

Ukraine'44

Правила игры



1.0 Введение

Ukraine'44 - игра, которая симулирует ключевой момент наступления Красной армии на Украине зимой 1943/44 гг. В течение недели немецкая 1-я танковая армия была окружена советскими войсками 1-го и 2-го Украинских фронтов и, подобно немецким частям под Сталинградом и Корсунем, ее ожидало неминуемое уничтожение. Однако, ценой тяжелых потерь и невероятных усилий, в этот раз немецким частям удалось вырваться из котла. События этой операции до сих пор изучаются в военных учебных заведениях, как один из удачных примеров спасения окруженных частей.

2.0 Набор игры

Правила, игровая карта, 280 фишек, игровой кубик.

2.1 Карта

Основной частью игрового поля является реальная карта местности, где произошло сражение. Из игровых соображений и для упрощения карта разделена на пронумерованные гексагоны. Каждый гексагон содержит часть естественного и/или искусственного ландшафта, которые влияют как на бой, так и на движение. Гексагон с любой частью холми-

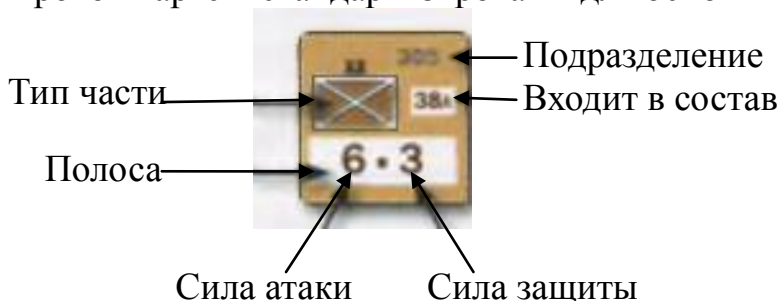
стой местности считается как холм при проведении боя. Он также считается холмом, даже если в нем есть дорога (то же самое относится и к лесу). Масштаб карты: один гексагон - 5 км.

2.2 Фишки

В игре присутствует два типа фишек: боевые части и информационные маркеры. У боевых частей в игре есть цветовая маркировка для определения стороны, типа, вышестоящего подразделения и порядка их появления в игре. Кроме того, они отражают боевую силу реальных исторических боевых частей. В игре используются ограниченные возможности разведки, и во время большей части игры, можно видеть только скрытые стороны фишек противника. Однако характеристики своих частей можно смотреть в любой момент. * *Здесь и далее в правилах: шаг, ступень и уровень потерь - одно и то же.*

2.3 Боевые части

Примечание: очков движения на фишках боевых частей нет, для удобства они указаны на игровой карте и стандартизированы для основных родов войск.



Все немецкие механизированные части имеют 8 очков движения.

Все немецкие пехотные части имеют 6 очков движения.

Все немецкие гарнизоны имеют 0 очков движения (эти части не могут двигаться на протяжении всей игры).

Все советские механизированные части имеют 7 очков движения.

Все советские пехотные части имеют 5 очков движения.

2.4 Цвета фишек.

Советские:



Красные с красной полосой (всего 10) - механизированные части (устанавливаются в начале игры на заранее указанных гексагонах).

Коричневые с черной полосой (всего 6) - пехотные части 40-й армии (устанавливаются в области 40-й армии).



Коричневые с белой полосой (всего 9) - пехотные части 38-й армии (устанавливаются в области 38-й армии).

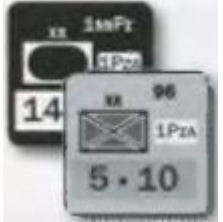
Коричневые с красной полосой (всего 7) - пехотные части 18-й армии (устанавливаются в области 18-й армии).



Светло-коричневые с зеленой полосой (всего 10) - пехотные части 60-й армии (входят в игру на 1 ходу как подкрепления через гексагон D).

Светло-коричневые с серой полосой (всего 17) - пехотные части из 1-й гвардейской армии (входят в игру на 1 ходу как подкрепления через гексагон E).

Немецкие



Черные, с белой полосой 1PzA (всего 10) - Немецкие механизированные части 1-й танковой армии (устанавливаются в начале игры на заранее указанных гексагонах).

Серые, с серой полосой 1PzA (всего 11) - Немецкие пехотные части 1-й танковой армии (устанавливаются в начале игры на заранее указанных гексагонах).



Серые, с серой полосой, но на полосе нет надписи о принадлежности к 1PzA (всего 2) - Немецкие пехотные части, не входящие в 1-ю танковую армию (устанавливаются в начале игры на заранее указанных гексагонах).

Белые (всего 3) - немецкие гарнизоны (устанавливаются в начале игры на заранее указанных гексагонах).

Светло-зеленые (всего 3) - венгерские пехотные части (устанавливаются в начале игры на заранее указанных гексагонах).



Голубые (всего 3) - немецкие пехотные части (прибывают как подкрепления на 7 ход через гексагоны A, B или C по выбору игрока).

Темно-синие / зеленые (всего 2) - немецкие механизированные части (прибывают как подкрепления на 11 ход через гексагоны A, B или C по выбору игрока).

Темно-зеленые (всего 2) - венгерские механизированные и пехотные части (прибывают как подкрепления на 11 ход через гексагоны A, B, C или H по выбору игрока).

Кроме того, **батальон «Тигров» темно-синего/зеленого цвета** прибывает, с подкреплениями на 11 ход (заранее прикрепленный к какой-либо немецкой части, приходящей как подкрепление на 11 ход) или помещается в ячейку Tiger Battalion в начале 11 хода.

2.5 Венгерские соединения

Венгерские части действуют точно также как и немецкие, если только правила явно не указывают другое. Это касается венгерских частей светло-зеленого (те, которые начинают игру на карте) и темно-зеленого (те, которые входят в игру в качестве подкреплений) цветов и напрямую касается их движения (такое же как и у соответствующего рода немецких войск).

2.6 Сокращения

Советские соединения

GTC Гвардейский танковый корпус

(G)MC (Гвардейский) механизированный корпус

G Гвардейский
40A 40-я армия
38A 38-я армия
18A 18-я армия
60A 60-я армия
1GA 1-я гвардейская армия

Немецкие соединения

Pz Танковая
SS Войска СС
J Егеря
PG Панцер-гренадеры
1PzA 1-я танковая армия

2.7 Размер частей.

Хотя формальный размер частей не имеет никакого влияния на игру, все советские механизированные части — корпуса, а все остальные части в игре с обеих сторон являются дивизиями.

2.8 Типы частей

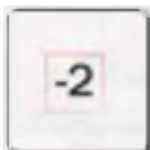
Соединения могут быть механизированными, пехотными или гарнизонами.

Механизированные:  и  Пехотные:  Гарнизон: 

2.9 Маркеры



Игровой ход Без снабжения Изоляция Немецкий аэродром Немецкие батальоны «Тигров»



Маркер потерь

Используйте эти маркеры для отсчета уровня потерь подразделения.



Маркер «0 уровень потерь»

Есть 4 маркера этого типа. Каждая сторона может использовать по 2 маркера в качестве приманки во время игры. Использование этого маркера поясняется далее в правилах.

3.0 Начало игры

3.1 Начальная расстановка немецкого игрока.

Немецкий игрок расставляет свои части на игровом поле первым на указанные гексагоны. Таким образом, часть 1ssPz помещается в гексагон 23.24. В начале игры немецкому игроку доступны два батальона «Тигров». По выбору игрока они могут быть присоединены к немецким частям или могут быть помещены в ячейку German Tiger Battalion. Поместите маркер Axis Air Supply в ячейку Air Supply.

3.2 Первоначальная расстановка советского игрока.

Советские войска расставляются после немецких. Части 18-й, 38-й и 40-й армии помещаются в любом гексагоне в пределах указанных на игровом поле областей. Они могут соседствовать с немецкими частями. Кроме того, для советских механизированных частей, подобно немецким, на игровом поле указаны гексагоны, на которые их необходимо разместить в начале игры. Таким образом, 6GTC должен быть размещен в гексагоне 30.24.

3.3 Подкрепления

Остальные части входят в игру согласно правилам подкреплений (см. 9.0).

3.4 Маркер игрового хода

Поместите маркер игрового хода в ячейку первого хода на дорожку записи хода.

4.0 Условия Победы

4.1 Как победить

Победитель игры определяется по одному из следующих ниже условий:

- (1) Автоматическая советская победа
- (2) По победным очкам в конце игры (победа Вермахта или Красной армии)

4.2 Автоматическая советская победа

В любой момент игры советский игрок автоматически побеждает, если он контролирует, по крайней мере, три из следующих городов одновременно:

Бережаны (31,16)

Станиславов (18,03)

Черновцы (04,18)

Тернополь (33,15)

Каждый из этих городов отмечен на игровом поле звездой.

4.3 Условия победы в конце игры

Если к концу последнего хода не было советской автоматической победы, то каждый игрок подсчитывает свои победные очки, и игрок, набравший наибольшее их количество объявляется победителем.

Немецкие победные очки:

Советские потери

Каждый уничтоженный защитный фактор любой советской части: 1 победное очко. (т.е. советская часть с защитным фактором 4 даст в конце игры 4 победных очка немецкому игроку).

Эвакуация 1-й танковой армии

Каждый защитный фактор механизированной части, принадлежащей к 1-й танковой армии, которая в конце игры находится к северу от реки Днестр и может проследить по линию снабжения к источникам снабжения на А, В, С или Н: 1 победное очко.

Советские победные очки:

Немецкие потери

Каждый уничтоженный защитный фактор немецкой механизированной части: 2 победных очка.

Каждый уничтоженный защитный фактор немецкой пехотной части: 1 победное очко.

Каждый уничтоженный батальон "Тигров": 3 победных очка.

Каждый уничтоженный защитный фактор немецкого гарнизона: 1 победное очко.

Ликвидация маркера German Air Supply: 10 победных очков (см. 8,17).

При подсчете победных очков в конце игры, все немецкие части, которые не могут проследить линию снабжения к источнику снабжения (Будь то в А, В, С или Н; воздушное снабжение или ограниченное снабжение города) считаются уничтоженными согласно советским победным условиям. Батальоны "Тигров" не считаются уничтоженными, когда находятся без снабжения в конце игры.

Контроль над победными городами

Советский контроль над каждым победным городом (город, отмеченный красной звездой на карте), который прослеживает снабжение к любому советскому источнику снабжения: 10 победных очков.

Победный город находится под контролем последнего игрока, который вошел в этот гексагон. Все победные города начинают игру под немецким контролем.

5.0 Порядок игры.

5.1 Последовательность хода

1. Фаза проверки снабжения

А. Проверка снабжения советских войск

В. Фаза немецкого воздушного снабжения

С. Фаза проверки снабжения немецких войск.

Д. Распределение батальонов «Тигров»

2. Ход немецкого игрока

А. Немецкая фаза движения

В. Немецкая фаза боя

С. Немецкая фаза повторного движения механизированных частей

3. Ход советского игрока

А. Фаза советского движения или боя

или

В. Фаза советского боя или движения

После выполнения всех вышеуказанных пунктов, маркер игрового хода передвигается на следующий ход (на одну ячейку вперед). Если это был ход 12, который был завершен, то игра заканчивается и начинается подсчет победных очков (см. 4.3).

5.2 Специальные правила первого хода

В первый ход пункты 1 и 2 пропускаются (Фаза проверки снабжения и ход немецкого игрока), и игра начинается с хода советского игрока. Советский игрок может выбрать начать либо с фазы боя или фазы движения. Все части на карте находятся в снабжении в начале игры.

5.3 Выбор советского игрока: движение - бой, либо бой - движение

Каждый ход советский игрок выбирает последовательность, в которой будет проходить его ход. Либо движение — бой, либо бой - движение. Советский игрок делает этот выбор перед каждым своим ходом. Обратите внимание, что советский игрок не может выбрать бой - бой или движение - движение.

Если советский игрок выбирает бой - движение, то каждая часть, участвовавшая в бою в начале хода, не может затем двигаться (это происходит из-за запроса артиллерийской поддержки, см. 11.15).

6.0 Стэкование

6.1 Лимит стэка

Лишь одна часть, независимо от принадлежности, может находиться в гексагоне. Часть не может войти в гексагон, если он уже занят другой дружественной частью, даже когда она движется (за исключениями, см. 6.2 и 12.2). Лимит остается в силе во время фазы движения. Это означает, что порядок перемещения частей имеет решающее значение для каждого игрока. Необходимо тщательно продумывать движение частей до начала их движения.

6.2 Гарнизоны

Наличие немецкого гарнизона не считается при стэковании во время движения любой другой немецкой части. Любая немецкая часть может двигаться через гексагоны занятые немецкими гарнизонами. Однако, ни одна часть не может стэковаться с гарнизонами в конце своего движения. Советские части не могут двигаться сквозь немецкие гарнизоны.

6.3 Маркеры

Маркеры (в том числе и батальоны "Тигров") не оказывают влияния на стэкование.

6.4 Туман войны

Обычно части размещаются фронтальной стороной вверх, где указаны только их национальная принадлежность и принадлежность к роду войск. Обратная сторона (с характеристикой части) показывается только тогда, когда происходит бой. Игрок-владелец может смотреть на обратную сторону своих фишек в любое время игры.

* Батальоны "Тигров" всегда видны и их расположение всегда известно советскому игроку. Маркеры очков потерь всегда находятся под фишкой части и не могут быть проверены соперником, за исключением боя. Есть четыре маркера очков потерь "0", которые могут быть использованы в качестве блефа. Каждый игрок может использовать до двух таких маркеров в игре, любым, нужным для него способом.

7.0 Зоны контроля

7.1 Проецирование

Не изолированная часть проецирует зону контроля (ЗК) на шесть гексагонов, прилегающих к гексагону, в котором находится данная часть. Один и тот же гексагон может попадать в зону контроля как немецкого, так и советского игрока. У изолированных частей зона контроля отсутствует.

7.2 Река Днестр

Кроме случаев, когда есть дорога (мост) между гексагонами, часть не проецирует ЗК в гексагон на другой стороне Днестра.

7.3 Влияние ЗК

А. Движение (10.0)

Часть, входящая в гексагон на который распространяется вражеская ЗК, немедленно останавливается и обязана закончить свое движение в этом гексагоне. Часть, которая начинает свое движение во вражеской ЗК, не может напрямую войти в другой гексагон со вражеской ЗК. Для этого ей сначала необходимо совершить движение в гексагон, куда не распространяется вражеская ЗК, после чего она может войти в гексагон с вражеской ЗК.

В. Стратегическое движение (10.7)

Части, находящиеся во вражеской ЗК, не могут начинать стратегическое движение в данном ходу. Части, использующие стратегическое движение, не могут входить в гексагоны, которые находятся во вражеской ЗК.

С. Линии снабжения (8.5)

Линия снабжения не может прослеживаться через гексагоны, находящиеся во вражеской ЗК. Только наличие своих частей в гексагонах, на которые распространяется вражеская ЗК, позволяет отменить эффект вражеской ЗК для прослеживания снабжения.

Д. Боевое (11.0)

Часть может атаковать противника, только находящегося в ее ЗК. Это означает, что она не может атаковать вражеские части на другой стороне Днестра, если там нет дорог.

Е. Отступление (11,8)

Часть, которая отступает через вражескую ЗК получает 1 дополнительный уровень потерь. Наличие ЗК дружественной части или самой дружественной части не отменяет влияния и эффекта вражеской ЗК в этом случае.

7.4 Вражеская ЗК

Наличие своей части в гексагоне отменяет влияние вражеской ЗК при прослеживании линии снабжения.

8.0 Снабжение

8.1 Состояние

Есть четыре состояния снабжения части: в снабжении, снабжение по воздуху, без снабжения или изолированный.

Если часть в снабжении или в снабжении города, то маркеры не используются, чтобы отметить это состояние.

Если часть находится в воздушном снабжении, поверните фишку на 90 градусов, так, чтобы обе стороны знали это (или любым другим удобным способом).

Если часть находится без снабжения, поместите на него маркер Out of Supply.

Если часть является изолированной, то разместите на нее маркер Isolated. На состояние

снабжения не распространяется правило тумана войны и ваш оппонент всегда должен видеть состояние снабжения ваших частей.

Части никогда не получают очки потерь или удаляются с игрового поля только из-за проблем со снабжением (есть исключение при подсчете победных очков в конце игры, см. 4.3).

8.2 Проверка снабжения

Во время соответствующей фазы проверки снабжения, все части каждой стороны проверяют наличие снабжения. Статус снабжения части остается неизменным до следующей фазы проверки своего снабжения независимо от того, что может произойти и происходит в этом игровом ходу.

8.3 Немецкие источники снабжения

Гексагоны подкреплений А, В, С, Н являются гексагонами немецких источников снабжения. Если такой гексагон занимается советскими частями, то этот источник снабжения становится недоступным. Если советские части покидают такой гексагон, то он снова становится немецким источником подкреплений и снабжения.

8.4 Советские источники снабжения

Гексагоны D, E, F и G являются гексагонами советских источников снабжения. Если данный гексагон занимает немецкая часть, то этот источник снабжения становится недоступным. Если немецкие части покидают данный гексагон, то он снова становится советским источником подкреплений и снабжения.

8.5 Прослеживание линии снабжения

Линия снабжения проводится от части до своего, источника подкреплений. Линией снабжения является непрерывная цепочка гексагонов, которая не прерывается вражескими ЗК (если только в таком гексагоне не находится дружественная часть). Снабжение может быть прослежено на 5 гексагонов от любой дороги (не считая сам гексагон дороги), которая ведет к своему источнику снабжения. На данной дороге не должно находиться войск противника и она не должна находиться во вражеской ЗК.

8.6 Река Днестр

Линии снабжения не могут пересекать реку Днестр, за исключением случаев, когда используется линия снабжения по дороге.

8.7 Лимит снабжения

Не существует никаких ограничений на количество соединений, которые могут снабжаться из одного источника снабжения.

8.8 В снабжении

Часть, которая может проследить линию снабжения к источнику снабжения - находится в снабжении, и не имеет никаких ограничений, любые маркеры Out of Supply или Isolated с нее снимаются.



8.9 Out of Supply и Isolated

Если часть не может проследить линию снабжения к своим источникам снабжения, то она попадает в состояние без снабжения (и на нее

устанавливается маркер Out of Supply). Если часть уже отмечена маркером Out of Supply и не может проследить снабжение в свою фазу снабжения, то она становится изолированной (перевернуть маркер Out of Supply на сторону Isolated).

8.10 Влияние статуса "Без снабжения"

Часть, которая находится без снабжения, имеет следующие ограничения:

- (1) Она не может выполнять стратегическое движение (10.7).
- (2) Для немецких механизированных частей - очки движения уменьшаются в два раза (с округлением в большую сторону) в фазу движения механизированных частей.
- (3) Батальон «Тигров» не может быть присоединен к части без снабжения и боевые преимущества батальона Тигров теряются, если он находится в стеке с частью без снабжения.

8.11 Влияние статуса "Изолирован"

Если часть является изолированной, все из ограничений статуса "Без снабжения" остаются в силе, а также добавляются следующие дополнительные ограничения:

- (1) Все очки движения уменьшаются в два раза (округление в сторону увеличения).
- (2) Немецкие механизированные части не могут выполнять движение в фазу движения немецких механизированных частей.
- (3) Часть теряет ЗК.
- (4) Боевая сила и защитные факторы уменьшается в два раза (округление в сторону увеличения. При наличии двух или более «ополовиненных» таким образом частей, участвующих в бою, боевая сила каждого соединения сначала уменьшается в два раза, затем округляется).
- (5) Батальоны Тигров не могут быть отсоединены от частей, которые изолированы.

8.12 Добровольное движение частей в области без снабжения

Часть может быть намеренно перемещена в такое положение, в котором она не будет в состоянии проследить снабжение в течение следующих своих фаз снабжения.

8.13 Подкрепления

Каждая часть, которая входит в игру как подкрепление, автоматически находится в снабжении на время всего хода, когда она появляется в игре.



8.14 Воздушное снабжение

Немецкий игрок может использовать свой маркер Air Supply во время немецкой фазы снабжения, тем самым создавая дополнительный источник снабжения. Немецкий игрок может:

- 1) Поместить маркер Air Supply на карту в соответствии с правилами, приведенными ниже, или
- 2) Снять уже размещенный маркер Air Supply с карты. Обратите внимание, что маркер Air Supply не может быть непосредственно перемещен из одного гексагона на другой. В первую очередь необходимо его удалить, а затем он будет доступен для размещения на

следующий ход. (3) Любая часть в статусе воздушного снабжения должна быть повернута на 90 градусов (Или другой удобный способ), чтобы показать, что находится в воздушном снабжении. Советский игрок должен знать, какие части в статусе "воздушное снабжение".

8.15 Размещение маркера Air Supply

Немецкий игрок может поместить маркер Air Supply в любой гексагон деревни, небольшого города или города, которые находятся на равнине. В холмистой местности нельзя размещать маркер Air Supply. Этот гексагон не может находиться во вражеской ЗК, кроме случая, если там находится своя часть.

Если маркер Air Supply находится во вражеской ЗК, то он не может быть использован для прослеживания линии снабжения, наличие своей части в гексагоне с маркером Air Supply позволяет нейтрализовать ЗК противника для этого случая. Маркер Air Supply может обеспечить воздушное снабжение любой немецкой части на расстоянии пяти гексагонов от маркера, при условии, что часть может проследить непрерывную цепочку гексагонов к маркеру Air Supply, которая не проходит через вражескую ЗК (своя часть отменяет влияние вражеской ЗК) и не более чем на 5 гексагонов.

Если маркер Air Supply размещен в гексагонах: Дунаевцы (1729) или в Каменец-Подольске (1126), то маркер считается, как если бы это был гексагон источника снабжения и снабжение прослеживается, как описано в правиле 8.5 (пять гексагонов к дороге, а затем по дороге к маркеру Air Supply). Эти части будут считаться в воздушном снабжении, а не в регулярном.

8.16 Влияние маркера Air Supply

Части, снабжаемые с помощью маркера Air Supply имеют те же ограничения, что и находящиеся под маркером Out of Supply за исключением того, что батальоны Тигров полностью сохраняют свое действие (см. 12,5). Маркер Out of Supply не помещается на часть, которая снабжается через маркер Air Supply и любой маркер Out of Supply или Isolation с такой части снимается. Батальоны Тигров не могут быть присоединены к немецким механизированным частям, снабжаемым по воздуху.

8.17 Уничтожение маркера Air Supply

Если советская часть входит в любой гексагон, в котором находится маркер Air Supply, то маркер Air Supply считается полностью уничтоженным и советский игрок получает 10 победных очков (см. 4.3).

8.18 Ограниченное снабжение в городах

Часть в любом гексагоне большого города получают снабжение автоматически, но батальоны «Тигров» теряют свои боевые преимущества и, если эта часть не может проследить линию снабжения, они не могут быть отсоединены или присоединены.

9.0 Подкрепления

9.1 Обзор

Подкрепления входят в игру в фазу движения. Они появляются на гексагонах с источниками снабжения, затем двигаются. Части приходят в подкрепление одна за одной. Как только одна часть закончила движение, можно ввести следующую. Подкрепление перечислены на дорожке записи хода. Все подкрепления советских войск входят в игру

на первом ходу. Немецкие подкрепления приходят на 7 и 11 ход (но см. правило 9.3). Подкрепления всегда приходят с полной боевой силой и в снабжении. Игрок может отложить ход, в который часть подкреплений прибывает, но не может получить часть подкреплений раньше, чем они должны войти в игру согласно расписанию.

9.2 Немецкие подкрепления

На соответствующем ходу, подкрепления входят через один из следующих гексагонов:

Немецкие (не венгерские)

Источники снабжения А, В, С или (по выбору немецкого игрока, он может разместить все или частично, или ввести их в игру на любой следующий ход).

Немецкие подкрепления окрашены в синий свет (вступают в игру на 7 ходу) и темно-синий (вступают в игру на 11 ходу).

Венгерские

Источники снабжения А, В, С, Н или (по выбору немецкого игрока, он может разместить все или частично, или ввести их в игру на любой следующий ход).

Венгерские подкрепления окрашены в темно-зеленый цвет и входят в игру на 11 ход.

9.3 Ускоренное прибытие немецких подкреплений

Немецкие подкрепления обычно прибывают на 7 и на 11 ход игры. Если, однако, Советы берут под свой контроль любой победный город, подкрепления могут прийти на один ход раньше. Захват каждого следующего победного города ускоряет прибытие немецких подкреплений на 1 ход. Т.е. контроль за 2 городами ускорит прибытие немецких частей на 2 хода. Нет никаких изменений в данном правиле в той ситуации, если немецкий игрок отбил победный город обратно.

9.4 Советские подкрепления

Советский игрок получает следующие подкрепления, которые вступают в игру на первом ходу:

(1) Все части первой гвардейской армии: гексагон подкреплений Е

(2) Все части 60-й армии: гексагон подкреплений D

Эти подкрепления прибывают на первом ходу и окрашены в светло-коричневый цвет.

9.5 Ограничения на прибытие подкреплений

Если вражеская часть занимает гексагон подкреплений во время фазы подкреплений, то подкрепления не могут быть введены в игру через этот гексагон. Если гексагон подкреплений был освобожден от вражеских войск, то он может быть использован вновь. Если в фазу подкреплений гексагон во вражеской ЗК, то только одна часть может войти в этот гексагон.

9.6 Размещение

Части подкреплений входят по очереди через нужный гексагон подкреплений в фазу движения и перемещаются в любом направлении согласно пожеланиям игрока и количеству очков движения. Необходимо полностью закончить движение одной части из подкрепления, прежде чем перейти к движению других частей.

10.0 Движение

Примечание игрокам: Стратегическое движение часто используется в этой игре, но многие игроки, играющие впервые, забывают им пользоваться. См. 10.7.

10.1 Обзор

Во время своей фазы движения, каждый игрок может перемещать свои части по карте. Каждая часть имеет определенное количество очков движения, которые она может потратить в каждую фазу движения. Очки движения не напечатаны на фишках, но, они одинаковы для всех соединений одного типа с каждой стороны.

Немецкие механизированные части: 8 очков движения

Немецкие пехотные части: 6 очков движения

Немецкие гарнизоны: 0 очков движения

Советские механизированные части: 7 очков движения

Советские пехотные части: 5 очков движения

10.2 Очки движения

Часть не может передавать свои очки движения любой другой части, и она не может сохранять очки движения для использования их на следующий ход. Любые очки движения - которые не используются в течение фазы движения - сгорают. Части перемещается по одной за один промежуток времени, и как только одна часть завершает свое движение в фазе движения, то она уже не может двигаться снова в этой же фазе движения, и начинается движение другой части.

10.3 Занятые противником гексагоны

Нельзя входить в гексагон, в котором находится часть противника.

10.4 Перемещение вне карты

Нельзя двигаться вне игровой карты.

10.5 Местность

Есть два вида местности на гексагонах: созданная человеком (искусственная) и естественная (природная). Все гексагоны могут иметь как естественный ландшафт, так и искусственный.

Естественный ландшафт

Есть три типа природного ландшафта, с разной стоимостью очков движения для входа.

(1) Равнина: 2 очка движения для входа.

(2) Лес: 3 очка движения для входа механизированных частей, и 2 очка движения для входа пехотных частей.

(3) Холм: 4 очка движения для входа механизированных частей, и 3 очка движения для входа пехотных частей.

Искусственный ландшафт

Есть 4 типа искусственного ландшафта, с разной стоимостью очков движения для входа:

(1) Дорога: 1 очко движения для части за вход в любой гексагон, если следовать только по дороге.

(2) Мост: по дорогам, которые пересекают реки и частью которых и являются мосты: 1 очко движения.

(3) Понтонный мост (между гексагонами 0824 и 0925):

Только до 2 части могут использовать понтонный мост в каждой из трех фаз движения: немецкая фаза движения, немецкая фаза повторного движения механизированных частей и фаза советского движения. Часть, использующая понтонный мост для движения в любом направлении считается как одна из двух допустимых в эту фазу движения.

(4) Деревня / Небольшой город / Город: не оказывает влияния на трату очков движения, и естественный ландшафт для гексагона используется для определения стоимости очков движения для входа.

Реки

Для пересечения реки часть должна потратить одно дополнительное очко движения. Например, стоимость входа в равнинный гексагон при пересечении реки составляет 3 очка движения (2 очка движения, чтобы войти в гексагон и +1 очко движения, чтобы пересечь реку).

Днестр

Только пехотные части могут переправляться через Днестр не используя мосты. Пехотная часть, должна находиться с соседнем с Днестром гексагоне на начало фазы своего движения. Только так она может начать переправу. Для переправы часть тратит все свои очки движения. Это запрещено, если оба гексагона: один, с которого часть начинает переправу, и другой, в котором часть заканчивает переправу, находятся во вражеской ЗК. Помните, что ЗК не проецируется через Днестр, за исключением случаев, когда есть мост.

10.6 Ограничения движения советских частей

Когда советский игрок выбирает на свой ход сначала фазу боя, а затем движение, то ни одна часть, из участвовавших в бою, не может затем двигаться в фазу движения.

10.7 Стратегическое движение

Все советские войска и немецкие пехотные части могут выполнять стратегическое движение при условии, что оно не начинается и не закончится в ЗК войск противника. При выполнении стратегического движения часть удваивает свои исходные очки движения. Немецкие механизированные части, части без снабжения, а также, изолированные части не могут использовать стратегическое движение.

10.8 Немецкая фаза повторного движения механизированных частей

После немецкой фазы боя, немецкие механизированные части могут снова двигаться во время немецкой фазы повторного движения немецких механизированных частей. Это фаза такая же, как и фаза обычного немецкого движения, за исключением того, что только механизированные части могут двигаться. Механизированные части без снабжения могут двигаться в повторного движения механизированных частей, но только на половину очков движения (округление в сторону увеличения). Изолированные немецкие механизированные части не могут двигаться в повторного движения механизированных частей.

11.0 Бой

11.1 Обзор

В фазе боя свои части могут атаковать вражеские. Активного игрока называют атакующим, а второго игрока - обороняющимся, независимо от общей стратегической

ситуации. Бой можно начинать всегда добровольно и он никогда не происходит в обязательном порядке.

11.2 Атакующий

Вражеская часть может быть атакована одной или более дружественной частями, которые находятся в соседних гексагонах с вражескими. Одна часть может быть атакована только один раз за ход. Часть может атаковать только 1 гексагон. Нельзя проводить атаку из одного гексагона в несколько или из нескольких гексагонов в несколько.

11.3 Нулевая боевая сила

Когда дружественная часть атакует, она использует для этого свою боевую силу. Атакующая часть, боевая сила которой равна 0 не может атаковать. Это означает, что данная часть не может

быть использована для создания фланговой атаки (см. 11.12) или абсорбировать любой ущерб атакующего по результатам боя.

11.4 Порядок проведения боев

В фазу боя может быть проведено несколько боев. Атакующий может проводить их в любом порядке, как он пожелает, и ему не надо объявлять свои бои заранее.

11.5 Боевая сила

Каждая часть имеет свою боевую силу (сила атаки и защиты), которая уменьшается на значение маркера очков потерь, который подкладываются под фишку. Когда число на маркере потерь становится равным оборонительной силе части, она немедленно уничтожается и удаляется из игры. Помните, что они стоят победных очков, потому берегите их, а не бросайте в необдуманные атаки.

Когда части наносят потери, то устанавливается маркер с текущим количеством очков потерь, который находится под фишкой. Маркер очков потерь скрыт от игрока противоположной стороны, за исключением случаев, когда происходит бой. Каждый раз, когда часть получает очки потерь, значение маркера увеличивается на то же число. Значение маркера очков потерь уменьшает одновременно и силу атаки, и силу защиты на это число.

11.6 Результат боя

Для вычисления результатов боя, сложите силу атаки всех атакующих, а затем разделите общую силу атаки на сумму силы защитных очков противника. Это дробное число округляется в пользу защитника. Это дает соотношение для таблицы результатов боя (ТРБ). Например, если общее число силы атаки 26, а общая сила защитника 7, соотношение будет снижено с 3.61-1 до 3-1. Чтобы определить результат боя, бросьте кубик и посмотрите на соответствующую колонку ТРБ.

11.7 Результаты боя

Результат боя - два числа. Например: 1/2, первое число - количество очков потерь, которые несет атакующий, а второе - количество очков потерь, которые несет обороняющийся. Если с одной стороны в бою участвует две и больше частей, то их игрок-владелец может распределить очки потерь между ними так, как он выберет. Избыточные очки потерь, после того как все части были уничтожены в данном бою - сгорают.

11.7.1 Немецкое тактическое превосходство

Если советский игрок получает очки потерь, которых достаточно для уничтожения всех участвующих его частей в бою (будь то атака или оборона), и есть, по крайней мере, одно дополнительно очко потерь, которое игнорируется, очки потерь немецких формирований автоматически уменьшаются до нуля (т.е. немецкие части не несут потерь в данной ситуации). Если все (и только все) части в бою являются венгерскими, то число очков потерь не становится нулем.

11.8 Отступление после боя

Если результат боя включает в себя "R", обороняющийся должен отступить на один гексагон. Часть не может отступить в гексагон, который уже занят другой частью (своей или вражеской). Если есть два или более гексагонов, куда часть может отступить, игрок-владелец должен выбрать тот гексагон, который находится не во вражеском ЗК. Он может выбрать любой гексагон, если есть два и больше свободных гексагона, удовлетворяющих условиям отступления. Если часть не может отступить, потому что она окружена, или должна отступить в гексагон, находящийся во вражеской ЗК, то часть получает дополнительное очко потерь сверх результата боя. Если часть имеет гексагон, в который оно может отступить, то она **ОБЯЗАНА** отступить. Нельзя отступить за Днестр, кроме как по мосту, даже если это пехотная часть. Немецкие гарнизоны всегда игнорируют все результаты отступления.

11.9 Движение после боя

Если оборонявшаяся часть уничтожена в бою, или покидает свой гексагон, то одна из атакующих частей может продвинуться после боя в этот гексагон. Это движение не тратит очков движения и может проходить даже из одной вражеской ЗК в другую вражескую ЗК.

11.10 Максимальные боевые модификаторы

Результат броска кубика может быть изменен особенностями местности и другими факторами. Если после изменения результат броска кубика становится меньше 1, то он рассматривается как 1, а если результат броска кубика становится более чем 6, то он рассматривается как 6. Все модификаторы являются кумулятивными.

11.11 Модификаторы местности

Защита местности и рельефа может повлиять на результаты боя.

Модификаторы для атакующего:

- (1) Лес: -1
- (2) Холм: -2
- (3) Деревня: -1
- (4) Небольшой город: -2
- (5) Город: -3 (Батальон Тигров всегда имеет преимущество только +/-1, на часть в городах не действуют бонусы фланговые атаки)
- (6) Река: -1 (только если все атакуют через реку)
- (7) Днестр: -2 (только если атакующий атакует через Днестр через мост иначе нельзя атаковать через Днестр)

11.12 Фланговая атака

Если две атакующие части находятся на противоположных сторонах от обороняющейся части, или три атакующих части не являются соседями друг друга, или четыре или более соединений атакуют обороняющегося, то это является фланговой атакой. Фланговые атаки дают модификатор +2. Если обороняющийся находится в гексагоне города, то этот модификатор не действует.

Пример фланговой атаки:



11.13 Сверхвысокие и сверхмалые соотношения

Если соотношение сил для боя меньше, чем 1-3, то в бою используется колонка 1-3 в ТРБ с модификатором -1 для каждого коэффициента, меньшего, чем 1-3, а если соотношение больше, чем 4-1, в бою используется колонка 4-1 в ТРБ с модификатором +1 для каждого коэффициента, большего, чем 4-1. Например, атака 7-1 становится 4-1 с модификатором +3.

11.14 Немецкие батальоны Тигров

Немецкая часть, к которой присоединен батальон «Тигров» получает модификатор защиты или атаки, равный половине броска кубика (с округлением вверх).

11.15 Артиллерийская поддержка

Если советский игрок выбирает фазу бой - движение в свой ход, все советские атаки для этого хода получают модификатор +2.

12.0 Немецкий танковый батальон Тигров



12.1 Обзор

Немецкий игрок может использовать батальоны «Тигров» в течение всей игры. Два из них доступны в начале игры, а один приходит в качестве подкрепления.

12.2 Присоединение и отсоединение батальонов «Тигров»

Батальон Тигров никогда не может находиться в гексагоне самостоятельно. Он должен находиться в стеке с немецкой (не венгерской) механизированной частью. Во время фазы D последовательности игры каждый батальон «Тигров» может выполнить одно из следующих действий:

- (1) Отсоедините батальон Тигров от механизированной, не изолированной немецкой части на карте и поместите его в ячейку Tiger Battalion;
- (2) Присоедините батальон «Тигров» к любой немецкой механизированной части, в снабжении, тем самым образуя стэк.

Батальон «Тигров» не может быть отсоединен от немецкой механизированной части, а затем присоединен к другой немецкой (или той же самой) механизированной части за один ход. Сначала его необходимо вывести с игрового поля, затем, он может быть присоединен к другой (или к той же самой) немецкой механизированной части в следующий ход.

12.3 Снабжение и батальоны «Тигров»

Батальоны «Тигров» не могут быть отсоединены от части, находящейся в изоляции. Батальоны «Тигров» не могут быть присоединены к формированию, находящемуся без снабжения, изолированному, в воздушном снабжении или в снабжении города (в общем, во всех случаях, когда нельзя проследить линию регулярного снабжения).

12.4 Движение и бой

Батальон «Тигров» должен двигаться и / или атаковать или обороняться в стэке с немецкой механизированной частью. Они рассматриваются в качестве одной единой части.

12.5 Боевая поддержка

12.5.1 Если часть (в снабжении) в стеке с батальоном «Тигров» участвует в бою, то каждый батальон «Тигров» обеспечивает модификатор к бою размером в половину броска кубика (округляется вверх) (либо атаки, либо обороны). В то время, как только один батальон «Тигров» может быть в стеке с одной частью, несколько батальонов «Тигров» у нескольких атакующих частей обеспечивают большую выгоду с точки зрения общего модификатора, применяемого в атаке.

12.5.2 При обороне или атаке из гексагона города, броски кубика не дают боевого преимущества танкам «Тигр». Модификатор броска всегда +/-1.

12.6 Влияние снабжения на бой

Если немецкая часть находится без снабжения или изолирована, то батальон «Тигров» не прибавляет никаких модификаторов.

12.7 Уничтожение батальона Тигров

Если часть с присоединенным батальоном «Тигров» уничтожается, то батальон «Тигров» также уничтожается и удаляется из игры. За выбывшие фишки батальонов «Тигров» начисляются победные очки.

13.0 Состав разработчиков игры

Designed by Yasushi Nakaguro

Developed by Adam Starkweather

Graphic Arts by Francois Vander Meulen

Rules Writing and Formatting by Nick Richardson

VASSAL support by Jim Lauffenburger

Proofreading town names by Dick Vohlers

Playtesting by Jon Gautier, Jeff Cherpeski, Jon Matthews, and David Hoskins

Над правилами работали:

Перевод: Александр Кваско

Редактура: Дмитрий Палаткин

Вычитка и PDF: Виктор Бухаров

