других гексов. Бросьте один шестигранный кубик и реализуйте результат.

(11.2.2) Цветовые Коды на ТРБ: Цвет фона на результате в ТРБ означает следующее:

 = Определение Обороны не допускается.

 = Определение Обороны страдает -1 DRM и допускается, если только обороняющийся находится в гексе ПО или обороняющийся имеет право на Отчаянную Оборону (ему грозит уничтожение при отступлении [11.5]).


(11.2.3) Подразделение-Лидер: Подразделение-лидер определяет любые возможные DRM и будет подразделением, которое понесет потерю ступени, если это случится. Любое боевое подразделение в хорошем состоянии может быть лидером, кроме загруженного в поезд, или ASU.

(11.2.4) Модификаторы Броска Кубика:

+1 Подразделение-лидер - элита (2.3.2) *

-1 У подразделения-лидера низкая войсковая квалификация (2.3.2)

+1 Оборонительная Поддержка (11.3)

-1 Результат на ТРБ выделен светло-оранжевым. 

* Все немецкие подразделения, обороняющиеся в гексах с укреплениями или с городом (обих типов) считаются элитными независимо от их ВК.

11.3 Оборонительная поддержка

Обороняющийся может использовать одно авиационное подразделение или одно ASU, в пределах радиуса действия для модификации результата броска кубика на +1. Обороняющийся должен это объявить до броска кубика. Только авиационные подразделения и ASU на их стороне «Ready» могут быть использованы, и не более одного из них может быть использовано при каждом Определении Обороны - максимальный модификатор Оборонительной Поддержки +1. После использования, авиационное подразделение или или ASU переворачивается на сторону «Used».

11.4 Объяснение Результатов

(11.4.1) Список результатов

S = Успех: Отступление отменено

P = Частичный успех (11,6)

F = Fail: Определение Обороны терпит неудачу (11.4.3)

= Степень потерь, Атакующий/Обороняющийся

* = Обороняющийся выбирает потерю ступени у атакующего.

(11.4.2) Обороняющиеся с Одной Степенью: Если у оборонявшегося была только одна ступень, и она была потеряна в успешном Определении Обороны, то атакующий получает ограниченное продвижение (14.2.3).

(11.4.3) Неудачное Определение Оборона: Если Определение Оборона оказалось неудачным - результат «F», то подразделение или стек должны отступить, если только это не Отчаянная Оборона (11.5).

11.5 Отчаянная Оборона

(11.5.1) Цель: Подразделения при Отчаянной Оборона могут бросать кубик снова и снова, до тех пор, пока отступление не будет отменено или все обороняющиеся подразделения в этом гексе не будут уничтожены. Отчаянная Оборона происходит, когда обороняющийся стек:

- будет уничтожен при отступлении, или
- он занимает гекс порта, и потеря этого порта приведет к тому, что обороняющиеся подразделения станут вне снабжения в конце их отступления.

(11.5.2) Процедура: Объявите, что обороняющиеся подразделения находятся в Отчаянной Обороне и проведите Определение Оборона в обычном порядке. Однако, если результатом является Fail (F - / - или F- / 1), игнорируйте его, и примените потерю ступени к подразделению-лидеру, затем попробуйте сделать все снова. При каждой попытке применяются Модификаторы Броска Кубика (11.2.4). Новое подразделение-лидер может быть выбрано после каждой такой попытки.

ПРИМЕР: Элитная и обычная дивизия обороняются в лесном гексе без пути отступления, и результатом на ТРБ является D1. Обороняющийся удаляет ступень у своей обычной дивизии и объявляет об Отчаянной Обороне и выбирает свою элитную дивизию в качестве своего подразделения-лидера. Используя колонку «Other» в таблице DD, он выбрасывает 2, которое модифицируется до 3 из-за элитного подразделения, что является «F - / -», результат - неудача. Он ослабляет свою элитную дивизию на одну ступень и снова бросает кубик. Выбрасывается 4 (+1) = 5 = результат «S - / 1» - отступление отменяется за счет еще одной ступени у подразделения-лидера. Всего обороняющийся потерял три ступени.

11.6 Частичный Успех

Последствия частичного успеха зависят от местности.

(11.6.1) Задержка: Если оборонявшийся гекс не гекс большого города, то Частичный Успех считается **Задержкой** - отступление и продвижение, указанные в результате на ТРБ игнорируются, вместо этого обороняющийся должен отступить на один или два гекса и атакующий может продвинуться после боя на один гекс (в любом направлении). Оборонявшийся становится дезорганизованным при отступлении на один гекс. Бой Прорыва не допускается. Если оборонявшийся потерял свою последнюю ступень при Задержке, то атакующий все еще может продвинуться только на один гекс. Если оборонявшийся при Отчаянной Обороне выбрасывает Задержку, то считайте это как неудачу - удалите одну ступень и бросайте кубик снова. Если выбрасывается снова Задержка в той же самой безвыходной ситуации, то тогда она считается как результат S- /1.

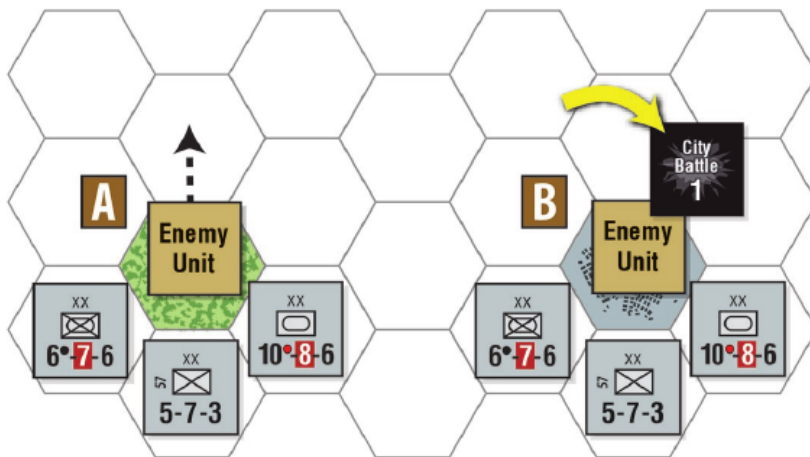


(11.6.2) Битва за Большой Город: Если обороняющийся находился в гексе большого города, то разместите там маркер «City Battle» на стороне «1» и отмените отступление. Если Частичный Успех происходит снова и маркер «City Battle» находится на стороне «1», то переверните этот маркер на сторону «2» и отмените отступление. Как только на гексе большого города

будет лежать маркер «City Battle» 2», то обработайте все дальнейшие результаты Успеха в этом гексе как Задержку (11.6.1). В гексах обычного города это работает также, за исключением того, что на них может находиться только маркер «City Battle 1».

Эти маркеры удаляются, если обороняющийся покидает гекс города или если у первоначального атакующего подразделения больше не прилегают к гексу города. Маркер «City Battle» не оказывает другого влияния на бой или движение.

Существует расширенное правило, которое позволяет обеим сторонам занимать гекс Сражения за Город, см. Оспариваемый Гекс Города (29.0).



ПРИМЕР: В гексе А результат Частичный Успех заставляет оборонявшегося отступить на один или два гекса; подразделения Оси могут продвинуться на один гекс в любом направлении. В гексе В результат Частичного Успеха просто добавит маркер «City Battle 1».

12.0 ОТСТУПЛЕНИЯ

12.1 Процедура Отступления

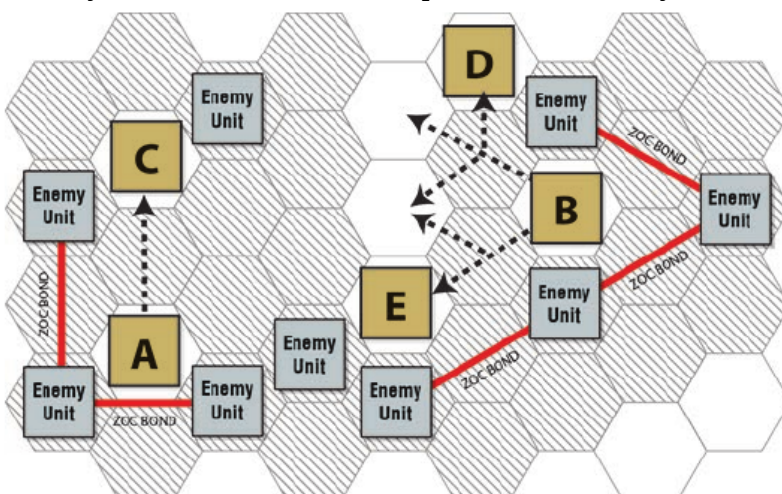
(12.1.1) Длина Отступления: Когда результат на ТРБ отступление или Auto DS, обороняющиеся подразделения должны покинуть гекс и отступить на соответствующее количество гексов по выбору владеющего игрока:

- на 4 гекса при результате DS или DR4,
- на 3 гекса при результате D1,
- на 2 гекса на результате A1/DR, DR2, A1/D1 и DRX.

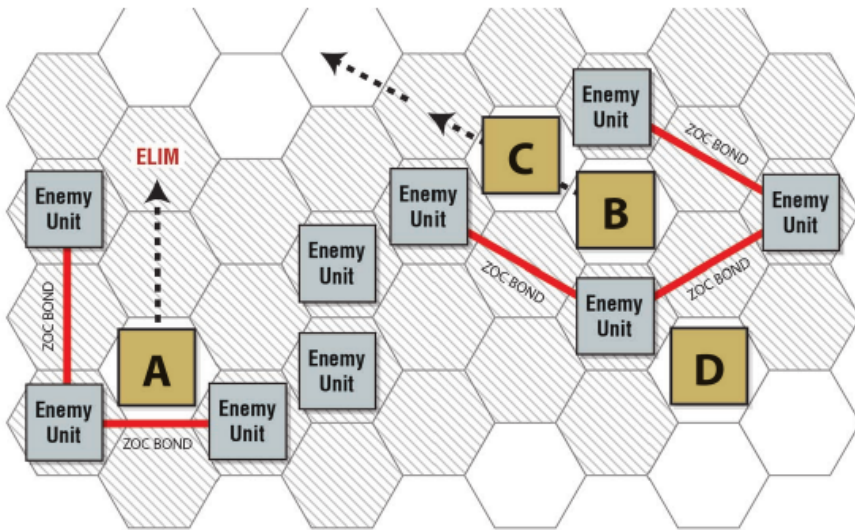
(12.1.2) Стеки: Стек отступающих подразделений может разделиться и отступить в разные гексы. Подразделения могут отступать через дружественные подразделения не оказывая никакого влияния на не отступающие подразделения.

(12.1.3) Руководство по Направлению Отступления: Все отступления должны следовать руководящим принципам, изложенных ниже. Рекомендации перечислены в порядке приоритета (# 1 имеет приоритет над # 2 и т. д.):

1. Отступать в любой гекс, который не вызывает уничтожения (12.2).



ПРИМЕРЫ ОТСТУПЛЕНИЯ. Заштрихованные гексы обозначают ВЗК. Подразделения А и В должны отступить на два гекса. У подразделения А есть только один путь отступления - в гекс, в котором находится подразделение «С». Это допускается, так как подразделение С нейтрализует действие ВЗК в гексе, который занимает для целей отступления. Подразделение В имеет выбор из четырех гексов для отступления к дружественным подразделениям D и E.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ ОТСТУПЛЕНИЯ: Подразделения A и B должны отступить на два гекса. Подразделение A уничтожается, потому что оно входит в два последовательных гекса в ВЗК. Подразделение B избегает уничтожения, отступая через подразделение C, а затем отступив в дополнительный гекс (12.2, пункт 4).

2. Если возможно, подразделение должно отступить на 2, 3 или 4 гекса (определяется результатом отступления) от гекса боя. Если это невозможно, и есть дружественный занятый гекс, к которому он может отступить, оно может потерять одну дополнительную ступень, чтобы уменьшить отступление на один гекс, или потерять две дополнительные ступени, чтобы уменьшить отступление на два гекса или три дополнительных ступени, чтобы уменьшить отступление на три гекса. Отступление всегда должно пройти хотя бы на один гекс. Это сокращенное отступление разрешается только в том случае, если оно заканчивается в гексе, занятом дружественными подразделениями, которые не отступили в этой Фазе Боя. Эта процедура допускается только для того, чтобы избежать полного уничтожения подразделения или стека, и не уменьшает длину продвижения атакующего и не отменяет дезорганизацию.

3. Если возможно, отступайте в гекс с ЛС (16.3).

Важно: Подразделения не обязаны избегать ВЗК - только в случае уничтожения из-за (см. 12.2). Подразделения могут также добровольно отступить к гексам, где нарушен лимит стекирования.

(12.1.4) Нарушение Лимита Стекирования: Подразделения могут закончить отступление с нарушением ограничений стекирования. Тем не менее, нарушение лимита стекирования должно быть исправлено до окончания следующей Фазы Движения владеющего игрока, когда все подразделения, превышающие лимит, должны быть удалены (4.4).

(12.1.5) Отступление Атакующего: Атакующий никогда не отступает, кроме случая успешного Выхода из Боя (27.0).

12.2 Уничтожение из-за Отступления

Подразделения уничтожаются, если они отступают:

- В гекс, занятый вражеским подразделением.
- Через или во вражескую ЗК связи.
- Через два последовательных свободных гекса в ВЗК.
- В ВЗК, которая является последним гексом отступления (отряд подразделение может отступить на один и только один дополнительный гекс, если этот гекс сохранит его от уничтожения). Это не позволяет подразделению, которое отступило через две последовательных ВЗК, выжить.
- Через сторону гекса большой реки без моста без понтонного моста. Это применимо, даже если отряд начал отступление рядом со стороной гекса реки. Подразделения могут отступать

через мост через сторону гекса большой реки (включая понтонные мосты [5.5.5]) без ограничений.

- Через сторону гекса реки Волга (даже через паромную переправу).
- Из карты, если только это не дружественная область входа (22.2). (Подразделение, которое отступает в дружественную область входа, автоматически проходит то количество гексов, которые необходимы для отступления.)
- В гекс или через сторону гекса, куда им запрещено входить или пересекать в Фазу Движения.

ПРИМЕЧАНИЕ: Дружественные подразделения, которые не отступали в текущей фазе, нейтрализуют ВЗК в гексе, который они занимают для целей отступления.

Важно: Подразделения, которым грозит уничтожение, если они отступают, имеют право бросать кубик более одного раза на Таблицу Определения Обороны (11.5).

12.3 Уничтожение не Уменьшает Дальность Продвижения

Если обороняющийся уничтожен, то атакующий по-прежнему получает возможность полного Продвижения После Боя.

12.4. Бой Против Ранее Отступивших Подразделений

Если подразделение или стек отступают в дружественный занятый гекс, и этот гекс подвергается атаке (не Бою Прорыва) в ту же самую Фазу Боя, то отступившие подразделения не добавляют свою силу защиты к этому бою, не могут быть подразделениями-лидерами, не могут быть выбранными для удовлетворения ступени потерь, и, если им потребуется отступить снова, то они уничтожаются. Это правило отличается для Боя Прорыва - см. 15.3.

13.0 Дезорганизация и Восстановление

13.1 Дезорганизация, Полное Отступление и Хорошее Состояние

(13.1.1) Основы: Боевые подразделения всегда находятся в одном из трех состояний: дезорганизация, полное отступление или хорошее состояние. Подразделение, которое не является ни дезорганизованным, ни находится в статусе полного отступления, классифицируется как находящееся в хорошем состоянии.

(13.1.2) Как Дезорганизуются Подразделения

- Любое боевое подразделение, которое получает результат отступления на 2-3 гекса, становится Дезорганизованным.
- Любое ASU (18.2) на стороне "Ready", которое перемещается более чем на два гекса в Фазу Движения, становится Дезорганизованными.

(13.1.3) Как Подразделения Переходят в Статус Полного Отступления:

- Любое боевое подразделение, которое получает результат отступление **на 4 гекса** (результат на ТРБ DR4 или DS), переходит в статус Полного Отступления.
- У любого дезорганизованного подразделения, которое вынуждено отступить снова, статус Дезорганизованное изменяется на статус Полное Отступление.
- **ДОБРОВОЛЬНЫЙ МЕТОД:** во время дружественной Фазы Движения, игрок может поместить любое из своих подразделений в Хорошем Состоянии или дезорганизованных в статус Полного Отступления. См. 13.3.1.

13.2 Последствия Дезорганизации



(13.2.1) Дезорганизованное подразделение подвергается следующим штрафам:

- **ДВИЖЕНИЕ:** Оно может использовать только тактическое движение. Не может использовать железнодорожное или морское движение.
- **ЗК и ЗК Связи:** У него есть ЗК, но оно не может его использоваться для формирования ЗОС Связи.
- **Бой:** Оно не может атаковать. У дезорганизованных подразделений сила защиты уменьшается в два раза (округляется вверх) и оно не может быть подразделением-лидером при Определении Обороны (11.2.3). Дезорганизованные танковые подразделения все еще обеспечивают или нейтрализуют танковый сдвиг при обороне.
- **ЗАМЕНЫ:** Оно не может получать замены (21.2).

• ASU: Дезорганизованные ASU не могут перевернуться на свою сторону «Ready» или обеспечить боевые преимущества (18.3).

(13.2.2) Сохраненные Возможности: У дезорганизованных подразделений остается своя ЗК и способности к танковому сдвигу. Другие подразделения могут войти или пройти через дружественные дезорганизованные подразделения, не становясь при этом дезорганизованными.

13.3 Эффекты от Статуса Полного Отступления



(13.3.1) Преимущество Полного Отступления: Подразделения в статусе Полного Отступления может перемещаться на свой полный ЗД и использовать расширенное движение. Механизированные юниты в статусе Полного Отступления могут использовать уменьшенную ставку движения по дороге. Подразделения, которые добровольно уходят в статус Полного Отступления, которые начинают свое движение в ВЗК, могут игнорировать стоимость +2 ОД

за выход из этой начальной ВЗК. (Это отличие от предыдущих игр в этой серии.)

(13.3.2) Штрафы за Полное Отступление: Подразделение в статусе Полное Отступление страдают от всех штрафов дезорганизации (кроме штрафов за движение) со следующими дополнительными штрафами:

- ВЗК: Они не могут перейти в ВЗК, если подразделение, которое не находится в статусе Полного Отступления, также занимает этот гекс.
 - Бой: У них сила защиты 0. Если находятся в стеке с другими подразделениями, то они ничего не вносят в оборону (включая танковые сдвиги и Определение Оборон).
 - АВТОМАТИЧЕСКИЙ УХОД: Если вражеское боевое подразделение становится прилегающим к подразделению, которое находится в статусе Полного Отступления, и это подразделение не находится в стеке с боевым подразделением, которое не находится в статусе Полного Отступления, то это подразделение(я) в статусе Полного Отступления должно немедленно отступить на два гекса по выбору активного игрока. Активный игрок должен соблюдать Руководство по Отступлению от 12.1.3. Подразделения в статусе Полного Отступления могут оставаться прилегающими или двигаться рядом с вражескими подразделениями, пока есть другие дружественные боевые подразделения в этом гексе, которые не находятся в статусе Полного Отступления.
 - ВОССТАНОВЛЕНИЕ: На восстановление уходит больше времени (13.4).
 - ПОСЛЕДУЮЩИЕ ОТСТУПЛЕНИЯ: Дополнительный штраф не взимается, если подразделения в статусе Полного отступления страдают от другого отступления.
- ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:** После того, как подразделение переходит в статус Полного Отступления, трудно его уничтожить, так как оно автоматически отступает на два гекса, если вражеское боевое подразделение передвигается рядом с ним.

(13.3.3) Подразделения в статусе Полного Отступления, находящиеся в стеке с другими подразделениями: Подразделение в статусе Полного Отступление не оказывает никакого влияния на оборону. Если подразделения, с которыми они находятся в стеке, отступают, то они должны отступить (исключение 12.4); если подразделения, с которыми они находятся в стеке, уничтожаются, то они отступают на 2 гекса по выбору активного игрока.

13.4 Фаза Восстановления

Во время Фазы Восстановления все дружественные дезорганизованные и находящиеся в статусе Полного Отступления подразделения, не находящиеся в ВЗК, автоматически восстанавливают один уровень - маркеры «Disrupted» удаляются, а маркеры «Full Retreat» переворачиваются на сторону «Disrupted». Если подразделение с маркером «Disrupted/Full Retreat» находится в ВЗК, то восстановление определяется броском кубика на Таблицу Rally.

13.5 Таблица Rally

Бросок Кубика	Результат
1-4	Подразделение остается в своем нынешнем состоянии
5-6	Подразделение восстанавливает один уровень

МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА КУБИКА:

+1 подразделение элитное

-1 подразделение с низкой войсковой квалификацией

Относитесь к результатам менее 1 как к 1 и более 6 как к 6.

14.0 ПРОДВИЖЕНИЕ ПОСЛЕ БОЯ

14.1 Основы

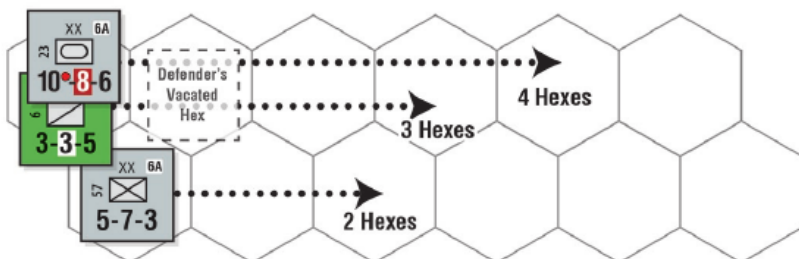
Если оборонявшиеся уничтожены или отступают, то все прилегающие боевые подразделения, которые участвовали в атаке (за исключением ASU, которые обеспечивали сдвиг колонки), и все не боевые части/боевые части которые находились в стеке с атаковавшими подразделениями, но их сила атаки не была использована, могут сделать продвижение после боя. На Продвижение После Боя не нужно тратить ОД, вы просто считаете гексы. Лимит стекирования должен соблюдаться в конце каждого такого продвижения.

14.2 Способность к Продвижению

(14.2.1) Способность к Продвижению: Количество гексов, на которое подразделение может пройти при «Продвижении После Боя» называется его способностью к продвижению. Она определяется по результату на ТРБ (то есть, «Adv 4» допускает продвижение на 4 гекса) и ограничена Ставками Продвижения (14.2.2).

(14.2.2) Ставки Продвижения: Только механизированные подразделения могут совершать Продвижение После Боя на четыре гекса, а у остальных есть ограничения:

- Не механизированные подразделения (кроме кавалерии) могут продвигаться, максимум, на два гекса.
- Кавалерийские подразделения могут продвигаться, максимум, на три гекса.



ПРИМЕР: Три подразделения Оси атаковали советское подразделение и результат на ТРБ был DS Adv 4. Механизированное подразделение может продвинуться на четыре гекса, кавалерийское подразделение на три гекса и пехотное подразделение на два гекса.

(14.2.3) Ограниченное Продвижение: Атаковавшие подразделения могут сделать Продвижение После Боя только в освободившийся оборонявшийся гекс, после чего останавливаются, или вообще не совершают продвижения. Это происходит, когда:

- Все оборонявшиеся подразделения уничтожаются из-за результата EX.
- Оборонявшийся потерял свою последнюю ступень во время успешного Определения Оборона.

(14.2.4) Продвижение на Один Гекс: Это происходит только при результате Delay на таблице Determined Defense. Подразделения могут передвигаться в любом направлении, но Бой Прорыва не допускается.

14.3 Продвижение в Любом Направлении

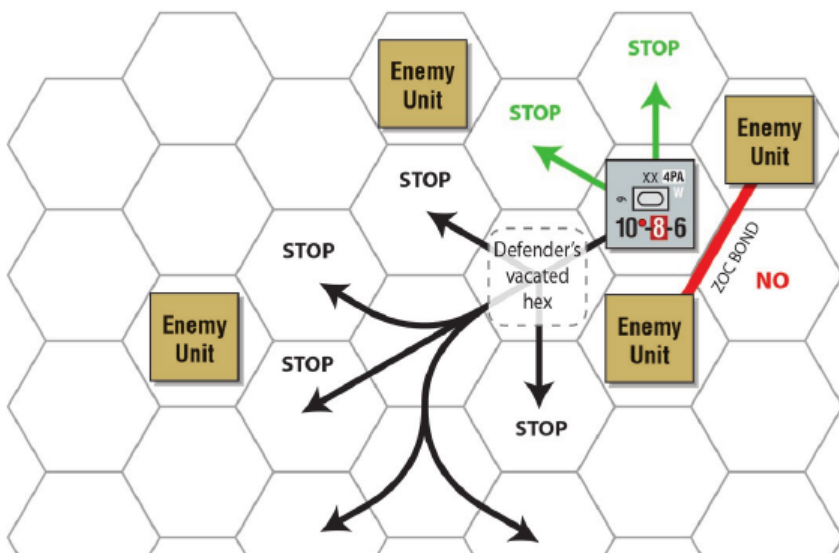
Подразделения могут двигаться в любом направлении и не должны входить в освободившийся оборонявшийся гекс, за исключением случая с ограниченным продвижением (14.2.3). См. также ограничение больших рек (14.5).

14.4. Продвижение и ВЗК

(14.4.1) **Вражеские ЗК Связи:** В них никогда нельзя входит или пересекать во время Продвижения После Боя, кроме как при входе освободившийся оборонявшийся гекс.

(14.4.2) ВЗК: Подразделения должны остановиться при входе в EZOC (даже если гекс содержит в себе дружественное подразделение) с двумя исключениями:

- Подразделения могут проходить через освободившийся оборонявшийся гекс без необходимости остановки в ВЗК. После того, как оборонявшийся гекс освободился, они должны остановиться, если войдут в ВЗК.
- Во время Боя Прорыва (15.0) подразделения могут освободиться из ВЗК путем повторной атаки (см. 15.2.6).



ПРИМЕР: В этом примере подразделение может продвинуться до четырех гексов, останавливаясь только в том случае, если оно входит в ВЗК/EZOC (кроме как в освобожденный гекс). Вражескую ЗК Связи разрешается пересекать или входить только при входе в освободившийся оборонявшийся гекс.

14.5 Местность и Продвижение

- Ни одно подразделение не может войти в гекс или пройти через сторону гекса, куда запрещено заходить при обычном движении.
- **БОЛЬШИЕ РЕКИ:** Подразделения могут пересекать стороны гекса большой реки без моста только во время первого гекса своего продвижения. Оно должно начинаться в освобожденном оборонявшемся гексе. Если вы не атакуете через большую реку, то вы не можете сделать продвижение через сторону большой реки без моста. Подразделения могут переправляться через сторону гекса с мостом (включая понтонный мост [5.5.5] и железнодорожные мосты [5.5.4]) в любой точке своего продвижения.
- **БОЛОТА И ГОРЫ:** Подразделения должны прекратить свое продвижение, если они входят в гекс болота или горный гекс, если только они не вошли в гекс по дороге.

НЕТ ЭФФЕКТА: Малые реки, Большие Города, Города, Пески, Холмы, Леса, и Холмистые Леса, все эти гексы не влияют на Продвижение После Боя.

15.0 БОЙ ПРОРЫВА

15.1 Основы

Любой обычный бой, в котором достигается Продвижение После Боя на **2-4 гекса**, позволяет подразделениям, которые участвовали в этой атаке, вести Бой Прорыва. Бой Прорыва позволяет подразделениям атаковать во время их Продвижения После Боя. Бой Прорыва разрешается как обычный бой с использованием Таблицы Результатов Боя.

15.2 Процедура

(15.2.1) **Последовательность:** Следуйте этой последовательности для каждого боя, где до-

пускается Бой Прорыва:

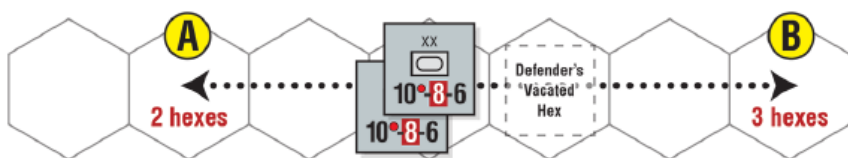
Шаг 1: Объявите, какой стек будет группой прорыва (15.2.2). Если группа прорыва будет сформирована в освободившемся оборонявшемся гексе, то сделайте следующим образом (15.2.3).

Шаг 2: Проведите Продвижение После Боя групп прорыва и определяйте результаты Боев Прорыва по мере их возникновения.

Шаг 3: Проведите Продвижение После Боя других подразделений в атаке, которая не была частью группы прорывов. Эти подразделения не могут проводить Бой Прорыва.

(15.2.2) Группа Прорыва: В каждой атаке только один стек может провести Бой Прорыва. Этот стек называется Группой Прорыва. Группа Прорыва должна сначала завершить свое Продвижение После Боя и все свои бои прорыва, после чего остальные подразделения, которые участвовали в атаке, могут провести продвижение после боя.

(15.2.3) Формирование Группы Прорыва: Группа Прорыва может быть выбрана из одного из стеков, которые участвовали в первоначальном бою или может быть сформирована в освободившемся оборонявшемся гексе путем продвижения туда подразделений, которые участвовали в атаке (с соблюдением лимита стекирования этой стороной). Это продвижение в освободившийся оборонявшийся гекс стоит одного гекса из ставки Продвижения После Боя. Если Группа Прорыва не входит в освободившийся оборонявшийся гекс, то один гекс вычитается из ставки Продвижения После Боя Группы Прорыва. Этот штраф не распространяется на подразделения, которые не входят в Группу Прорыва.



ПРИМЕР: Результат на ТРБ позволяет Продвижение После Боя на 3 гекса. Если стек продвигается к гексу А, то он может продвинуться только на 2 гекса, но если стек проходит через освободившийся оборонявшийся гекс, то он может продвинуться на 3 гекса.

(15.2.4) Детализированная Стоимость: Ниже приводится стоимость (в гексах) каждого действия, которое может быть проведено Группой Прорыва:

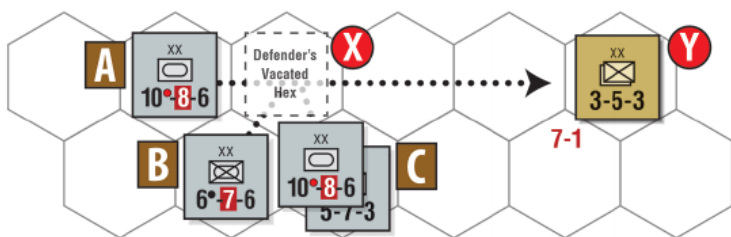
1 Формирование в освободившемся оборонявшемся гексе.

1 Отклонение от продвижения в освободившийся оборонявшийся гекс (15.2.3).

Это относится только к первоначальному оборонявшемуся гексу, но не к гексам, атакованным во время Боя Прорыва.

1 Продвижение на один гекс.

1 Проведение Боя Прорыва (вход в этот гекс после отступления оборонявшегося ничего не стоит).



ПРИМЕР: Четыре немецких подразделения могут сделать Продвижение После Боя на четыре гекса после результата DS для подразделения X. Немецкий игрок перемещает свои три механизированных подразделения в освободившийся оборонявшийся гекс и формирует там Группу Прорыва. Теперь он может продвинуться еще на три гекса. Из своего последнего гекса он проводит Бой Прорыва против подразделения Y (26 к 5 с двумя сдвигами = 7-1).

(15.2.5) Допустимые Цели: Бой Прорыва бой может быть нацелен на любые вражеские подразделения, которые при движении Группы Прорыва прилегают к ней (включая тех, которые

отступали в первоначальном бою). Цель должна быть в гексе, в который Группа Прорыва может войти.

(15.2.6) ВЗК Останавливает Прорыв: Если Группа Прорыва перемещается в ВЗК, которая не находится в первоначальном освобожденном оборонявшемся гексе, то она должна немедленно остановиться или провести Бой Прорыва. Группа Прорыва может покинуть этот гекс во время своего продвижения только в том случае, если очистит все ВЗК из этого гекса с помощью Боя Прорыва или она проводит Бой Прорыва и продвигается в освобожденный целевой гекс. В этом случае, ей снова необходимо будет остановиться или провести Бой Прорыва, если этот новый гекс будет в ВЗК.

(15.2.7) Неудачный Бой Прорыва: Если Группа Прорыва не достигает результата на ТРБ ни «Adv 3», ни «Adv 4», тогда она должна прекратить свое продвижение в гексе из которого атаковала или (если оборонявшийся был уничтожен или отступил) войти в освобожденный оборонявшийся гекс и остановиться.

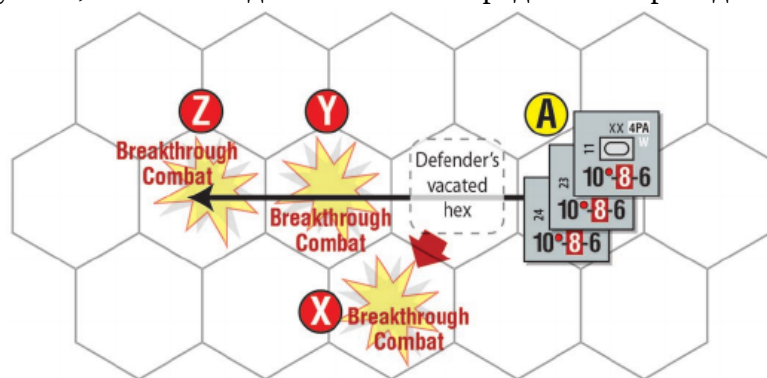
(15.2.8) Успешный Бой Прорыва: Если результат Боя Прорыва боя был "Adv 3" или "Adv 4", то тогда Группа Прорыва может продолжить свое Продвижение После Боя, если все еще имеет на это право. Владеющий игрок выбирает, либо продолжить свое продвижение из освобожденного оборонявшегося гекса или из гекса из которого начинался Бой Прорыва. Если продвигаться из освобожденного оборонявшегося гекса, то продвижение в этот гекс не стоит еще одного гекса продвижения - эта цена была уже оплачена стоимостью в 1 гекс Боем Прорыва.

Важно: Атакующий никогда не зарабатывает дополнительные гексы при успешном Бое Прорыва - всегда используется ставка Продвижения После Боя после первоначального боя.

(15.2.9) Ограничения:

- БОЛЬШИЕ РЕКИ: Бой Прорыва запрещен через стороны гекса большой реки без моста.
- БОЛОТА И ГОРЫ: Группа Прорыва должна остановиться и закончить свое продвижение, если она входит в гекс с болотами или горами, если только она не вошла в этот гекс по дороге.
- Немецкие авиационные подразделения могут использоваться в Бое Прорыва, но только в том случае, если они использовались в первоначальном бою (9.3.7).
- Сдвиги по артиллерии не допускаются в Бое Прорыва. Применяются все другие модификаторы боя (включая танковый сдвиг).

(15.2.10) Разделение Группы Прорыва: Группа Прорыва может сбрасывать подразделения из своего стека по мере движения. Группа прорыва может разделиться и продвигаться разными путями, но только один стек может продолжать проводить Бой Прорыва.



ПРИМЕР: Первоначальный результат атаки был DS/Adv 4. Первый гекс продвижения используется для перемещения стека в освобожденный оборонявшийся гекс, второй гекс используется для проведения Боя Прорыва против гекса X, после чего стек, уменьшается для продвижения в тот гекс (X). Третий гекс используется для проведения Боя Прорыва против гекса Y (движение в гекс Y после Боя Прорыва свободно), и последний гекс тратится на проведение Боя Прорыва в гексе Z (и стек продвигается в освобожденный оборонявшийся гекс после этого боя). Предполагается, что все эти Бои Прорыва были успешными.

15.3. Бой Прорыва Против Ранее Отступивших Подразделений

В отличие от отступлений от обычного боя (12.4), подразделения, которые уже отступали, могут обороняться при Бое Прорыва и не уничтожаются, если вынуждены отступить снова. Если в гексе оборонявшихся превышен лимит стекирования (12.1.4), то все подразделения, превышающие лимит стекирования (по выбору обороняющегося) никак не помогают при обороне.

15.4 Бой Прорыва и Автоматическое DS

Каждое Автоматическое DS, достигнутое в Фазу Движения, может создавать только одну Группу Прорыва.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Часто один результат Auto DS приводит к 2-4 гексам, получившим маркер «Auto DS» - будьте осторожны, чтобы не более одной Группы Прорыва было сформировано из этих стеков.

16.0 СНАБЖЕНИЕ И ИЗОЛЯЦИЯ

16.1 Фаза Снабжения



Снабжение у подразделений проверяется во время Фазы Снабжения. Подразделения, которые могут проследить Линию Снабжения (16.3) к Источнику Снабжения (16.2) - находятся «в снабжении». Если какое-либо подразделение или стек не могут проследить линию снабжения, то оно получает маркер "Out of Supply". Если подразделение уже было помечено маркером "Out of Supply" на предыдущем ходу, то у него нет дополнительного штрафа. Если любое подразделение или стек, имеющие маркер "Out of Supply", теперь могут отслеживать свою Линию Снабжения, то этот маркер убирается.

16.2 Источники Снабжения

(16.2.1) Где: Снабжение проходит из дружественных Областей Входа и портов.

(16.2.2) Области Входа: Советские Области Входа - от A до L. Области Входа Оси - от W до Z.

(16.2.3) Порты являются Источниками Снабжения, если игрок контролирует море, где этот порт расположен. Советский игрок всегда контролирует Черное море. Игрок Оси всегда контролирует Керченский пролив.

(16.2.4) Темрюк (гекс 1949): Игрок, который контролирует Темрюк и может проследить линию снабжения до Темрюка, контролирует Азовское море.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Темрюк был главной военно-морской базой Советского Союза на Азовское море.

(16.2.5) Тамань (гекс 1549): Этот порт в Керченском проливе не является Источником Снабжения для советского игрока, но является источником снабжения для игрока Оси, если занят боевым подразделением Оси.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: После захвата Тамани игрок Оси может начать получение подкреплений по плану Блюхера (20.7).

16.3 Линия Снабжения

(16.3.1) В целом: Линия Снабжения (ЛС) - это путь смежных гексов. Она начинается в гексе дружественного подразделения юнита, проходит через Наземный путь (16.3.2) к дороге (16.3.3). Оттуда она будет проследиваться вдоль дорог к источнику снабжения. Сухопутная часть всегда должна продолжаться до дорожной части.

(16.3.2) Наземная часть линии снабжения может быть длиной до **пяти гексов**. Посчитайте каждую гору или болото в гексе, куда Линия Снабжения входит, и которая не следует по дорожному пути, как **два гекса**. Она может пересекать все типы местности, но путь снабжения не может:

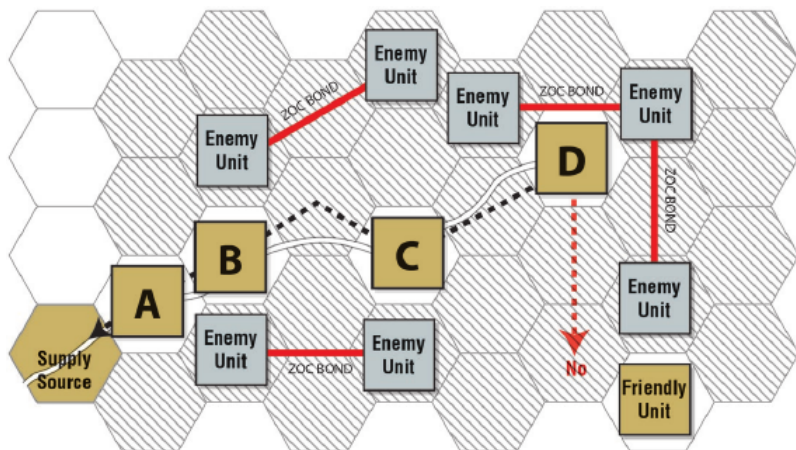
- Пересекать непроходимую сторону гекса (2.2.3).
- Пересекать альпийскую сторону гекса, если не проходит по дороге.
- Входить в занятый врагом гекс.
- Пересекать или входить во вражескую ЗК Связи.
- Входить в два последовательных гекса в ВЗК. Дружественные подразделения нейтрализуют

ВЗК в гексе, который они занимают для этой цели.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Последнее ограничение позволяет Линии Снабжения достичь подразделений, частично окруженных вражескими подразделениями.

(16.3.3) Дорожная часть линии снабжения может быть любой длины, но должна следовать по пути смежных дорожных гексов. Дороги, которые встречаются на паромной переправе, считаются смежными. Никогда не может дорожная часть линии снабжения:

- Входить в занятый врагом гекс.
- Входить в ВЗК - дружественные подразделения нейтрализуют ВЗК в гексе, который они занимают для этого.
- Входить в гекс большого или обычного города, который находится под вражеским контролем (16.3.4).



ПРИМЕР: Заштрихованные гексы обозначают ВЗК. Советские подразделения A, B, C и D находятся в снабжении. Их линия снабжения не пересекает и не входит во вражеские ЗК Связи, а также не проходит через два последовательных гекса в ВЗК.

(16.3.4) Маркеры Контроля: Маркеры Контроля используются только для гексов большого города - последний игрок, который займет или пройдет через город, контролирует его. Пустой большой город, управляемый врагом, блокирует ЛС через гекс этого большого города (предположим, что в городе находится вражеский гарнизон, который не представлен фишкой). Все остальные пустые гексы, свободные от ЗК, являются дружественными к обоим игрокам при прослеживании линии снабжения.

ИГРОВЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ: Для каждого большого города недостаточно маркеров контроля - просто используйте их там, где контроль не очевиден по положению подразделений (которых должно быть очень мало, если таковые имеются).

16.4 Штрафы от Статуса "Без Снабжения"

Подразделение, имеющее маркер "Out of Supply" (белый или красный), страдает от следующих штрафов:

- **ДВИЖЕНИЕ:** Механизированные подразделения могут использовать только тактические движение (5.4). На не механизированные подразделения это никак не влияет.
- **Бой:** Сила атаки этого подразделения уменьшается в два раза (дробная часть округляется вверх, таким образом, 1/2 остается по-прежнему 1).
- **ПРОДВИЖЕНИЕ ПОСЛЕ БОЯ:** Ограничено двумя гексами.
- **ЗАМЕНЫ:** Оно не может получать замены (21.2).

СОХРАНЯЮЩИЕСЯ ВОЗМОЖНОСТИ: Подразделения без снабжения сохраняют свою полную силу защиты, ЗК, РК и танковые эффекты.

16.5 Истощение Изоляцией



(16.5.1) Истощение Изоляцией у Боевых Подразделений: Во время каждой дружественной Фазы Снабжения все дружественные боевые подразделения, которые изолированы, страдают от Истощения Изоляцией. Подразделение считается изолированным, если оно не может проследить неограниченную ЛС (сухопутная

часть ЛС не ограничена 5 гексами) к дружественному Источнику Снабжения. Переверните его маркер OOS на красную сторону, чтобы показать, что оно изолированное. Истощение Изоляцией происходит в каждую дружественную Фазу Снабжения, где подразделение(я) остаются изолированными (включая первый ход).

(16.5.2) Таблица Истощение Изоляцией

Бросок Кубика	Результат
1-4	Подразделение теряет 1 ступень
5,6	Нет эффекта

(16.5.3) Процедура: Бросьте один кубик за каждое боевое подразделение, которое является изолированным и находится рядом с вражеским боевым подразделением и обратитесь к таблице Истощение Изоляцией. Изолированным боевым подразделениям, которые не прилегают к любому вражескому подразделению, не нужно бросать кубик на Истощение Изоляцией. Если стек изолирован, то кубик бросается на каждую подразделение в стек. Подразделение может потерять свою последнюю оставшуюся ступень из-за истощения изоляцией.

(16.5.4) Модификаторы Броска Кубика

+? АЭРОДРОМ: (+1 для советских подразделений/+2 для подразделений Оси), если подразделение может отслеживать сухопутную часть ЛС любой длины, по крайней мере, до одного дружественный гекс города, большого города или гекса с открытой местности, который не прилегает к любым вражеским боевым подразделениям. Так представлено функционирование аэродрома внутри окружения. Аэродромы рядом с вражескими подразделениями не могут быть использованы. Во время ходов, когда погода снежная, модификатор Аэродрома Оси уменьшается до +1. Уменьшите модификатор Аэродрома на единицу, если ближайший Соединяющийся Железнодорожный Гекс находится на расстоянии более 15 гексов от него.
 +1 БОЛЬШОЙ ГОРОД: Если подразделение может проследить ЛС по земле любой длины до, по крайней мере, одного дружественного городского гекса (большого города или обычного).
 +1 ШТАБ: Если подразделение может проследить сухопутную ЛС любой длины до, как минимум, одного дружественного штаба армии (Ось)/фронта (Советы).
 -1 Подразделение находится в гексе с песками.

Все модификаторы являются накопительными. Максимальный модификатор +4.

СТАЛИНГРАД: Изолированный котел Оси с аэродромом (+2), штабом армии (+1) и большим городом (+1) будет иметь накопленный модификатор +4 и будет в безопасности от истощения изоляцией до хода со снежной погодой или не будет никакого Соединяющегося Железнодорожного Гекса в пределах 15 гексов от аэродрома котла .

(16.5.5) Не Боевые Подразделения и ASU: На не боевые подразделения и ASU не влияет Истощение Изоляцией.



(16.5.6) Маркеры «Isolated Pocket»: Если группа подразделений изолирована, то игроки могут использовать маркер “Entire Pocket”, чтобы отметить всю группу вместо маркировки каждого отдельного подразделения или стека в группе.

17.0 ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ И РЕМОНТ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ

17.1 Основы

Железнодорожные гексы, которые изначально лежат к востоку от стартовой линии 28 июня, должны быть сначала восстановлены, прежде, чем игрок Оси сможет использовать их. Только железнодорожные гексы, которые выделены зеленым цветом, требуют ремонта. Все остальные железнодорожные гексы автоматически восстанавливаются, если восстанавливается каждый конец линии (например, когда маркеры Оси Railheads достигают Касторного (гекс 2002) и Валуйки (гекс 2013) железнодорожная линия между этими двумя городами считается немедленно отремонтированной. Железные дороги, которые зашли в тупик без зеленой под-

светки, никогда не смогут быть восстановлены. Например, линия 2338-к-3241 на Кубани.

17.2 Обозначение Ремонта



(17.2.1) Маркеры «Railhead»: У игрока Оси есть маркеры «Railhead» для обозначения хода ремонта железной дороги. Перемещение маркера «Railhead» вперед указывает на ремонт железной дороги в этих гексы. Маркер «Railhead» может передвигаться только вдоль железнодорожных гексов, выделенных зеленым. Во время каждой Фазы Снабжения Оси игрок Оси может передместить до четырех маркеров «Railhead» вперед на два гекса каждый. Маркер «Railhead» не может войти в занятые противником гексы или свободные гексы в ВЗК.

(17.2.2) Железнодорожные Узлы: Когда маркер «Railhead» достигает разделителя на зеленой линии (гексы помечены маленьким RR), то разместите дополнительный маркер «Railhead» на стыке гекса. Этот новый маркер «Railhead», в пределах лимита четырех маркеров, может начать движение вперед на два гекса за ход в следующую дружественную Фазу Снабжения.

17.3 Маркеры Railhead и Советские Подразделения

Советские части не могут разрушать железнодорожные линии; они могут только отбросить назад или остановить маркеры Оси «Railhead».

(17.3.1) Отбрасывание: Чтобы отбросить назад маркер «Railhead», советское подразделение должно войти в гекс, занятый маркером Railhead, или разместить там свою ЗК. Если это происходит, то маркер «Railhead» немедленно отходит назад (обратно по железной дороге в направлении запада), пока не достигнет гекса, свободного от советских подразделений и их ЗК (обычно это один гекс). Боевые подразделения Оси нейтрализуют ВЗК в гексе, который они занимают для этой цели. Отбрасывание маркера Railhead происходит только во время хода советского игрока.

(17.3.2) Остановка: Маркер Railheads, который не находится на Соединяющихся Железнодорожных Гексах (17.4) не может двигаться вперед. Переверните маркер Railhead на его сторону «Inoperative», пока дорога позади него не будет очищена от вражеских подразделений и их ЗК, и маркер «Railhead» снова не окажется Соединяющихся Железнодорожных гексах.

17.4 Соединяющиеся Железнодорожные Гексы

Соединяющийся Железнодорожный Гекс - это железнодорожный гекс, который соединен линией железнодорожных гексов любой длины с Источником Снабжения. Вся длина этой железнодорожной линии должна быть свободна от вражеских боевых подразделений и их ЗК, и для игрока Оси она должна быть отремонтирована (17.2). Дружественные подразделения нейтрализуют действие ВЗК в гексе, который они занимают для этой цели.

17.5 Незавершенные Железные Дороги

На карте есть две незавершенные железные дороги, они игнорируются для всех целей до тех пор, пока их строительство не будет завершено. Ход, с которого они могут быть использованы, напечатан возле этой железнодорожной линии. Дата завершения не зависит от снабжения или от того, кто контролирует эти гексы. После завершения они могут использоваться так же, как и любая другая железнодорожная линия.

18.0 ОЧКИ РЕСУРСОВ, ASU и ОС

18.1 Очки Ресурсов

Каждый игрок получает два Очка Ресурсов в каждую дружественную Первоначальную Фазу. Очки Ресурсов, которые не используются немедленно, утрачиваются. Каждое Очко Ресурсов может выполнить одно из следующих действий:

- Начать строительство укрепления (9.7).
- Перевернуть ASU (18.2), которое расположено на Соединяющемся Железнодорожном Гексе, на сторону "Ready". ASU должно быть в хорошем состоянии.
- Разместить Очко Снабжения (18.6) в дружественную Область Входа.
- Разместить маркер Planned Offensive на штабе фронта (советском) или армии (Ось), который находится в снабжении (26.2).

18.2 Artillery Support Units (Подразделения Артиллерийской Поддержки (ASU))



(18.2.1) Артиллерийские дивизии, штабы советских фронтов и штабы армий Оси, все вместе, называются Артиллерийскими Подразделениями Поддержки (ASU). Каждое ASU на стороне «Ready» может использоваться для обеспечения сдвига колонки

вправо на ТРБ при атаке (18.3.1) или +1DRM при Определении Обороны (11.3). После использования фишку ASU необходимо перевернуть на сторону "Used". Использованные ASU не могут быть снова использованы до тех пор, пока их фишка не будет перевернута обратно на сторону "Ready" с помощью Очка Снабжения (18.6) или в дружественную Первоначальную Фазу с использованием Очка Ресурсов (18.1).

(18.2.2) Движение: ASU являются механизированными подразделениями, но не могут использовать Расширенное движение. ASU, которое перемещается более чем на два гекса, становится дезорганизованным в конце своего хода.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Вероятно, маркер «Disrupted» будет удален в конце хода, но он служит для предотвращения поддержки атаки этим подразделением в предстоящей Фазе Боя.

(18.2.3) Возможности: У ASU есть следующие возможности:

- У них нет значения стекирования - любое их количество может быть в гексах.
- Имеет те же возможности ЗК, что и у свободно стекирующегося подразделения. (Помните, что для формирования ЗК Связи требуется два свободно стекирующихся подразделения.)
- Если оно дезорганизовано, находится в статусе полного отступления, или под маркером «Train» или замен, то оно не может быть использовано для перечисленных в 18.3 боевых преимуществ.
- Имеет только одну ступень, и в случае уничтожения, может быть заменено специальной заменой (21.1.4). При замене они приходят на стороне "Used".

18.3 Боевые преимущества

(18.3.1) Наступательная поддержка: Каждое ASU на стороне "Ready" может быть использовано для обеспечения одного сдвига вправо на ТРБ для любого гекса в пределах его радиуса действия (18.4). Штаб советского фронта или армии Оси может обеспечить сдвиг в более, чем одном бою, пока есть Очко Снабжения на стороне "Ready" (18.6.2), которое находится в стеке с этим штабом (18.6.5). Каждый сдвиг либо переворачивает фишку ASU на сторону "Used", либо расходует одно Очко Снабжения. Допускается не больше, чем один сдвиг на одну колонку за бой, за артиллерийскую дивизию (см. 18.5).

(18.3.2) Оборонительная поддержка: ASU никогда не предоставляют оборонительного сдвига колонки на ТРБ. Вместо этого обороняющийся может использовать свои ASU при Определении Обороны, чтобы обеспечить +1 DRM (11.3). ASU могут предоставлять оборонительную поддержку для любого обороняющегося гекса в пределах своего радиуса действия, или для гекса, который они занимают. Как и в случае наступательной поддержки, каждая оборонительная поддержка переворачивает фишку ASU или расходует одно очко снабжения.

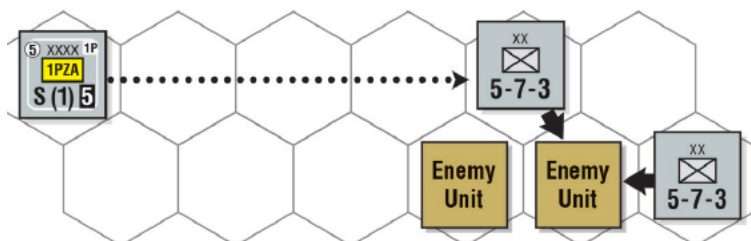
(18.3.3) Другие Ограничения:

- Наступательная поддержка не может быть использована в Бое Прорыва.
- Румынский, венгерский и итальянский штабы могут быть использованы только для сдвига колонки на ТРБ в том случае, если хотя бы одно их подразделение участвует в атаке. Кроме того, эти штабы могут быть использованы для обеспечения оборонительной поддержки, если подразделение-лидер той же национальности, что и штаб.

18.4 Радиус Действия

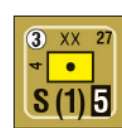
У каждого ASU есть радиус действия, напечатанный на его фишке. Это максимальное расстояние (измеряется в гексах), от которого у ASU может быть, как минимум, одно дружественное подразделение, которое участвует в атаке, или от подразделения-лидера, если ASU оказывает оборонительную поддержку. Этот радиус действия распространяется на любые

местности, кроме альпийских гексов без дороги, или непроходимые стороны гексов. Он не распространяется на занятый врагом гекс, не пересекает и не входит в ЗК Связи противника, или не распространяется на два последовательных гекса в ВЗК. Дружественные подразделения нейтрализуют ВЗК в гексе, который они занимают для этого.



У штаба немецкой армии радиус действия пять гексов - в нем находится, по крайней мере, одно из дружественных подразделений, участвующих в атаке. Он входит только в одну ВЗК.

18.5 Массированный Обстрел и Артиллерийские Дивизии



Советский игрок может использовать две артиллерийские дивизии или артиллерийскую дивизию совместно со штабом фронта для обеспечения двух сдвигов на ТРБ. Игроки не могут использовать два очка снабжения, штаба фронта, или штаб фронта вместе с очком снабжения для обеспечения двух сдвигов. Советский

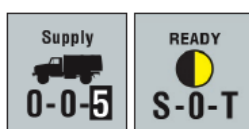
артиллерийский дивизион необходим для достижения двойного сдвига. После использования на ТРБ сдвига от Массированного Обстрела, артиллерийские дивизионы удаляются из игры навсегда.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Эти подразделения были резервами для начала наступления и вернулись в Резервы Ставки после его начала.

18.6 Очки Снабжения (ОС)

(18.6.1) Цель и Прибытие: Воспринимайте ОС как мобильные Очки Ресурсов. Их единственная функция - переворачивать фишки ASU, которые не расположены на соединяющемся железнодорожном гексе или обеспечивают артиллерийский сдвиг (18.6.5). ОС размещается во время Первоначальной Фазы в любой дружественной Области Входа. Во время Фазы Движения они могут передвигаться или перевозиться по железной дороге на карте.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Очки снабжения представляют собой артиллерийские боеприпасы и на них не влияет Истощение Изоляцией.



(18.6.2) Стороны Полного Движения и Готовности: У ОС есть две стороны - сторона полного движения (0-0-5) и сторона полной готовности (S-0-T). Игрок может перевернуть ОС во время дружественной Фазы Движения на любую сторону, но только до того, как оно начнет движение. Фишка ОС на стороне готовности может использоваться для Артиллерийского Сдвига (18.6.5) - а на стороне Полного Движения не может.

на стороне Полного Движения не может.

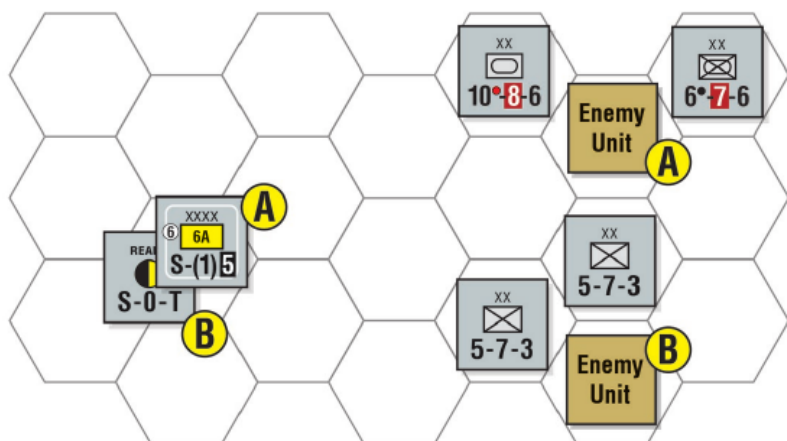
(18.6.3) Свойства: ОС - это не боевые подразделения (19.0). Находясь на стороне с полным движением, ОС передвигаются как механизированные подразделения - они могут использовать дорожную ставку 1/2 ОД, но НЕ МОГУТ использовать Расширенное Движение. Они также могут использовать железнодорожное и морское движение. На стороне "Ready" они могут использовать только тактическое движение (2 гекса).

(18.6.4) Переворачивание ASU: Во время Первоначальной Фазы или Фазы Снабжения - никогда во время Фазы Движения или Боя - ОС может использоваться, чтобы перевернуть фишку ASU на сторону «Ready». ОС должно при этом находиться в стеке вместе с ASU - не имеет значения, находится ли ОС на стороне "Ready" или на стороне полного движения. ОС, используемые таким способом, удаляются. Только ASU, находящиеся в хорошем состоянии, могут быть перевернуты.

(18.6.5) Артиллерийские Сдвиги: Когда оно находится в стеке с ASU (на стороне "Ready"), ОС может использоваться для Артиллерийского Сдвига, пока ОС находится на стороне

"Ready" (см. 18.6.2). Удалите ОС после его использования.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Это позволяет одному ASU обеспечить более, чем один сдвиг во время одной Фазы Боя.



ПРИМЕР: Штаб 6-й армии обеспечивает артиллерийский сдвиг для боя А. В то время как Очко Снабжения под ним обеспечивает артиллерийский сдвиг для боя В. Штаб 6-й армии переворачивается на сторону «Used», а Очко Снабжения удаляется.

(18.6.6) ОС никогда не отступают: Если они находятся в стеки с дружественными подразделениями, то при отступлении они остаются в гексе и уничтожаются, если вражеское подразделение входит в этот гекс.

(18.6.7) ОС и Железнодорожное Движение: ОС могут использовать железнодорожное движение и считаются с Лимитом Железнодорожного Движения. ОС с маркером "Train" не могут быть использованы для получения выгоды в бою или для переворачивания ASU.



(18.6.8) Не Мобильные Очки Снабжения: Игрок Оси может иметь не более пяти мобильных ОС на карте в любое время, советский игрок никогда не может иметь больше, чем четыре мобильных ОС. Все ОС выше этого лимита должны быть не мобильными. Для этой цели используйте ОС 0-0-0,

эти не мобильные ОС считаются находящимися на стороне "Ready" и используются по тем же правилам, что и мобильные ОС. Если два не мобильных ОС находятся в одном гексе, вы можете объединить их в одно подразделения (обратная сторона представляет два не мобильных очка снабжения). Мобильные ОС могут переключаться на не мобильное состояние и, наоборот, в любое время в Фазе Движения владеющего игрока, но только до движения ОС.

19.0 НЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

19.1 Определение не Боевого Подразделения

Любое подразделения с силой защиты, равной нулю, является не боевым. Очки Снабжения (18.6), Резервные Армии (34.1), Штабы Советской Армии (20.1), и Лидеры (28) - всё это не боевые подразделения.

19.2 Свойства Всех Не Боевых Подразделений

- У них нет зоны контроля,
- нет значения стекирования,
- они никогда не страдают от дезорганизации и статуса Полного Отступления,
- не страдают от недостатка снабжения,
- и, сами по себе, они никогда не могут помешать движению противника. Если в гекс, где они находятся в одиночку, входит вражеское боевое подразделения, то удаляются с карты (19.3).

19.3. Не Боевые Подразделения в Боевых Ситуациях

Не боевые подразделения не могут атаковать, обороняться или быть выбранными для потери ступени в бою. Не боевые подразделения немедленно удаляются, если вражеское подразделения входит в их гекс. Не боевые подразделения (кроме ОС) с ЗД больше 0 может отступить после боя, если хотя бы одно дружественное боевое подразделения в этом гексе пережило

этот бой. Если нет, то они немедленно удаляются. Если находится в стеке с подразделением в статусе Полного Отступления, то не боевое подразделение может отступить с этим подразделением, если вражеское боевое подразделение находится рядом.

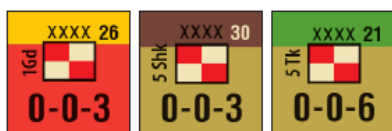
19.4 Возвращение Не Боевых Подразделений в Игру

ОС возвращаются в игру, используя Ресурсные Очки (18.1). Другие не боевые подразделения - Лидеры, Штабы Резервной Армии и Штабы Советской Армии (20.1) возвращаются в игру после двухходовой задержки. Разместите их на Дорожке Записи Ходов в двух ячейках от текущего хода. Их прибытие в месторасположение и ограничения такие же, как и у других замен.

ПРИМЕР: Если Лидер удален на 3-м ходу, он вернется в игру на 5-м ходу.

20.0 СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

20.1 Штабы Советских Армий (3 подразделения)



(20.1.1) Цель: Это не боевые подразделения, которые позволяют советскому игроку стекировать три подразделения плюс одно свободно стекирующее подразделения в гексе (такое же стекирование, что и у игрока Оси).

(20.1.2) Ячейки Вне Карты: Советский игрок может использовать ячейки, находящиеся вне карты для этих армий, если пожелает. Подразделения в этих ячейках считаются находящимися в стеке с этим штабом для всех целей.

(20.1.3) Движение и Продвижение После Боя: Все три из этих штабов являются механизированными, но это не делает не механизированные подразделения, находящиеся в стеке с ними механизированными. Штабы могут свободно принимать и отпускать подразделения во время движения. Штабы могут продвигаться после боя как и другие боевые части, и не обязаны оставаться в том стеке, с каким они начали бой. Штаб танковой армии совершает продвижение после боя с механизированной ставкой, в то время, как штабы гвардейской и ударной армий продвигаются по ставке не механизированной пехоты.

20.2 Горные Дивизии (11 подразделений)



Горные подразделения - это единственные подразделения, которые могут передвигаться и атаковать через альпийские стороны гексов. У горных подразделений Оси сила атаки удваивается, если они атакуют горный гекс (верхний индекс является напоминанием об этом правиле). У советских горнострелковых дивизий нет такой возможности.

20.3 Подразделения НКВД (8 подразделений)



Эти подразделения являются элитными пехотными подразделениями. До выхода знаменитого приказа "Ни Шагу Назад!" (Ход 8), подразделения НКВД являются единственными подразделениями, которые могут осуществлять Определение Оборона на открытой местности (11.1.2). Некоторые подразделения НКВД, также, являются гарнизонными частями (20.4).

20.4 Советские Гарнизонные Подразделения (10 подразделений)



Советские подразделения с синей ячейкой типа подразделения не могут перемещаться с места, на котором находились в начале игры до тех пор, пока вражеское боевое подразделение не окажется в пределах пять гексов от их гекса. Как только это произойдет, то ограничение снимается. Если они уничтожаются, то не могут быть восстановлены заменой.

20.5 Союзники по Оси



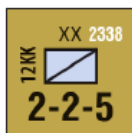
Румынские, венгерские, итальянские, словацкие подразделения и Добровольческие Подразделения Северного Кавказа классифицируются как Союзники Оси. У них есть следующие два ограничения:

(20.5.1) Ограничение в Бою: Они могут находиться вместе в стеке и обороняться вместе, но они не могут участвовать в одной и той же атаке. Нахождение в одном стеке вовсе не за-

прещает им атаковать - одна национальность может атаковать, пока другие ничего не делают, или атакуют другой гекс. Эти национальности могут участвовать в атаках вместе с немецкими подразделениями без ограничений.

(20.5.2) Ограничение Потери Ступени: При выборе потери ступени первым должно быть выбрано немецкое подразделение с полной силой (включая одноступенчатые), прежде, чем ослабленное подразделение союзников Оси может быть уничтожено. *Это сделано для предотвращения от использования их в качестве пушечного мяса.*

20.6 Северокавказский Фронт (15 подразделений + 2 штаба фронта)



Советские Подразделения, которые начинают игру к югу от Северокавказской линии (строка гексов хх36), не могут передвигаться до тех пор, пока боевое подразделение Оси не пересечет реку Дон в промежутке между Азовским морем и Калачом, или не окажется в пределах пяти гексов от сталинградского городского гекса. Как

только это произойдет, то ограничение снимается. Советские подразделения, которые перемещаются в эту область до того, как произойдет это освобождение, этим ограничением не затрагиваются (у подразделений Северного Кавказа светло-голубая ячека типа подразделения, для более легкой идентификации).

20.7 План Подразделений Blücher (5 подразделений)

Пять подразделений Оси, помеченные Blü, могут покинуть Область Входа W только через Керченский пролив (5.7.2). Это означает, что они могут оставить свою ячейку хранения только тогда, когда Тамань захвачена. Следовательно, немецкий игрок должен пытаться захватить Тамань настолько быстро, насколько это возможно!

20.8 Добровольцы Северного Кавказа (6 подразделений)



Это были местные войска, сформированные немцами из пленных экспатриантов. Одно из них прибывает в каждый ход, как только Краснодар и Ворошиловск начинают контролироваться Осью, до тех пор, пока все шесть не будут выбраны. Они прибывают в Краснодар или Ворошиловск во время Первоначальной Фазы Оси.

На первом ходу прибытия они могут двигаться только один гекс и не могут участвовать в бою (аналогично тому, как прибывает подразделение из Eliminated Box). Они смогут нормально передвигаться на следующем ходу.

20.9 Инженеры Linden (1 подразделение)



Сила атаки у этого подразделения удваивается при атаке гекса большого или обычного города (верхний индекс напоминает об этом правиле). Если уничтожается, то не может быть восстановлено заменой.

20.10 Подразделения со Скобками



Сила защиты этих подразделений используется только в том случае, если они являются единственным подразделением в гексе. Если есть несколько таких подразделений, то только одно из них используется. Когда находятся в стеке с другими подразделениями, то это подразделение не может быть выбрано для потери ступени

до тех пор, пока все другие обороняющиеся подразделения не будут уничтожены.

21.0 ЗАМЕНЫ

21.1 Основы

(21.1.1) Цель: Каждая замена может восстановить ослабленное боевое подразделение на одну ступень, или вытащить подразделение из Eliminated Box с одной ступенью.

(21.1.2) Когда: Замены приходят и используются в течение каждой Первоначальной Фазы игрок.

(21.1.3) Количество Замен: Количество советских замен и замен Оси перечислены на Дорожке Записи Хода. Игроки не могут сохранять замены, и если они не используются, то утрачиваются.

(21.1.4) Типы замен:

- **Танковые:** Используются для любого подразделения танкового типа (2.3.3).

- **Пехотные:** Используются для любых не механизированных пехотных подразделений, кроме подразделений НКВД и бригад морской пехоты.
- **Кавалерийские:** Используются для любого кавалерийского подразделения. Их также можно использовать как пехотные замены.
- **Специальные:** Используются для моторизованных пехотных подразделений, дивизий панцергренадеров, НКВД, бригад морской пехоты или для любых других свободно стекирующихся подразделений (ASU, танковых бригад, Sturmgeschütz, штабов советских армий, и т.д.). Они также могут быть использованы в качестве пехотных замен.
- **Союзники по Оси:** Могут использоваться только для тех национальностей, которые указаны на замене: Hun = венгерская, Rom = румынская или Ital = итальянская. Если на ней написано Axis, то она может быть использована для любого не немецкого боевого подразделения. Замена может быть использована для любого подразделения этой национальности, независимо от типа, в том числе и для их штаба. Немецкие замены никогда не могут быть использованы для подразделений союзников Оси.

21.2 Ограничения Замен

- Чтобы подразделение на карте получило замену, оно должен быть:

◇ в снабжении (ходя бы в этот момент)

◇ в хорошем состоянии.

- Ни одно подразделение не может получить более одной замены за ход.

ИГРОВЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ: Пока эти ограничения соблюдаются, любое подразделение, находящееся на карте, может получить замену - даже, если это подразделение находится в Области Входа или к нему прилегает вражеское подразделение.

21.3. Подразделения, Возвращающиеся из Eliminated Box

(21.3.1) Подходящие Месторасположения: Подразделения, которые выходят из Eliminated Box должны быть размещены в:

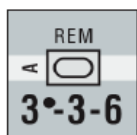
- дружественной Области Входа,
- дружественно контролируемом гексе большого города на Соединяющемся Железнодорожном Гексе (17.4),
- в гексе, содержащем в себе находящийся в снабжении (определяется на тот момент) штаб армии (Ось) или штаб фронта (Советы), который **находится на или в двух гексах от Соединяющегося Железнодорожного гекса**. Подразделения Оси, возвращающиеся из Eliminated Box, могут использовать только штаб, соответствующий их национальности.

Дополнительно:

- Подразделения нельзя размещать в гексе, прилегающем к вражескому боевому подразделению, даже если в гексе есть еще одно дружественное боевое подразделение.
- Советские танковые и механизированные корпуса, прибывающие из Eliminated Box, должны прибыть в Области Входа А, В или С.
- Ни один гекс со штабом или гекс большого города не может получить более одного подразделения из Eliminated Box за один ход. Если гекс содержит в себе как штаб, так и большой город, то тогда в этот гекс могут прибыть два подразделения.
- Подразделения должны провести один полный ход в Eliminated Box, прежде, чем их можно будет заменить.

(21.3.2) Сверхстекирование допускается в Первоначальную Фазу, но оно должно быть устранено к концу Фазы Движения этого игрока.

(21.3.3) ASU, возвращенные в игру с помощью замены, начинают на стороне «Used».



(21.3.4) Остатки: Если Остаток получает замену соответствующего типа, то он возвращается обратно на дисплей (10.4), и подразделение, которое он представлял, возвращается в игру на своей ослабленной стороне.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Пожалуйста, будьте осторожны, чтобы трехступенчатое подразделение и остаток не находились бы оба в игре в одно и то же время - всегда в игре должно быть либо подразделение, а на дисплее остаток, либо остаток который это подразделение представляет.

21.4 Маркеры Замены



Обозначьте каждое подразделение, которое получает замену (включая те, которые выходят из Eliminated Box) маркером Замены. Эта подразделение может передвигаться, максимум, на один гекс в Фазу Движения и не может использовать железнодорожное движение или перемещайтесь между Областями Входа. Оно не

может атаковать, продвигаться после боя или выходите из боя в Фазу Боя. Подразделение с маркером замены предотвращает ВСЕ бои из гекса, а не только бой с участием подразделения, получившего замену.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Это правило позволяет подразделениям оставаться на линии фронта и получать замены до тех пор, пока у этого гекса нет боя.

УДАЛЕНИЕ: Все маркеры замен удаляются во время Фазы Восстановления.

21.5 Заметки о Заменах



(21.5.1) Панцергренадерские Дивизии: Эти подразделения были моторизованными пехотными дивизиями с приданным танковым батальоном, или батальоном самоходных орудий - они могут использовать либо танковые, либо специальные замены для восстановления.



(21.5.2) Советские танковые бригады и немецкие батальоны Sturmgeschütz: эти подразделения, являются как танковыми подразделениями, так и свободно стекирующимися подразделениями, поэтому они могут использовать танковые или специальные замены для восстановления.

22.0 Подкрепления и Области Входа

22.1 Подкрепления

(22.1.1) Места Прибытия: Советские подкрепления с буквой «С» (для Кавказа) с суффиксом, показывающий их ход прибытия, размещаются в одной из южных Областей Входа (G - L). Все другие советские подкрепления располагаются в Области Входа А, В или С. Подразделения Оси располагаются в Областях Входа W, X, Y или Z.

(22.1.2) Порядок действий: Подкрепления размещаются в Областях Входа во время Первоначальной Фазы владеющего игрока. Во время Фазы Движения они могут войти на карту с помощью железнодорожного движения (5.6) или с их полным ЗД через Область Входа, оплачивая стоимость местности за вход в первый гекс. Вместо того, чтобы войти на карту, подразделение может остаться в Области Входа или переместиться в другую дружественную Область Входа (см. 22.6).

22.2 Дружественные Области Входа

- Области Входа А-L дружественны советскому игроку (см. Исключение в 24.1.3).
- Области Входа W-Z дружественны к игроку Оси.

22.3 Области Входа в Целом

(22.3.1) Движение: В дружественные Области Входа можно входить во время движения, отступления или продвижения после боя. Во время Фазы Движения стоимость входа в Область Входа составляет 1 ОД. После входа в Область Входа подразделение должно остановиться и не может выйти до более поздней Фазы Движения. Стоимость повторного входа на карту всегда является стоимостью входа в первый гекс; Механизированные подразделения могут использовать дорожную ставку, если это применимо. Только подразделения в хорошем состоянии могут покинуть Область Входа.

(22.3.2) Вражеские ЗК: Подразделения могут войти на карту прямо во вражескую ЗК, но они не могут пересекать или входить во вражескую ЗК Связи. Подразделение может привязать ЗК Связи стороны гекса к дружественной Области Входа - но не к любому другому типу края карты.



ПРИМЕРЫ: Красные и синие линии показывают ЗК Связи. Советские подразделения наслаждаются ЗК Связи с краем карты, поскольку она дружелюбная. Советские подразделения не могут войти на карту через созданную немецкую ЗК Связи по дразделениями А и В. У советского подразделения С есть ЗК Связи с краем карты, из-за чего немецкая дивизия В оказывается в ловушке.

22.4 Свойства Областей Входа

- В них нет предела стекирования, за исключением подразделений, атакующих карту (22.7).
- Подразделения не могут быть атакованы в Области Входа.
- ЗК не распространяются в или из Областей Входа.
- Подразделения в дружественной Области Входа не прилегают ни к каким вражеским подразделениям.
- Советские подразделения не могут входить в Области Входа Оси, а подразделения Оси не могут входить в Советские Области Входа (за исключением Области Входа, которая ведет к бакинским нефтяным месторождениям [24.1.2]).

22.5 Отступление с Карты

Подразделение, которое отступает из карты во вражескую Область Входа, уничтожается. Подразделение, которое отступает из карты в дружественную Область Входа, помещается в эту Область Входа и отмечается, как дезорганизованное или находящееся в статусе Полного Отступления (при необходимости).

22.6 Передвижение между Областями Входа

(22.6.1) Основы: Нет ограничений к количеству подразделений, которые могут перемещаться между дружественными Областями Входа. Перемещение в другую Область Входа стоит подразделению всех его ОД и на него не влияет ограничения железнодорожного движения. Подразделения, которые перемещаются в другую зону входа, не могут атаковать карту (22.7) до следующего игрового хода.

(22.6.2) Движение Оси между Областями Входа: Подразделение Оси, которое начинает свое движение в Области Входа Оси (W-Z) может перейти в любую другую Область Входа Оси (W-Z).

(22.6.3) Советское Перемещение Между Областями Входа: Советские подразделения, которые начали движение в Области Входа к северу от Каспийского моря (Области А - Е), могут перемещаться в любую другую Область Входа, находящуюся к северу от Каспийского моря или в Caspian Sea Transit Box. Точно так же, советские подразделения, которые начинают движение 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 Caspian Sea Transit Box.

(22.6.4) Caspian Sea Transit Box: Советское подразделение, находящееся в Caspian Sea Transit Box (F), может перемещаться в любую советскую Область Входа, потратив на это все свои ОД. Советские подразделения могут оставаться в Caspian Sea Transit Box. Не более двух боевых подразделений могут находиться одновременно в Caspian Sea Transit Box в любое время (два подразделения могут покинуть эту ячейку в один и тот же ход, когда два других подразделения войдут в эту ячейку).

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Железнодорожная линия между Областью Входа Е и Кавказом не может использоваться для железнодорожного движения подразделений (5.6.6).

22.7 Атака на Карту

Подразделения в Области Входа могут атаковать карту во время дружественной Фазы Боя, если вражеские подразделения находятся рядом с этой областью Входа. Подразделения, которые будут атаковать на карту, складываются в стек на крае Области Входа, находясь в пределах предела стекирования (предположим, что гексы простираются в Область Входа для этой цели). Подразделения, атакующие на карту, могут атаковать совместно с подразделениями на карте и извлекать выгоду от использования ASU и наступательной поддержки авиации (если есть). Если обороняющийся уничтожен или отступил, то они могут делать продвижение на карту, но это не является обязательным. Если атака не может уничтожить или заставить отступить обороняющихся, то эти подразделения остаются в Области Входа.

23.0 ПОГОДА

23.1 Таблица Погоды

Во время каждой Фазы Погоды, начиная с 17-го хода, определяйте погоду для данного хода, бросая один кубик и посмотрев в Таблицу Погоды. Разместите маркер Weather в соответствии с результатом. До 17-го хода погода всегда ясная.

Бросок кубика	Июнь-Август	Сентябрь	Распутица	Зима
1	Ясно	Пасмурно	Дождь*	Снег*
2	Ясно	Пасмурно	Дождь*	Снег*
3	Ясно	Ясно	Пасмурно	Пасмурно-3
4	Ясно	Ясно	Пасмурно	Пасмурно-3
5	Ясно	Ясно	Ясно	Ясно
6	Ясно	Ясно	Ясно	Ясно

* Если предыдущим ходом был Дождь или Снег, то примените +1 DRM к броску кубика на погоду.

23.2. Объяснение результатов

(23.2.1) ЯСНО: без эффекта. Ось получает все доступные авиационные подразделения.

(23.2.2) ПАСМУРН и ПАСМУРНО-3: Игрок Оси получает только одно немецкое авиационное подразделение. Во время зимних ходов (Пасмурно-3) она не получает авиационных подразделений. Других эффектов нет.

(23.2.3) Погода ДОЖДЬ имеет следующие эффекты:

- Игрок Оси не получает авиационные подразделения.
- **СЕЗОННЫЕ БОЛОТНЫЕ ГЕКСЫ:** Рассматривайте их как болотные гексы для всей остальной части игры. До этого они являются гексами с открытой местностью.
- **ДВИЖЕНИЕ:** Дорожная ставка второстепенных дорог увеличивается до 1 ОД для механизированных подразделений. Пересечение небольшой реки без моста стоит +1 ОД для всех подразделений.
- Уменьшаются в два раза (округление вверх) все результаты Продвижения После Боя. Итак, «Adv 2» становится Adv 1, а «Adv 3» и «Adv 4» становятся Adv 2. На ограниченное продвижение, на продвижение на 1 гекс (Задержка) и на все отступления это не оказывает никакого влияния.

• **ПУТИ СНАБЖЕНИЯ:** Сухопутная часть пути снабжения укорачивается от пяти гексов до трех гексов.

(23.2.4) Погода СНЕГ имеет следующие эффекты:

- Игрок Оси не получает авиационные подразделения.
- Модификатор Аэродромы Оси на таблице «Истощение Изоляцией» уменьшается до +1.
- **ДВИЖЕНИЕ:** Все Запасы Движения уменьшаются на один, Расширенное движение и Так-

тическое движение не затрагиваются.

- Все результаты Продвижения После Боя уменьшаются на один гекс, но никогда не ниже одного. Погода Снег не влияет на продолжительность отступлений. Это -1 накапливается вместе с -1 для 15.2.3.

23.3 Распутица

(23.3.1) В целом: Период Распутицы обозначен коричневой полосой на дорожке записи хода. Во время этих ходов и только во время этих ходов может произойти ход Грязь. Ход Грязь произойдет, если на предыдущем ходу была погода Дождь, а погода на текущем ходу Пасмурно или Ясно.



(23.3.2) Маркер Mud: Когда начинаются дожди (между ходами 16 - 23), поместите маркер «Mud» на Дорожку Записи Хода на один ход вперед, как напоминание, что Грязь будет применяться к тому ходу, если дождь прекратится.

ПРИМЕР: Погода Дождь на 20-м ходу приведет к Гязи на 21-м ходу. Разместите маркер «Mud» на 21-м ходу. Если погода Дождь снова случится на 21-м ходу, то маркер «Mud» перемещается на ход 22 и так далее.

(23.3.3) Эффекты от Гязи: То же, что и дождь, за исключением того, что она не оказывает влияние на доступность авиационного подразделения.

23.4 Русская Зима (Зимние Ходы)

Русская зима начинается на 28-м ходу и имеет следующие эффекты:

- СИЛА АТАКИ ОСИ: У всех подразделений Оси на или к северу от строки гексов хх43 (две северные карты) сила атаки уменьшается на 1, но **никогда не может быть ниже 1**.
- СИЛА ЗАЩИТЫ ОСИ: У всех подразделений Оси на или на севере строки гексов хх43, которые не находятся в большом городе (любого типа), город, или в завершенном укреплении, или прилегают к большому городу под дружественным контролем, сила защиты уменьшается на 1, но **никогда не может быть ниже 2**. Подразделения с силой защиты 1 или 2 этим не затрагиваются. Всегда применяйте сначала -1, прежде чем делить на два или удваивать.
- Все альпийские стороны гексов становятся непроходимыми для всех подразделений (включая горные подразделения) на всю оставшуюся часть игры.
- Область Входа К больше не используется. Любые подразделения, находившиеся в ней, перемещаются в Область Входа J или L.
- Все крупные реки (не Волга) на картах А и В замерзают. Это не влияет на их боевую выгоду, но стоимость переправы уменьшается до +1 ОД для не механизированных и до +2 ОД для механизированных подразделений. Подразделениям больше не нужно начинать свое движение рядом со стороной гекса замерзшей большой реки для того, чтобы переправиться через нее, и они не уничтожаются, если отступают через сторону гекса замерзшей большой реки без моста.
- Все озера в или относительно гексов с песками, замерзают. Для боя и в целях движения они рассматриваются как стороны гекса замерзшей крупной реки.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Оборонительное преимущество замерзших рек и озер представляет превосходное поле огня, которое они обеспечивают.

24.0 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ И АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

24.1 Победные Очки (ПО)

(24.1.1) В общем: Только игрок Оси получает ПО и отражает их на VP Track. ПО присуждаются за захват целевых гексов и за выход подразделений Оси через восточный край карты в направлении Баку (24.1.2). В каждом целевом гексе есть красный круг с числом ПО, которых этот гекс стоит. Окруженные или изолированные целевые гексы не приносят ПО игроку Оси. Контролируемые Осью гексы с ПО, которые не имеют линии снабжения во время Фазы Победы, не учитываются при определении победы.

(24.1.2) Бакинские Нефтяные Месторождения: Игрок Оси получает 3 ПО за выход пяти своих дивизий из карты через Область Входа G. Эти подразделения должны выйти все в одну, и ту же Фазу Движения и, по крайней мере, одним из этих подразделений должна

быть танковая дивизия. Все дивизии союзников Оси с полной силой и ослабленные немецкие дивизии считаются как половина дивизии. ПО не даются за ослабленные подразделения союзников Оси, не дивизионные подразделения, или остатки. Игрок Оси сохраняет эти ПО до тех пор, пока пять дивизий (включая как минимум 1 танковую дивизию) остаются в Области Входа G и имеют линию снабжения, связанную дорогой от G до источника снабжения Оси. Подразделения Оси, которые покидают карту в G, могут вернуться на карту во время любой Фазы Движения Оси, но только через Область Входа G. Подразделения Оси в G зависят от недостатка снабжения, и, если оказываются изолированными, то должны бросать кубик на Истощение Изоляцией. Если они изолированы, то предполагается, что ни прилегают к вражескому подразделению и могут проследить путь до аэродрома.

(24.1.3) Область Входа G: Если в Области Входа G есть советские подразделения в то время, когда туда входят пять подразделений Оси, то советский игрок должен переместить их в смежную Область Входа (H или J) и отметить их все как дезорганизованны. Пока все подразделения Оси не выйдут из Области Входа G, советские подразделения не могут входить или использовать Область Входа G. Оккупация Осью Области Входа G не делает ее Областью Входа Оси.

(24.1.4) Вычитание ПО: Игрок Оси должен вычесть ПО при следующих ситуациях:
–3 ПО, если одно или несколько советских подразделений находятся на краю карты рядом с Областью Входа X, Y или Z. Не более -3 ПО может быть вычтено за каждую зону входа (таким образом, в общей сложности –9 ПО, если советские подразделения прилегают ко всем трем).

–3 ПО за каждый большой город, расположенного к западу от линии старта 28 июня (Харьков и Сталино), который занят советским подразделением.

–1 ПО за каждый город, расположенный к западу от линии старта 28 июня, который занят советским подразделением.

Это может сделать итоговое значение ПО Оси отрицательным значением. Эти штрафы в ПО снимаются, как только это условие не может больше применяться.

24.2 Автоматическая Победа

Игрок Оси находится под давлением для быстрого достижения успеха, в то время как советский игрок находится под давлением, чтобы удержать свои позиции так долго, насколько это возможно. Каждое ячейка на Дорожке Записи Хода имеет ориентир (те цифры в цветных полосах внизу), который указывает то количество очков, которое игрок Оси должен достичь на этом ходу. Если ПО Оси на шесть или более баллов выше этого эталона, то он выигрывает автоматически (Фаза Определения Победы). Советский игрок выигрывает автоматически, если у игрока Оси хотя бы на шесть очков меньше указанного эталона в конце любого игрового хода. Игра продолжается, если ни у одного из игроков нет Автоматической Победы.

ПРИМЕР: Если эталон 8, то игрок Оси выиграл бы, если бы подсчете ПО у него было бы 14 или более, а советский игрок выиграл бы, если количество очков было бы 2 или меньше.

24.3 Гора Эльбрус

Игрок Оси зарабатывает одно временное ПО, если горное подразделение Оси занимает гекс горы Эльбрус (4860) в какой-то момент во время игры. Это ПО не теряется, если советское подразделение позже занимает этот гекс. Это ПО имеет значение только для определения автоматической победы и не учитывается на последнем ходу игры.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Расширенные правила являются необязательными и могут использоваться полностью или частично.

25.0 РЕЗЕРВЫ

25.1 Цель

Позволяет дополнительным подразделениям продвигаться после боя, кроме тех которые ата-

ковали.

25.2 Процедура

(25.2.1) Укажите, что подразделение или стек находятся в резерве, положив маркер «Reserve» на них во время дружественной Фазы Движения. Только подразделения в хорошем состоянии, которые не двигались или перемещались только один гекс без входа в ВЗК, могут быть размещены в резерве. Подразделение, получившее замену, не может быть отмечено как резервное. После того, как они отмечены как резерв, они не могут передвигаться до Фазы Боя.

(25.2.2) Ограничение: У каждой стороны есть только три маркера «Reserve».

(25.2.3) Активация: В любое время, во время Фазы Боя владеющего игрока он может активировать один или несколько стеков резервов. Удаление маркера Reserve позволяет стеку продвижение после боя до двух гексов. Следуйте всем правилам для Продвижения После Боя. Резервы, активированные после определенного боя, могут игнорировать ВЗК в освобожденном оборонявшемся гексе так же, как и другие дружественные участвующие подразделения. Подразделения, активированные как Резервы, не могут:

- проводить обычные бои и бои прорыва.
- пересекать стороны гексов большой реки без моста, если она не замерзла (они могут переправляться по мостам - включая понтонные мосты).

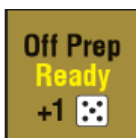
Не обязательно, чтобы резервный стек находился где-либо рядом с любым боем, где должен быть активирован, и они могут быть активированы даже без наличия любого боя. Вполне законно размещать резервные подразделения вместе с атакующими подразделениями вместе в одном стеке. Удалите все маркеры Reserve в конце каждой фазы боя.

26.0 ЗАПЛАНИРОВАННОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

26.1 Стоимость

Для размещения маркера Planned Offensive (PO) на штабе фронта (Советы) или армии (Ось) требуется одно очко ресурсов.

26.2 Процедура и Эффекты



Потратив Очко Ресурсов в Первоначальную Фазу, разместите маркер PO верхней стороной вниз на любой штаб, который находится в хорошем состоянии и в снабжении (к этому моменту). Если штаб отступает или перемещается более, чем на два гекса, то маркер PO удаляется.

На следующей Первоначальной Фазе маркер PO переворачивается на сторону "Ready". После этого его можно использовать в любом бою, находящемся в радиусе действия штаба (его нельзя использовать в Бою Прорыва). После того, как будет использован, он удаляется. PO могут быть повторно использованы, но ни один из игроков не может иметь более двух таких маркеров на карте в любое время.

Эффекты: При использовании атакующий использует два кубика для броска на ТРБ и может выбрать использовать любой полученный результат. Оба ПО могут использоваться в одном и том же бою, чтобы использовать три кубика и выбрать один из трех результатов.

27.0 ВЫХОД ИЗ БОЯ

27.1 Цель

Способ для активного игрока отступить во время фазы боя.

27.2 Таблица «Disengagement»

Бросок кубика	Результат
1, 2	Нет
3	Да (-1 ступень)
4-6	Да

(27.2.1) Процедура: Любое подразделение (включая дезорганизованные подразделения), которое не атакует в Фазу Боя, может попытаться выйти из боя. Выход из боя может быть

разрешен в любое время дружественной Фазы Боя. Для этого используется таблица «Disengagement». Владеющий игрок может бросать кубик один раз за каждое подразделение в стеке или бросить один раз за весь стек (по его выбору). Активный игрок может видеть результат каждой попытки, прежде чем принять решение о проведении следующей попытки Выхода из Боя.

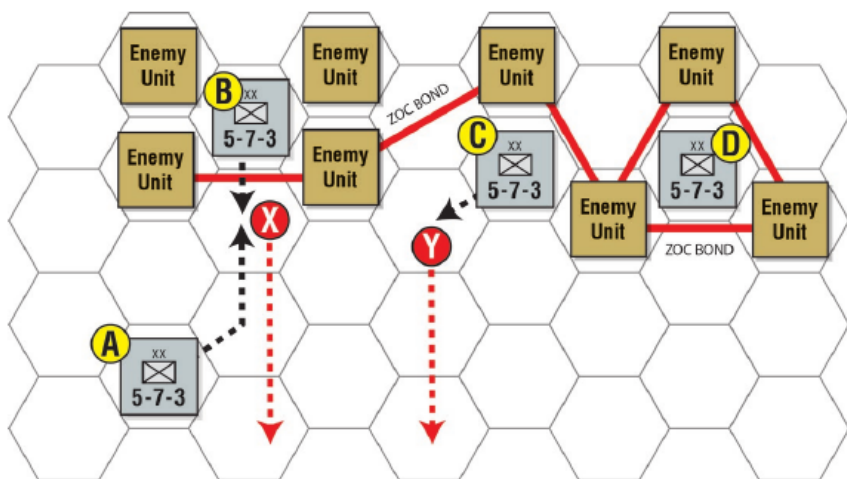
(27.2.2) Модификаторы Броска Кубика:

+1, если отряд кавалерийский или механизированный. (Если выходит из боя весь стек, то этот модификатор применяется, только если все подразделения в стеке являются кавалерийскими и/или механизированными)

-1, если это подразделение, или хотя бы одно подразделение в стеке дезорганизовано.

(27.2.3) Объяснение результатов: Результат "Нет" означает, что не удастся выполнить выход из боя, и это подразделение остается на месте. Результат "Да" позволяет подразделению отступить на 1 или 2 гекса и оно становится дезорганизованным (или переходит в статус Полного Отступления, если оно уже дезорганизовано). Если результат «Да – 1», то это подразделение теряет ступень, прежде чем отступить.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Подразделения, использовавшие выход из боя, восстанавливаются так же, как и все остальные подразделения в Фазу Восстановления.



ПРИМЕР: Пытаясь высвободить подразделения В и С, игрок Оси перемещает подразделение в гекс Х и разрушает ВЗК Связи, позволяя подразделению В переместиться в гекс Х. Подразделение С переместится в гекс Y. Во время Фазы Боя все три подразделения (А, В и С) проводят попытки выхода из боя, чтобы попытаться отступить. Подразделение D окружено вражескими ЗК Связи и не может ни двигаться, ни проводить попытку выхода из боя.

28.0 ЛИДЕРЫ

28.1 Лидеры

(28.1.1) В общем: Лидеры - это не боевые подразделения, которые используют ставку механизированного движения. У каждого лидера есть особая способность перебрасывать бросок кубика один раз за ход. Если используется переброс, то именно он и должен применяться - игрок не может выбирать между двумя бросками кубика. Переверните фишку лидера, после того, как эта способность была использована, и переверните фишку лидера обратно на его лицевую сторону во время каждой дружественной Первоначальной Фазы.

(28.1.2) Радиус Действия: Специальная способность каждого лидера может быть использована только в пределах радиуса действия лидера. Радиус действия измеряется в так же, как ASUs отслеживают свой радиус действия (18.4).



(28.1.3) Чуйков: Позволяет советскому игроку перебрасывать один дружественный бросок кубика на Определение Обороны за ход.



(28.1.4) Манштейн: Позволяет игроку Оси перебрасывать один бросок кубика на ТРБ (обычный или Бой Прорыва), один бросок на Определение Обороны или один бросок на попытку Выхода из Боя. Бросок на ТРБ может быть либо дружественным, либо вражеским, но бросок на Определение Обороны или на попытку Выхода из Боя должен быть только для подразделения Оси.

(28.1.5) Лидеры и Железнодорожное Движение: Лидеры не используют маркеры «Train» при использовании железнодорожного движения, вместо этого просто переверните их на сторону «Used».

29.0 ОСПАРИВАЕМЫЕ ГОРОДСКИЕ ГЕКСЫ

Это правило обязательно при игре по сценарию "Уран".

(29.1.1) Когда маркер «City Battle» устанавливается из-за результата Частичный Успех на таблице DD, то тогда атакующий должен переместиться, как минимум, одним подразделением в гекс большого города и разделить его с обороняющимся. Это называется оспариваемым гексом большого города. Пределы стекирования применяются отдельно для обеих сторон. Когда одна сторона полностью уходит или отступает из такого гекса, то маркер удаляется. Подразделения в оспариваемом гексе большого города:

- Их сила защиты удваивается в обороне (удваивается у обеих сторон).
- Не создают ЗК и не формируют ЗК Связи.
- Не считаются смежными с окружающими шестью гексами в отношении к модификатору аэродрома для Истощения Изоляцией (16.5.4).

(29.1.2) Движение и Оспариваемые Гексы Большого Города

Подразделения сначала входят в оспариваемый гекс большого города в результате частичного успеха на таблице DD. Во время последующей дружественной Фазы Движения другие подразделения могут войти только в этот гекс большого города с помощью тактического движения. Подразделения в оспариваемом гексе большого города могут только выйти из него с помощью Тактическое Движения. Движение из такого гекса большого города не может быть в ВЗК (наличие дружественных подразделений нейтрализует действие ВЗК в гексе, который они занимают для этого).

(29.1.3) Бой и Оспариваемые Гексы Большого Города

Подразделения внутри оспариваемого гекса большого города могут взаимодействовать вместе с другими дружественными подразделениями, находящимися за пределами большого города, для того, чтобы атаковать вражеские подразделения в гексе большого города.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: В Воронеже у подразделений Оси, находящихся в городе, сила атаки не делится пополам, в отличие от других подразделений Оси в гексе 2403, которые атакуют через Дон.

- Подразделения в оспариваемом гексе большого города никогда не могут атаковать из этого гекса.
- Если первоначальный обороняющийся контратакует и достигает результата Частичный Успех, то тогда маркер «City Battle» снижается на один уровень. Если он уменьшается до 0, то исходные атакующие должны отступить из гекса большого города и маркер City Battle удаляется.

(29.1.4) Контроль: Оспариваемый гекс большого города контролируется первоначальным обороняющимся. Всегда размещайте маркер «City Battle» на первоначальными обороняющимися, чтобы указать на это.

ТОЛЬКО ДЛЯ ИГРЫ КАМПАНИЯ

30.0 ЯЧЕЙКА TRANS-CAUCASUS FRONT

Эти советские подкрепления начинают приходить, когда подразделение Оси входит или пере-

двигается к югу от строки гексов хх40 (карта Кавказа). Начиная с в этого хода, одно подразделение (по выбору советского игрока) прибывает каждый ход до тех пор, пока все они не будут выбраны. Они прибывают в любую советскую Область Входа к югу от Каспийского моря (G - L) во время советской Первоначальной Фазы и может передвигаться как обычно на этом ходу.

31.0 СОВЕТСКИЕ РЕЗЕРВНЫЕ АРМИИ

5-я, 6-я, 7-я и 8-я резервные армии не могут двигаться до высвобождения. 8-я резервная армия под Саратовом высвобождается на 15-м ходу. Советский игрок может высвободить остальные три армии (одна армия за ход), начиная со 2-го хода. До высвобождения эти армии игнорируют ограничения стекирования. Игроки могут использовать четыре красных маркера «Frozen» в качестве напоминания. Эти армии не имеют ничего общего с шестью не боевыми подразделениями резервных армий, используемые в правилах Маскировки (34.1).

32.0 УДАЛЕНИЕ И ОБНОВЛЕНИЕ

32.1 Немецкие Удаление на 10-м Ходу

Во время Первоначальной Фазы Оси на 10-м ходу игрок Оси должен удалить две танковые дивизии плюс одну танковую панцергренадерскую дивизию Grossdeutschland. Приоритет для танковых дивизий должен распространяться на те подразделения, которые не изолированы. Удалите дивизию Grossdeutschland независимо от ее статуса или положения на карте.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Исторически это были 9-я и 11-я танковые дивизии, которые были выведены. Удаление этих трех дивизий должно привести к удалению, по крайней мере, семи ступеней (полная сила - 3 ступени). Если текущее суммарное значение ступеней этих трех дивизий составляет менее семи ступеней, то тогда другие танковые дивизии должны быть ослаблены (не выведены) до тех пор, пока семь ступеней не будут удалены.

Если при удалении этих трех подразделений удаляется более семи ступеней, то тогда игрок Оси может немедленно выделить дополнительные ступени ослабленным танковым или панцергренадерским дивизиям, которые в настоящее время находятся в снабжении (нет необходимости использовать процедуру замены или маркер - дополнительная ступень используется без всяких промедлений получившей ее дивизией). Подразделение может получить более одной ступени, если это доступно. Если эти ступени не используются сразу, то теряются.

32.2 Удаление Советских Танковых Корпусов

Некоторое количество танковых корпусов удаляется на протяжении всей игры. Некоторые уходят в Резерв Ставки, а три (13-й, 14-й и 28-й) переформируются в механизированные корпуса. Советский игрок может удалить любой танковый корпус, пока он есть в наличии или находится в Eliminated Box - он не обязательно должен быть исторически удален. Тем не менее, удаление танкового корпуса должно привести к удалению, по крайней мере, одной ступени. Если подобный танковый корпус находится в Eliminated Box, то тогда танковый корпус где-то на карте должен быть ослаблен на одну ступень. Если при удалении танкового корпуса удаляется более одной ступени, то тогда советский игрок может сразу выделить дополнительную ступень для любого ослабленного танкового корпуса, находящегося в настоящее время в снабжении (нет необходимости использовать процедуру замены или маркер), или разместить не гвардейскую танковую бригаду из Eliminated Box в гексе удаляемого танкового корпуса. Удаление происходит в Первоначальную Фазу.

32.3 Другие Удаления

- **1 RFSS:** На 11-м ходу подразделение SS 1 RF должно быть удалено. Если оно уничтожено или его сила ослаблена, то тогда игрок Оси теряет следующее очко специальной замены.
- **Немецкие пехотные дивизии:** На 9-м и 17-м ходах удалите любую немецкую пехотную дивизию с полной силой (которая есть в наличии) из игры.
- **Barbò:** На 23-м ходу удалите итальянскую кавалерийскую бригаду из игры. Штраф не накладывается, если она была уничтожена.

32.4 Обновление 5-й дивизии СС Викинг



На 13-м ходу увеличьте силу 5-й дивизии SS Wiking на одну ступень (прибывает ее 3-й полк). Если она и так с полной силой, то используйте подразделение 8-10-6, которое теперь становится версией этой фишки с полной силой. Если она в настоящее время находится на Remnant Display или в Eliminated Box, то тогда она получает замену в соответствии с обычными правилами замены. Отныне у этого подразделения четыре ступени.

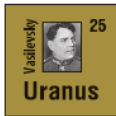
Важно: У черной точки танкового сдвига есть белая линия вокруг нее, так что это видно - это черная точка танкового сдвига.

32.5 27-я Танковая Дивизия

На 20-м ходу улучшите Michalik KG до 27-й танковой дивизии. Если фишка Michalik KG находится в Eliminated Box, то тогда 27-я танковая дивизия приходит как подкрепление на ослабленной стороне. После чего удалите фишку Michalik KG из игры.

33.0 ЗИМНЕЕ НАСТУПЛЕНИЕ

33.1 Маркер Василевский



На 25-м ходу советский игрок получает маркер Василевский. Во время любой советской Первоначальной Фазы, начиная с 25-го хода, советский игрок может использовать этот маркер для объявления начала зимнего наступления. Удалите это маркер после его использования.

33.2 Эффекты Зимнего Наступления

(33.2.1) Во время советской Первоначальной Фазы в ход начала зимнего наступления:

- Удалите румынское авиационное подразделение из игры (оно очень сильно пострадало в начале операции "Уран" и потеряло большинство своих передовых аэродромов).
- Разместите два маркера «Planned Offensive» и два очка снабжения (все на стороне «Ready») вместе с любым дружественным штабом, который находится в настоящее время в снабжении. Они могут быть все размещены с одним штабом или распределены так, как пожелает советский игрок.

(33.2.2) Изменение Порядка Хода: В ход, который происходит после начала Зимнего Наступления игровая последовательность изменяется - Ход Советского игрока становится первым до конца игры. Между двумя идущими друг за другом ходами советского игрока, у игрока Оси есть Ход Замена (33.2.3) - это мини-ход игрока, который позволяет игроку Оси некоторое движение и ралли до смены порядка хода.

(33.2.3) Мини-Ход: После того, как ход советского игрока завершается и до начала следующего его хода игрок Оси проводит свой мини-ход. Он состоит из трех частей:

- **ФАЗА ДВИЖЕНИЯ:** На этом этапе все подразделения Оси, которые не находятся в статусе полного отступления, могут использовать тактическое движение. Подразделения в статусе Полного Отступления могут использовать свое полное движение. Подразделения могут добровольно переходить в статус Полного Отступления, чтобы переместиться с использованием их полного Запаса Движения. Подразделения могут выгружаться в эту фазу, но никакое Железнодорожное Движение не допускается.
- **ОГРАНИЧЕННАЯ ФАЗА БОЯ:** Подразделения могут проводить Выход из Боя (27.0), но сам бой не допускается.
- **ФАЗА РАЛЛИ:** Все подразделения Оси могут проводить Ралли согласно обычным правилам.

Нет Первоначальной Фазы или Фазы Снабжения. После того, как этот мини-ход завершается, порядок хода изменяется и игровой процесс продолжается далее.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: По сути, игрок Оси получает два игровых хода в ход начала зимнего наступления - его обычный ход игрока и ход-замену.

34.0 МАСКИРОВКА

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Правила Маскировки позволяют советскому игроку скрывать свои подразделения от игрока Оси.

34.1 Маскировка Запасных Армий

Не путайте Резервные армии с резервами (25.0).



(34.1.1) Прибытие: Шесть резервных армий и шесть маркеров «Maskirovka» прибывают в качестве подкреплений на 21-м ходу. Они размещаются в любой советской дружественной Области Входа, при этом советский игрок тайно назначает маркер Maskirovka каждой из них, поместив маркер под Резервную армию.



(34.1.2) Маркеры «Maskirovka»: Эти маркеры идентифицируют ячейки хранения резервных армий. *Игрок Оси будет знать, что находится внутри ячеек, но не с какой именно резервной армией каждая ячейка хранения резервной армии будет связана (маркер «Maskirovka» скрыт от глаз).*

После назначения резервной армии, маркеры «Maskirovka» всегда должны оставаться с этой армией, если она не начинает Фазы Движения:

- в том же гексе, что и другая резервная армия.
- в той же Области Входа, что и другая резервная армия.

В любом случае, показанном выше, советский игрок может тайно изменить (или притвориться, что изменил) привязку маркеров «Maskirovka».

34.2 Возможности Резервных Армий

Резервные армии имеют следующие характеристики:

- являются не механизированными не боевыми частями (19.0).
- если уничтожаются или удаляются, то они возвращаются, чтобы играть со своими маркерами «Maskirovka» после двухходовой задержки (19,4).
- могут размещать до восьми советских боевых подразделений в своей ячейке хранения.
- имеют ЗК и могут образовывать ЗК Связи в том случае, если только подразделения вскрылись в их ячейке хранения и был размещен над фишкой этой резервной армии.

34.3. Движение и Резервные Армии

(34.3.1) Наземное Движение: У резервных армий ЗД 3 ОД и она может использовать Тактическое и Расширенное Движение. Если у резервной армии есть подразделения в ее ячейке хранения, то тогда она передвигается со скоростью самого медленного подразделения в ячейке. Если какое-либо подразделение в резервной армии получило замену, то она может двигаться, максимум, на один гекс. Резервная армия может двигаться до, но не после подразделений, размещенных в ее ячейке хранения.

(34.3.2) Железнодорожное движение: Может использовать Железнодорожное движение только в том случае, если в ее ячейке хранения нет никаких подразделений. Это должно быть открыто вашему оппоненту.

(34.3.3) Области Входа: Резервные армии могут переходить из одной советской Области Входа в другую (22.6). Резервные армии с дезорганизованными подразделениями, или с подразделениями, получившими замены, не могут перемещаться между Областями Входа.

34.4 Движение в и из Резервных Армий

(34.4.1) Движение в резервную армию: Есть четыре способа войти в ячейку хранения резервной армии. Каждый затрачивает весь ЗД участвующих подразделений и не использует железнодорожное движение.

- Из подкреплений: В каждый ход советский игрок может поместить некоторые, ни одного или все свои подкрепления в любую резервную армию, которая в настоящее время находится в снабжении через Области Входа А - D.
- Из дружественной Области Входа: Любое подразделение в Области Входа А - E, или в Caspian Sea Transit Vox может быть перемещено в любую резервную армию, которая в настоящее время находится в снабжении через Области Входа А - E.
- Из одной ячейки хранения резервной армии в другую: В каждый ход советский игрок может переместить любое одно советское подразделение, находящееся в ячейке хранения резервной армии, которая в настоящее время находится в снабжении через Области Входа А - E в другую ячейку хранения резервной армии, которая в настоящее время находится в снабжении через Области Входа А - E.
- Из стратегического движения: В каждый ход советский игрок может

переместить любое советское подразделение, расположенное в Соединяющемся Железнодорожном Гексе, в любую ячейку хранения резервной армии. Расстояние не влияет на это движение. И соединяющийся железнодорожный гекс, и резервная армия должны быть в снабжении через Области Входа А - Е.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Подразделения не могут войти в Резервную армию через наземное движение.

(34.4.2) Движение из Ячейки Хранения Резервной Армии: Это должно произойти до того, как резервная армия двинется. Подразделение, которое начинает свое движение в ячейке хранения резервной армии, может покинуть эту ячейку с помощью любого из следующих методов:

- Переместиться в другую ячейку хранения резервной армии (34.4.1) или в Область Входа А - Е. Лимит - одно за ход. Первоначальный гекс и конечное месторасположение должны быть в снабжении из Областей Входа А - Е.
- Разместите на карте фишку резервной армии, связанную с данной ячейкой хранения и переместите его оттуда обычным движением. Это полностью раскрывает идентификатор резервной армии и вынуждает ее удаление (34.7).

34.5 Резервные Армии и Замены

Замены (как извлечение из Eliminated Box, так и для восстановления ослабленного подразделения) также может идти прямо в ячейки хранения. Это действие оказывает влияние на перемещение Резервной армии (34.3.1).

34.6 Резервные Армии и Бой

(34.6.1) Не может атаковать: Подразделения в ячейке хранения резервной армии не могут атаковать до тех пор, пока они не покинут ячейку хранения резервной армии (34.4.2).

(34.6.2) Оборона: Если атакована, то до трех подразделений, в пределах лимита стекирования (4.1), могут выйти из ячейки, разместиться поверх соответствующей резервной армии и оборонять этот гекс. У подразделений, которые все еще находятся внутри ячейки, сила защиты равна 0, значение стекирования 0 и они не могут использоваться при Определении Оборонности. Если резервная армия отступает, то все подразделения, все еще находящиеся в ячейке хранения, страдают тем же результатом дезорганизации или Полного Отступления, что и другие оборонявшиеся подразделения. Если маркер резервной армии уничтожается при отступлении, то тогда все подразделения, которые все еще находятся в ее ячейке хранения, также уничтожаются. Резервные армии без каких-либо подразделений внутри себя считаются не боевыми подразделениями и следуют правилам 19.3.

(34.6.3) ASU нельзя использовать в резервной армии, и они никогда не становятся дезорганизованными при перемещении на более чем на два гекса.

34.7 Удаление Резервных Армий

Когда из-за 34.4.2 или 34.6.2 раскрывается резервная армия, то она должна быть удалена к концу этого хода советского игрока - расставьте все подразделения, находящиеся все еще в ячейке хранения, в гексе (допускается нарушение лимита стекирования, но это должно быть исправлено к концу следующей советской Фазы Движения). Резервные Армии могут возвращаться в игру (34.2).

СЦЕНАРИИ

S1. СЦЕНАРИЙ «FALL BLAU»

S1.1 Расстановка и Данные Сценария

- **Продолжительность игры:** 8 ходов. Начинается на 1-м ходу и заканчивается в Фазу Определения Победы на 8-м ходу.
- **Первый игрок:** Ось
- **Карты:** Используется только карта А
- **Расстановка:** Используйте Campaign Game At Start Cards. Подразделения армии/фронта, с которыми они начали кампанию, напечатаны на их фишке для помощи в расстановке - это не влияет на игровой процесс.

S1.2 Специальные правила

- Игра начинается с Первоначальной фазы Оси.
- Во время фазы движения на 1-м ходу боевые подразделения Оси могут использовать только тактическое движение (2 гекса). Очки Снабжения могут двигаться с их полным ЗД. Подразделения Оси могут пересекать полосы разграничения армий.
- **Советские подкрепления** могут входить на карту, как обычно, используя ОД из Области Входа А или В, или вход с северного, восточного или южного края карты. Предположим, у советского игрока есть железнодорожное сообщение с железнодорожными линиями на восточном и южном крае карты. Вместо ввода советского подкрепления на карту, оно может быть перемещено в любую дружественную Область Входа.
- **Выход подразделений Оси с карты:** Подразделения Оси могут покинуть карту через Области Входа М-Р, чтобы выполнить условия победы. Это не оказывает влияния на способность советских подразделений использовать эту зону входа. Подразделения Оси, которые входят в эти Области Входа, не могут повторно войти на карту или быть использованными для атаки обратно на карту.
- **«Замороженные» Подразделения:** Советские подразделения, которые начинают игру южнее Ростова, не могут двигаться, пока не будут высвобождены по правилу 20.6.
- **5-я резервная армия (5 подразделений):** входит в игру на 3-м ходу через восточный край карты, к северу от гекса 4210. Одно подразделение может использовать железнодорожное движение, но остальные должны входить на карту с помощью обычного движения.
- **6-я резервная армия:** Все четыре подразделения начинают игру в гексе 3806 и могут двигаться нормально на втором ходу.

S1.3 Условия Победы

Игрок Оси выигрывает, имея как минимум **8 ПО** в Фазу Определения Победы. Если этого не произойдет к концу 8-го хода, то советский игрок побеждает. Только для этого сценария игрок Оси может учитывать гексы с ПО, которые изолированы от всех советских источников снабжения но еще не захвачены. В дополнение к ПО, напечатанным на карте, игрок Оси получает:

- 2 ПО за выход, как минимум, пяти ступеней механизированных подразделений за восточный край карты. *
- 2 ПО за выход, как минимум, пяти ступеней механизированных подразделений за южный край карты. *
- 1 ПО за наличие хотя бы одного немецкого боевого подразделения к югу от реки Дон ниже строки гексов xx31.

** Эти ПО считаются, только если игрок Оси может проследить линию снабжения из Области Входа Оси в соответствующий советский район во время Фазы Определения Победы.*

S2. КАМПАНИЯ НА КАВКАЗЕ

S2.1 Расстановка и Данные Сценария

- **Продолжительность игры:** 18 ходов. Начинается на 10-м ходу и заканчивается в Фазу Определения Победы на 27-м ходу.
- **Первый игрок:** Советский предварительный ход (S2.4.1), затем ход игрока Оси.
- **Карты:** Используются только карты С и D. Половинки гексов вдоль северного края карты не используются.
- **Расстановка:** Используйте Caucasus Campaign At Start Cards.

S2.2 Специальные Правила для Игрока Оси

- **Авиационные подразделения Оси:** Одно немецкое авиационное подразделение в каждый ход с погодой Ясно или Пасмурно. Никакие авиационные подразделения не доступны в ходы с погодой Дождь и в 15-22 ходы.
- **Очки Ресурсов Оси:** По одному за ход, начиная с 11 хода.
- **Подкрепления Оси:** Рассматривайте северный край карты как Область Входа. На первом

ходу подкрепления Оси могут войти в или между гексами 2740-4240. После первого хода их Область Входа расширяется до гексов 2140-4740.

- Игрок Оси получает подкрепления по Плану Blücher (20.7) и северокавказские добровольческие подразделения (20.8) по обычным правилам.
- **Источники снабжения Оси:** Порт Тамань (1549 г.), если контролируется Осью и прослеживается любая дорога, ведущая от северного края карты к западу от гекса 4440.
- **Замены Оси:** Используйте значения замен, размещенные на Caucasus Turn Record Track.
- **Ремонт Железных Дорог Оси:** Первый маркер Railhead появляется на четвертом ходу - разместите его в гексе 3140 в Первоначальную Фазу. Оба маркера Railhead (от Тихорецка [3443] до Тамани, второй) могут восстанавливать два гекса за ход.

S2.3. Особые правила для советского игрока

- **Советские Очки Ресурсов:** По одному за ход.
- **Советские подкрепления:** Советские подкрепления с буквой С (Кавказ) или ТС на их коде очереди прибытия прибывают в любую Область Входа G - L. Если у подразделения нет аббревиатуры С или ТС, то тогда оно начинает в Caspian Sea Transit Box в Первоначальную Фазу и во время Фазы Движения оно перемещается в одну из Областей Входа (G - L).
- **Советские Замены:** Используйте Caucasus Turn Record Track.

S2.4 Правила особого хода 1

Первый ход этого сценария использует следующую специальную последовательность:

1. **Советское предварительное движение:** Перед тем, как начнут движение подразделения Оси, советский игрок может переместить некоторые, ни одного, или все, находящиеся на карте, советские подразделения (кроме своих гарнизонных подразделений [20.4]) с их обычным ЗД. Расширенное или железнодорожное движение не допускается. Два советских подкрепления, прибывающие в первый ход, не двигаются и не входят в игру до Фазы Советского Движения.

2. **Пропустите Первоначальную Фазу Оси:** У Оси нет замен и к ней не приходят Очки Ресурсов на первом ходу. Разместите подкрепление Оси для 10-го хода на северном крае карты.

3. **Фаза Движения Оси:** Игровой процесс становится обычным именно с этого момента. Подкрепления Оси входят в игру во время Фазы Движения через гексы 2740-4240 и могут использовать свой полный ЗД.

S2.5 Условия Победы

Автоматическая победа (контрольное число очков) не используются в этом сценарии. Игрок Оси выигрывает, если у него, как минимум, 12 ПО в Фазе Определения Победы на 27-м ходу (они начинаются с 0). Советский игрок выигрывает, если игрок Оси получил менее 12 ПО. Захваченные гексы с ПО не учитываются, если они изолированы.

S3. ОПЕРАЦИЯ УРАН

S3.1 Расстановка и Данные Сценария

- **Продолжительность игры:** 9 ходов. Начинается в Ход Советского Игрока на 28-м ходу и заканчивается в Фазе Определения Победы на 36-м ходу.
- **Первый игрок:** Советы.
- **Карты:** Используются только карты А и В.
- **Расстановка:** Используются *Uranus Scenario At Start Card*.
- **Южный Край:** Области Входа Q и R - области входа Оси. Советский игрок не может войти в них.
- **Используйте правило 29:** Оспариваемые Городские Гексы.

S3.2 Подкрепления и Замены

- **Подкрепления Оси:** Подразделения прибывают так же, как и в игре Кампания, за исключением тех подразделений, которые обозначены как "South", которые должны приходиться с южного края карты Области Входа (см. выше).
- **Советские подкрепления:** Все прибывают в Область Входа А, В или С.
- **Замены:** Используются Дорожка Записи Хода. Нет замен на первом ходу сценария.

S3.3 Изменение Порядка Хода

Начиная со второго хода сценария, меняется порядок хода, где советский игрок становится первым для оставшейся части игры.

S3.4 Правила Особого Первого Хода1

- Пропустите ход игрока Оси и Советскую Первоначальную Фазу. Игра начинается с Советской Фазы Движения и продолжается далее.
- Погода для первого хода - пасмурно.
- Советские подразделения на первом ходу могут использовать только Тактическое и Железнодорожное Движение.
- Игрок Оси получает свой Ход Замену (33.2.3) после того, как первый ход советского игрока завершается и до начала 29-го хода.

S3.5 Условия Победы

Автоматическая Победа не используется в этом сценарии. Игрок Оси выигрывает, если он выполняет обе задачи, перечисленные ниже:

- Контролирует, по крайней мере, один гекс Сталинграда перед началом его игрового хода на 34-м ходу.
- Имеет не менее 11 ПО в Фазу Определения Победы на 36-м ходу. Гексы с ПО, которые изолированы, не учитываются. Игрок Оси начинает играть с 15 ПО, поэтому он может потерять 4 ПО и всё равно выиграть. Советский игрок выигрывает, если игрок Оси терпит неудачу в любой из этих задач.

БЫСТРАЯ РАССТАНОВКА

При расстановке игры игроки могут игнорировать идентификаторы подразделений, если подразделения того же типа, силы, морали, сферы обслуживания и национальности.

S4. ИГРА КАМПАНИЯ

S4.1 Расстановка и Данные Сценария

- **Продолжительность игры:** 36 ходов. Начинается на 1-м ходу и заканчивается в Фазу Проверки Победы на 36-м ходу.
- **Первый игрок:** Ось
- **Карты:** Все карты используются.
- **Расстановка:** Используются Campaign Game At Start Card.
- **Железные Дороги:** Все железнодорожные гексы (зеленые или нет) к западу от стартовой линии начала игры считаются отремонтированными.

S4.2 Правила Особого 1-го Хода

- Игра начинается с Первоначальной фазы Оси на 1-м ходу.
- Во время Фазы Движения на 1-м ходу боевые подразделения Оси могут использовать только тактическое движение (2 гекса). Очки снабжения могут двигаться с их полным ЗД. Подразделения Оси могут пересекать границы разграничения армий.

S4.3 Дополнительные Правила для Игры Кампания

Используйте правила 30-34.

S4.4 Условия Победы

Если ни один из игроков не достиг Автоматической Победы, то игрок Оси выигрывает, имея как минимум 21 ПО в Фазе Определения Победы на 36-м ходу; в противном случае побеждает советский игрок. Советский игрок побеждает, если он мне позволяет игроку Оси выиграть. ПО Оси, которые изолированы, не учитываются.

Контрольный 28-й Ход: Если у немецкого игрока нет 24 ПО в конце хода игрока Оси, то игра заканчивается сразу советской победой. Если у игрока Оси есть 24 или больше ПО, то игра продолжается.

CREDITS

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Mark Simonitch

ADVISORY BOARD: Christian Diedler, Jim Lauffenburger, and Henrik Reschreiter

RULES EDITOR: Carlos Olivares

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas and Mark Simonitch

RUSSIAN MAP ADVISOR: Alexander Kvasko

ART DIRECTOR AND PACKAGE DESIGN: Rodger B. MacGowan

PLAYBOOK COVER ILLUSTRATION: Antonis Karidis

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

PLAYTESTING: Kerry Anderson, Joseph Vanden Borre, Stephen Campbell, Jason Cawley, John Clarke, Christian Diedler, Lawrence Hung, Michael Johnson, Pieter de Jong, Jim Lauffenburger, John Leggat, Steve Lieske, Chuck Krueger, Mark Merritt, Marcus Mülbüsch, Jeff Nyquist, John Rainey, Henrik Reschreiter, Pablo García Silva, Christian Snyder, and Dan Thorpe

PROOFREADING: Pete Gibson, Mitchel Land, Jim McFetridge, Carlos Olivares, Ivano Rosa, and Fred Thomas

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch