



Автор игры Константин Кривенко



www.art-of-tactic.com

6214

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ БИТВА ЗА МОСКВУ

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

НАЧАЛЬНЫЙ КУРС КОМАНДИРА

Для ознакомления с правилами игры мы предлагаем сначала пройти Начальный курс командира, где будут объяснены только основные элементы игры, основываясь на них, вы проведете свой первый бой. В первом бою должны участвовать два игрока. Определите, кто за какую сторону будет играть. Нам потребуется только два отряда. Возьмите советский танк Т-35 и немецкий танк Pz.IV. Для каждого из них также нужно взять карточку. На модели танка и на его карточке нужно написать один и тот же номер. Этот номер потребует нам, когда мы будем назначать отряд противника целью стрельбы.



Танк и его карточка это неотъемлемые части одного отряда. Модель танка находится на игровом поле, а его карточка у вас в руках. Пока отставьте в сторону модель танка, сейчас нам нужна только его карточка. На лицевой стороне карточки указаны все характеристики и свойства отряда, а на оборотной стороне указаны все возможные приказы, которые отряд может получить. Сейчас мы рассмотрим лицевую сторону карточки.

Для первого боя нам нужны только некоторые параметры отряда.

ТИП ОТРЯДА

Принадлежность отряда к определенному типу. Когда нужно будет стрелять по противнику, то нужно будет смотреть именно на этот символ среди всех возможных типов целей.

ЧИСЛЕННОСТЬ ОТРЯДА

Количество символов отряда показывает численность отряда. У наших танков численность отряда равна трем. За каждое полученное в бою повреждение нужно будет зачеркивать один такой символ. При зачеркивании каждого символа будет уменьшаться количество кубиков, которое нужно бросать при стрельбе. При зачеркивании последнего символа отряд считается уничтоженным.

ДАЛЬНОСТЬ И МЕТКОСТЬ СТРЕЛЬБЫ

В этой шкале гексов показано на какое расстояние может стрелять отряд и какое максимальное значение должно выпасть на кубиках при стрельбе на конкретной дистанции, чтобы было нанесено попадание.

Тут мы будем стрелять по противнику на расстояние 2 гекса, и нам нужно будет выбросить на кубиках 1 или 2. Все что выше указанного значения будет считаться промахами.

ИНТЕНСИВНОСТЬ ОГНЯ

В этой таблице указано сколько нужно бросить кубиков при стрельбе по конкретной цели в зависимости от численности стреляющего отряда.

Если будет стрелять советский танк, то нужно будет смотреть на данный символ

А если будет стрелять немецкий танк, то нужно будет смотреть на данный символ

Цифры справа от символа показывают количество кубиков, которое нужно бросать при стрельбе

За каждое полученное повреждение количество кубиков уменьшается.

ЗАЩИТА

Защита отряда это то количество попаданий противника, которое мы уберем из всех его попаданий по нам. Попадания в течение хода убираются за счет защиты до тех пор, пока она не станет равно 0. Если после этого попадания у противника еще останутся, то они уже будут снижать не защиту, а нашу численность отряда. За каждое убранный попадание противника защита нашего отряда уменьшается на 1 в течение хода. На следующий ход защита отряда восстановится.

БОЕЗАПАС

Это максимальный боезапас отряда. За каждый выстрел нужно зачеркнуть одну обойму. Если у отряда весь боезапас зачеркнут, то стрелять он больше не сможет.

Это пока все параметры отряда, которые потребуются для первого боя. Теперь рассмотрим правило проведения **Теста на стрельбу**:

★ Определить текущее значение защиты цели (сумма базовой защиты, дополнительной защиты от местности, инженерных сооружений и выполняемого целью приказа). Текущее значение защиты записать в карточке цели.

★ Определить Линию видимости и дальность до цели.

★ Определить тип цели.

★ Определить по шкале Интенсивности огня количество кубиков для броска в соответствии с численностью стреляющего отряда.

★ Бросить кубики.

★ Сверить выпавшие значения со значением меткости стрельбы отряда для данного расстояния до цели.

★ Убрать кубики со значениями, которые превышают Меткость стрельбы отряда на данной дистанции.

★ Кубики с оставшимися значениями считаются попаданиями.

★ Убрать количество попаданий, равное текущему значению Защиты цели. Вписать в карточку цели новое значение Защиты.

★ Оставшиеся попадания считаются повреждениями.

★ За каждое полученное повреждение снижается одна единица численности отряда. Необходимо зачеркнуть один символ численности.

ХОД ИГРЫ

Игра проводится несколько ходов. Каждый ход игрокам нужно отдать приказ своему отряду, а потом выполнить его. После выполнения приказа всеми игроками ход игры заканчивается и начинается новый.

Каждый ход в игре состоит из четырех, но сейчас для первого боя нам нужно только две фазы:

Отдача приказа и выполнение приказов.

★ ОТДАЧА ПРИКАЗОВ

Игроки должны скрытно от противника отдать приказы всем своим отрядам. В этой фазе игроки не должны видеть, какие приказы отдаются отрядам противника. Сразу несколько приказов один отряд получить не может. Чтобы отдать приказ отряду, необходимо поставить метки в соответствующих графах приказа.

★ ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

Игроки должны перевернуть карточки всех своих отрядов оборотной стороной вверх, чтобы противники могли видеть приказы друг друга. После этого ни один приказ не может быть отменен или заменен другим. Приказы выполняются игроками в строгой последовательности, согласно очередности исполнения видов приказов.

Приказы одного вида выполняются одновременно. При выполнении приказов одного вида игроки совершают необходимые действия по очереди, но в игровой ситуации эти действия считаются одновременными.

Очередность выполнения приказов. В первом бою мы будем использовать не все приказы из игры, а только некоторые основные, поэтому очередность выполнения сейчас будет следующая:

★ Приказ Оборона

★ Приказ Огонь

★ Приказы передвижения

1. ОБОРОНА



★ Стрельба производится только один раз за ход.

★ Зона поражения отряда должна быть минимум 1 гекс. Зона поражения не может иметь дальность 0.

★ Отряд должен начать стрелять по противнику, если в его Зоне поражения и на Линии видимости противник выполняет любой из приказов Передвижения (кроме приказа Ожидание) или приказ Атака, даже если отряд противника только начинает движение с гекса, который находится в Зоне поражения.

★ Если в Зоне поражения несколько отрядов противника выполняют приказы Передвижения, то игрок, чей отряд находится в Обороне, выбирает, по какому именно отряду противника назначить стрельбу.

1 **Очередность.** Приказ «Оборона» выполняется в первую очередь.

1 **Изменение защиты.** Защита отряда увеличивается на +1

Зона поражения. Нужно указать дальность зоны поражения (в гексах). Дальность зоны поражения не может быть менее 1 гекса и не может превышать максимальную дальность стрельбы отряда.

Направление. Нужно написать номер соседнего гекса, чтобы показать в какую сторону будет направлен отряд при выполнении приказа.



3. ОГОНЬ



★ Приказ может быть отдан, только если противник находится на Линии видимости и в пределах дальности стрельбы.

★ Стрельба всех отрядов происходит одновременно.

★ Потери убираются из игры только после выполнения всех приказов Огонь всеми игроками.

3 **Очередность.** Приказ «Огонь» после приказа «Оборона» (только в этом первом бою).

Цель. Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.



СЦЕНАРИИ ИГРЫ

В игре вы можете почувствовать себя настоящим командующим армией. В ходе боя будет необходимо принять решение о молниеносной атаке или перейти в глубокую оборону, победить хитростью и превзойти противника в тактике.

В каждом сценарии игрокам предлагается выполнить ряд задач, за выполнение которых начисляются победные очки. По завершении сценария полученные очки подсчитываются и определяется победитель.

Победителем не всегда может стать игрок, который выполнил больше задач. Задачи сценария имеют разное тактическое значение. Можно выполнить несколько второстепенных задач и получить столько же победных очков, как за выполнение одной главной задачи. Не каждое выполнение поставленной задачи так очевидно, как может показаться из описания. Где-то нужно проявить смекалку, а где-то продемонстрировать свои блистательные качества командира и знатока военной тактики. Нередко потребуется своими действиями ввести противника в заблуждение.

Любую поставленную задачу можно выполнить разными тактическими приемами.

ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

1. Для подсчета очков перед началом игры возьмите лист бумаги. Разделите лист на два столбца и назовите их именами игроков.
2. При выполнении условий каждой задачи впишите сумму очков в соответствующий столбец. Набранные очки в дальнейшем не могут быть потеряны.
3. Если по условиям сценария победные очки начисляются за уничтоженные отряды противника, то эти очки вписываются в соответствующий столбец по мере уничтожения отряда.
4. В конце игры очки в каждом столбце суммируются и определяется победитель.

ОБОЗНАЧЕНИЯ В СЦЕНАРИИ



Обозначение элемента игрового поля на карте



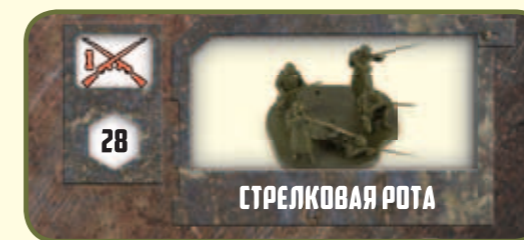
Обозначение на карте конкретного отряда



Обозначение на карте окопа



Обозначение на карте дополнительных гексов



Название отряда, его внешний вид, обозначение на карте и номер гекса, на котором он располагается



Указания по расстановке окопов. На первом гексе установлен окоп, а на второй (куда указывает стрелка) он направлен.



Указания по расстановке дополнительных гексов. Черным цветом обозначены номера гексов на карте, синим – номера дополнительных гексов, которые устанавливаются на соответствующие гексы на карте.



Указания по установке холма.
x1 – один уровень высоты;
x2 – два уровня высоты.

В. ПОХОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ



8 **Очередность.** Приказ «Походное движение» выполняется после приказа «Огонь» (только в этом первом бою).

2 **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться.

В. СТРЕЛБА В ДВИЖЕНИИ



8 **Очередность.** Приказ «Стрельба в движении» выполняется восьмым, после остальных приказов.

Цель. Укажите номер отряда противника, который будет обстрелян.

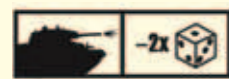
3 **Дальность передвижения.** Цифра в символе показывает максимальное количество гексов, на которое может пройти отряд.

★ При отдаче приказа Стрельба в движении цель стрельбы должна находиться на Линии видимости.

★ Стрельба проводится по общим правилам, но в фазу выполнения Приказов передвижения.



В Маршруте движения игрок должен указать гексы, по которым отряд будет двигаться. Номер гекса, с которого будет проведена стрельба, необходимо подчеркнуть.



При Стрельбе в движении Интенсивность огня отряда уменьшается, как указано на лицевой стороне карточки отряда в графе Стрельба в движении.



Перед началом боя нам нужно знать одно из основных правил игры.

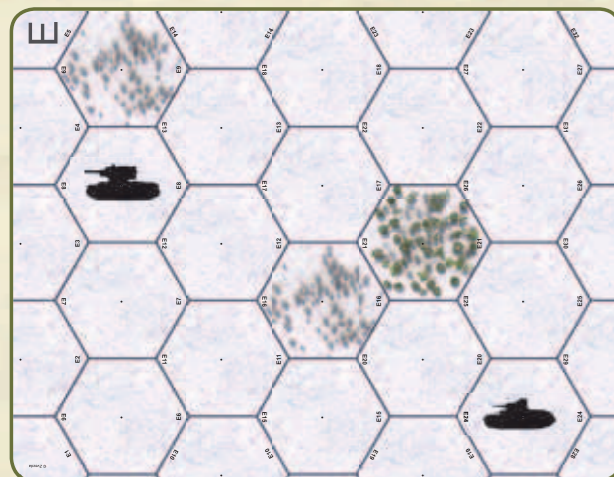
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ



В игре используется понятие Линия видимости. Это линия, мысленно проведенная между центром гекса, на котором находится отряд игрока, и центром гекса, на котором находится его цель. Для того, чтобы цель была видимой, на этой линии не должно быть гексов с местностью, которая дает преграду на линии видимости. Какие именно типы местности являются преградой на линии видимости, указано далее. Линия видимости для всех типов отрядов составляет не более 6 гексов. Цель, которая находится дальше 6 гексов, считается невидимой для отряда.

→ Нет Линии видимости
→ Есть Линия видимости

ПЕРВЫЙ БОЙ БУДЕТ ПРОХОДИТЬ НА ОДНОМ ЭЛЕМЕНТЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ.



Поле состоит из гексов, каждый гекс имеет свой номер и определенную местность. На этом игровом поле всего три разных вида местности.

РАВНИНА

Нет преграды на линии видимости. Оба танка двигаются на 1 гекс меньше.

КУСТАРНИК

Преграда на линии видимости. Оба танка двигаются на 1 гекс меньше.

ЛЕС

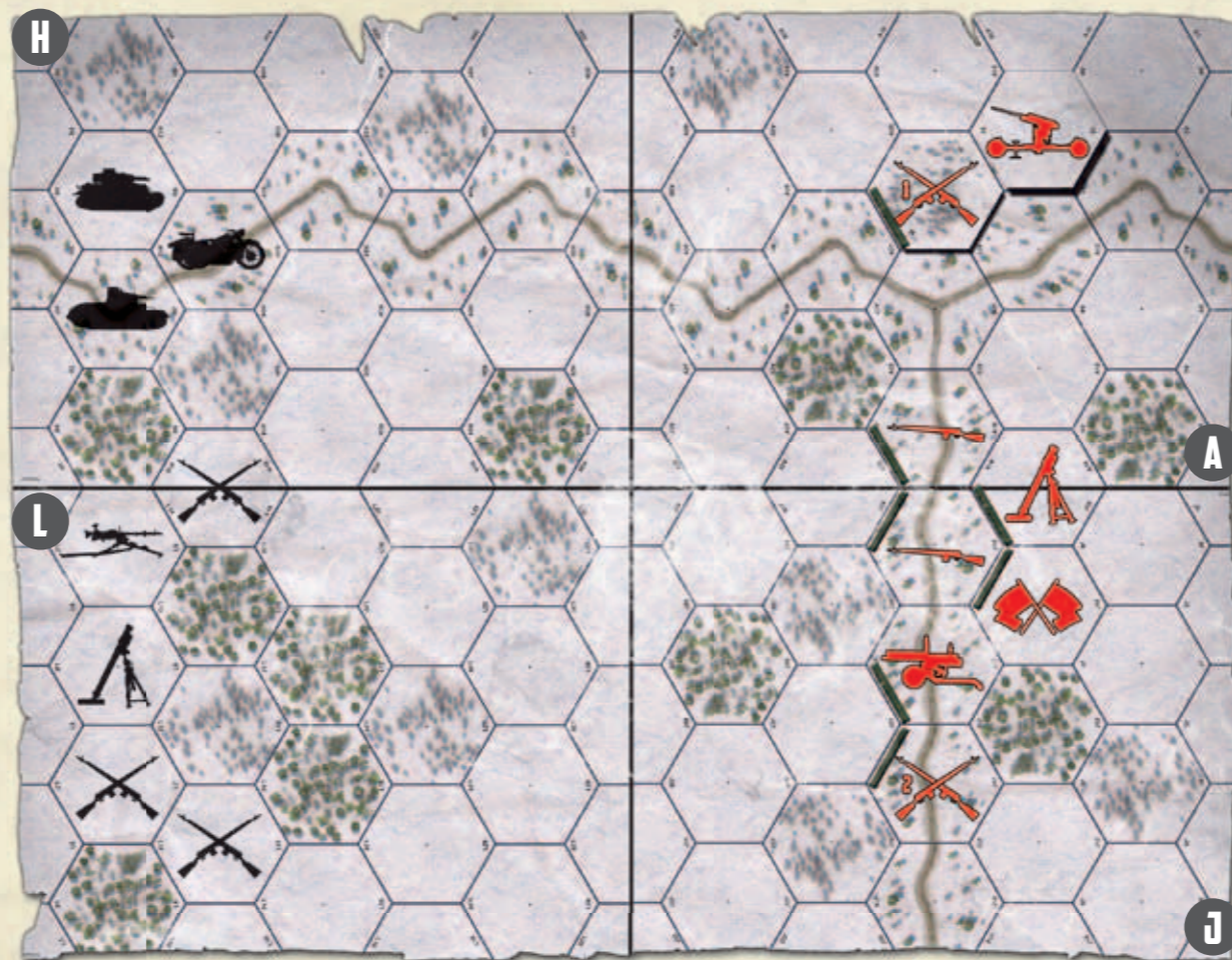
Преграда на линии видимости. Оба танка двигаться через лес не могут.

Расставьте модели отрядов как показано на карте. Теперь можете начать свой первый бой. Перед вами стоит простая задача: уничтожить танк противника.

СЦЕНАРИЙ №1 ЗА НАМИ МОСКВА!

Колонна немецких войск двигалась по дороге на восток, в сторону Москвы. Передовые немецкие части заметили, что дорога была перегорожена советскими войсками. Немецкие войска перегруппировались и приготовились к атаке. Советские войска также заметили наступающего неприятеля. Пехота заняла окопы; расчеты артиллерии заряжали орудия. Все были полны решимости любой ценой сдерживать наступающие немецкие войска.

ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД	L9	
СТРЕЛКОВАЯ РОТА	H10	L7 L11
БАТАРЕЯ 81мм МИНОМЕТОВ	L8	
МОТОЦИКЛИСТЫ	H12	
ВЗВОД ТАНКОВ PZ.III	H7	
ВЗВОД ТАНКОВ PZ.IV	H8	



J11		ШТАБ
28		СТРЕЛКОВАЯ РОТА
J17		ЛЫЖНИКИ
A8	J15	ОПОЛЧЕНИЕ
A11		БАТАРЕЯ 81мм МИНОМЕТОВ
31		85мм ЗЕНИТНОЕ ОРУДИЕ
J16		ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:
Игра длится 10 ходов

За каждый уничтоженный отряд противника игрок получает победные очки равные его стоимости.

Побеждает игрок, который наберет большее количество победных очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ

A16 28
A11 31x1

ОКОПЫ

28 → A21 A18 → A23 J15 → J19 A11 → J15
J11 → J15 J16 → J21 J17 → J21

СЦЕНАРИЙ №2 ОБМАННЫЙ МАНЕВР

Немецкие войска уже на подступах к Москве. Ожесточенные бои идут за каждую деревню. Когда немецкие войска подошли к очередному небольшому городу, советские войска уже были готовы к его обороне. Советские разведчики смогли узнать, что в деревне неподалеку от места предстоящего сражения находится офицер из штаба противника. Группе лыжников лейтенанта Семенова поставлена важная задача: после начала атаки, незаметно подойти к деревне и захватить офицера штаба противника. Если его захват невозможен, то его следует ликвидировать.






ШТАБ



K16

СТРЕЛКОВАЯ РОТА



K8

ЛЫЖНИКИ



J30

ОПОЛЧЕНИЕ




K17

K12

ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД



K11

БАТАРЕЯ 81мм МИНОМЕТОВ



K16

ВЗВОД ТАНКОВ Т-35



K7






ШТАБ



B12

СТРЕЛКОВАЯ РОТА





A7

A7

A18

ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД



A18

БАТАРЕЯ 81мм МИНОМЕТОВ



B12

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.III



J16

ВЗВОД ШТУРМОВЫХ ОРУДИЙ ШТУРМГЕШУТЦ III



B11

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Игра длится 12 ходов

Советская армия. Захватить или уничтожить штаб противника. Захват штаба – 100 победных очков. Уничтожение штаба – 50 победных очков.

Немецкая армия. Захватить город. За каждый захваченный гекс с городом, который находится под контролем немецких отрядов – 50 победных очков за гекс.

Условия. Штаб не имеет боезапаса и его численность равна 1.

За каждый уничтоженный отряд противника игрок получает дополнительные победные очки равные его стоимости. Если штаб противника был захвачен, то начиная со следующего ход стоимость победных очков за уничтоженные отряды противника удваивается.

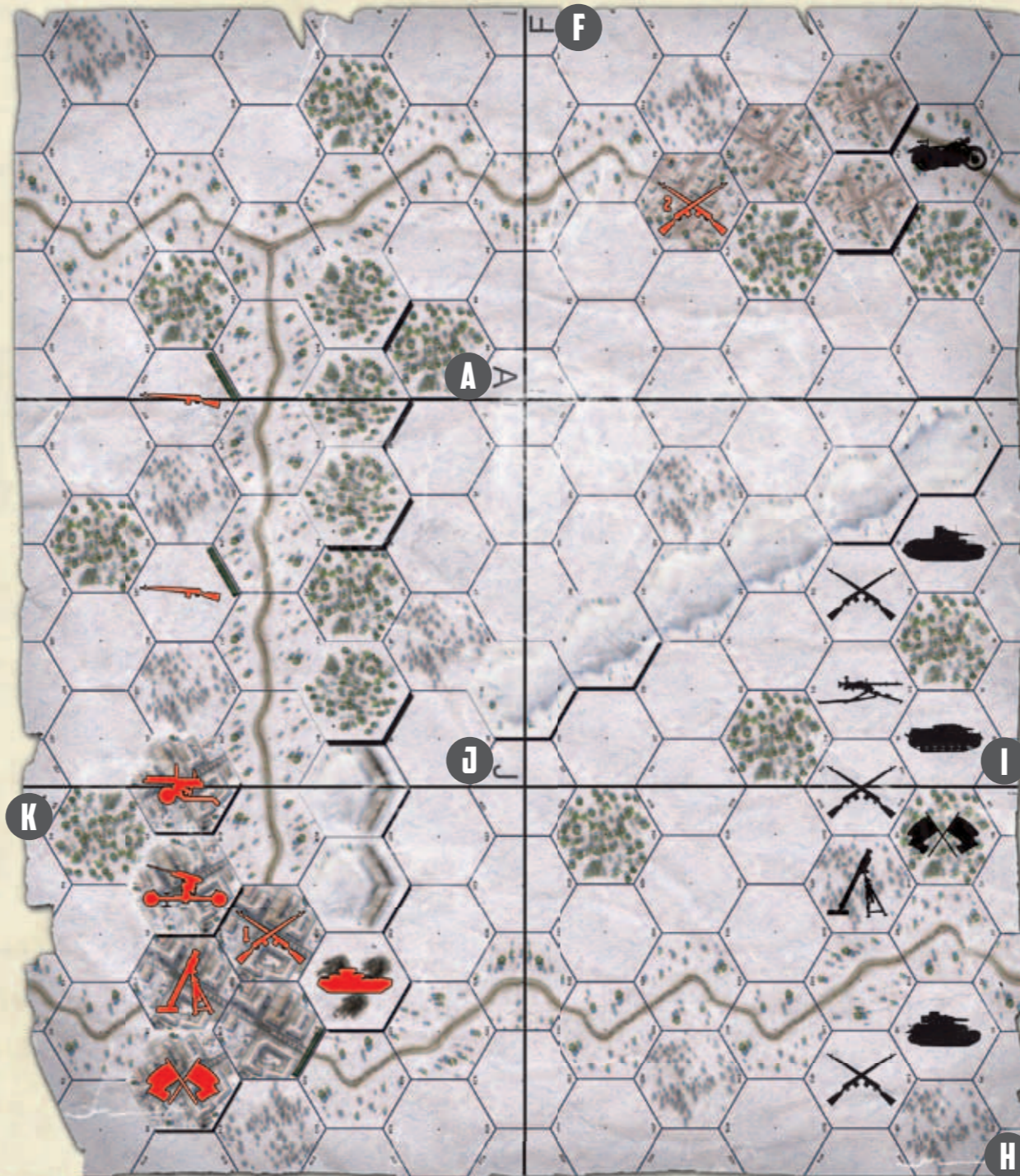
Побеждает игрок, который наберет большее количество победных очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ

K14	C8	C18	K6	C13	C23
40	36	39	37	44	45

СЦЕНАРИЙ №3 ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Отряд лыжников-диверсантов под командованием лейтенанта Семенова при разведке деревни, которая была захвачена войсками противника, смог взять в плен немецкого штабного офицера. Изъятые у него документы явно представляли большую значимость. Готовилась немецкая атака и в руках лейтенанта Семенова был план наступления. Теперь он должен любой ценой доставить эти документы в штаб. Возможно, имея эти планы, командование сможет остановить наступление противника на данном направлении.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Советская армия. Отряд лыжников должен передать в штаб добытые документы. Отряд лыжников должен оказаться на одном гексе со штабом. 70 победных очков за выполнение.

Начиная со следующего хода после передачи документов, за каждый уничтоженный отряд противника игрок получает дополнительные победные очки равные его стоимости.

Немецкая армия. Не позволить советским диверсантам доставить украденные документы командованию. Уничтожить отряд советских лыжников или советский штаб. 50 победных очков.

За каждый уничтоженный отряд противника игрок получает дополнительные победные очки равные его стоимости.

Побеждает игрок, который наберет большее количество победных очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ

A13 8x1	F21 5x1	I6 45	I31 36	J11 9x1	J14 40	K11 2	K22 7
A14 30x1	F22 6x1	I11 44	I26 60	J13 29x1	J23 3	K13 1	K21 10

ОКОПЫ

A23	A18	J21	J16	K16	K20
-----	-----	-----	-----	-----	-----

СЦЕНАРИЙ №4 ДИВЕРСИЯ

Советскому командованию стало известно о местонахождении крупного немецкого склада боеприпасов. Было принято решение произвести внезапную атаку, чтобы уничтожить штаб и, лишив немецкие части боеприпасов, затруднить наступление. Однако выполнение приказа оказалось осложнено тем, что в сторону занимаемой советскими войсками деревни двигалось несколько немецких подразделений. Теперь лейтенанту Семенову со своей группой и приданными подразделениями нужно было уничтожить склад прежде чем немецкие войска займут деревню и отрежут единственный путь к отступлению.





F8







F9





F16

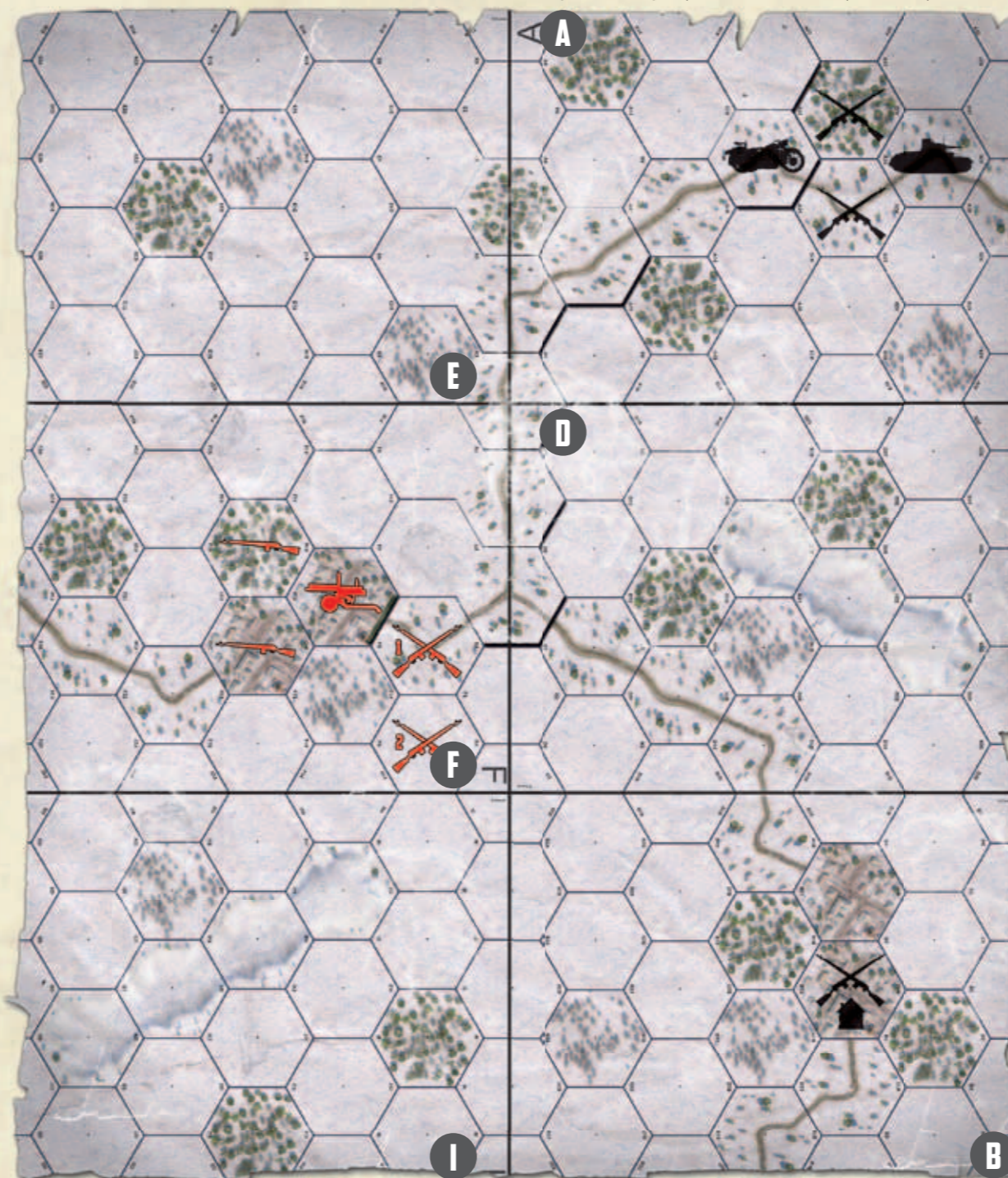


F17





F12







38





A21



A22



B12





A26





B12



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Игра длится 8 ходов

Советская армия. Уничтожить немецкий склад на гексе B12 – 50 победных очков. Склад будет считаться уничтоженным, если на гексе B12 будет находиться по крайней мере один советский отряд и ни одного немецкого отряда.

Немецкая армия. Захватить деревню на гексах F12 и F17. 20 победных очков за каждый захваченный гекс. Гекс считается захваченным, если к концу 8 хода на нем находится хотя бы один отряд игрока и ни одного отряда противника. За каждый уничтоженный отряд противника игрок получает дополнительные победные очки равные его стоимости.

Побеждает игрок, который наберет большее количество победных очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ

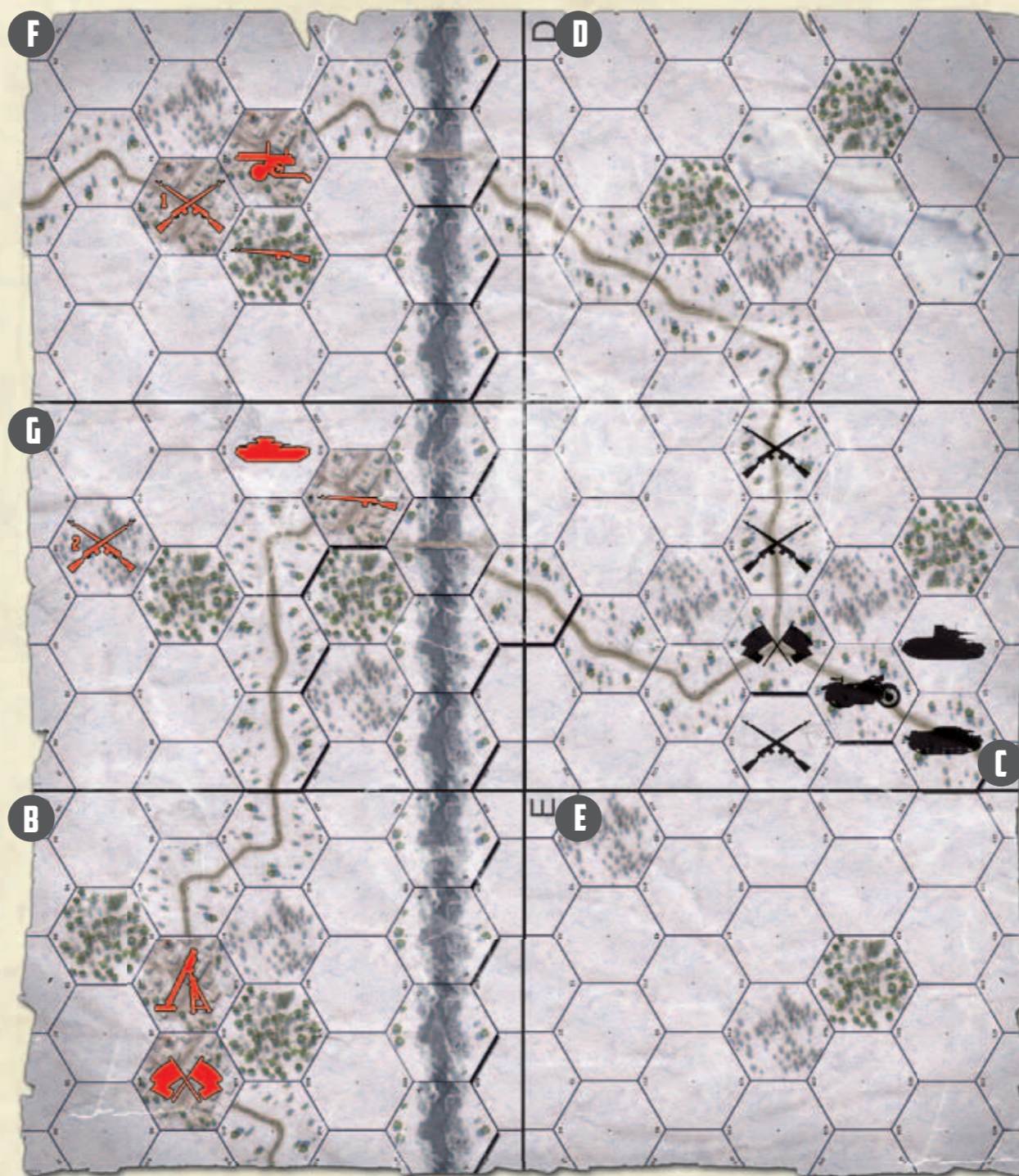
A1 42	A3 30	A17 38	D3 35
A2 32	A7 33	A18 31	D4 59

ОКОПЫ

F12	F8
-----	----

СЦЕНАРИЙ №5 ПЕРЕПРАВА

Советские войска сконцентрировались на оборонительном участке на левом берегу реки, перегородившей дороги для наступающих немецких войск. Отряды ополчения, остатки регулярных пехотных частей, танковый взвод и группа лейтенанта Семенова укрепились в расположенных рядом с переправой населенных пунктах. Им поставлена тяжелая задача – стоять до конца и не допустить прохода противника.



Советские войска:

- ШТАБ (B11)
- СТРЕЛКОВАЯ РОТА (F12)
- ЛЫЖНИКИ (G8)
- ОПОЛЧЕНИЕ (F16, 58)
- ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД (F17)
- БАТАРЕЯ 81мм МИНОМЕТОВ (B12)
- ВЗВОД ТАНКОВ Т-35 (G18)

Немецкие войска:

- ШТАБ (35)
- СТРЕЛКОВАЯ РОТА (C15, C16, C18)
- ВЗВОД ТАНКОВ PZ.III (C8)
- ВЗВОД ШТУРМОВЫХ ОРУДИЙ ШТУРМГЕШУТЦ III (14)
- МОТОЦИКЛИСТЫ (15)

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Игра длится 10 ходов

Побеждает игрок, который наберет большее количество победных очков.

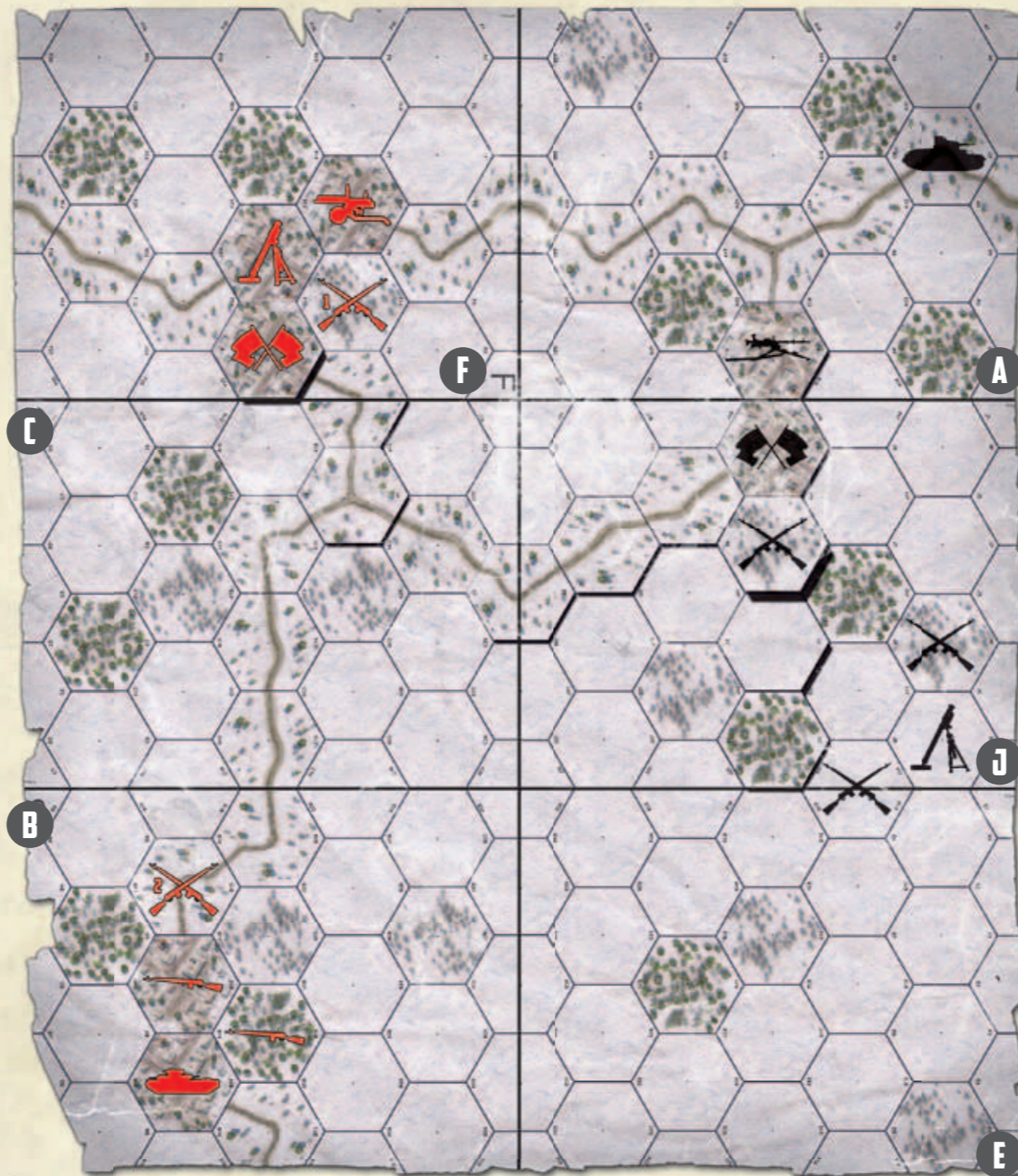
К концу 10 хода суммарная стоимость отряда игрока в секторах В, G и F (неполные гексы на границе с секторами Е, С и D и речные гексы не считаются) должна превышать суммарную стоимость находящихся там вражеских отрядов – 100 победных очков. Удержать населенные пункты – 25 победных очков за каждый гекс с населенным пунктом (B11, B12, F12, F17, 58), контролируемый войсками игрока. Гекс считается контролируемым, если к концу 10 хода на нем находится хотя бы один отряд игрока и ни одного отряда противника.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ

B24 16	B25 17	B26 18	B27 19	C9 14	C13 15	C17 35	C30 42	F24 23	F25 24
F26 27	F27 25	G15 59	G16 33	G17 32	G22 58	G24 20	G25 21	G26 26	G27 22

СЦЕНАРИЙ №6 Контрнаступление

В начале декабря 1941 года немецкое наступление на Москву было окончательно остановлено. План окружения и захвата советской столицы потерпел полный провал. Ценой огромных потерь Москву удалось отстоять. Однако враг по-прежнему находился у ворот столицы. Необходимо было контратаковать и отбросить противника от Москвы. 5-6 декабря войска Калининского, Западного и Юго-западного фронтов перешли в контрнаступление.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Игра длится 12 ходов

Советская армия. Отбить населенный пункт у немецких войск – 25 победных очков за захват каждого из двух гексов с населенным пунктом (5, 6).

Гекс считается захваченным, если к концу 12 хода на нем находится хотя бы один отряд игрока и ни одного отряда противника. Уничтожить вражеские войска – за каждый уничтоженный отряд противника вы получаете количество победных очков, равное его стоимости.

Немецкая армия. Захватить и удерживать населенные пункты – 15 очков за каждый захваченный гекс с населенным пунктом (4, 5, 6, B11, B12, F12, F17). Гекс считается захваченным, если к концу 12 хода на нем находится хотя бы один отряд игрока и ни одного отряда противника. Уничтожить вражеские войска – за каждый уничтоженный отряд противника вы получаете количество победных очков, равное его стоимости.

Побеждает игрок, который наберет большее количество победных очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ

A18 6	C23 38	F18 4x1	J16 43x2	J18 30	J25 42
C22 41	C30 32	J15 5	J17 31x1	J20 33	

СЦЕНАРИЙ №7 ОТСТУПЛЕНИЕ

Потрепанные немецкие части спешно отступали от Москвы, преследуемые советскими войсками. Советские части получили приказ настигнуть отступающие части противника. Находившиеся в том районе ополченцы получили информацию о пути отступления немецких частей и готовились оказать помощь регулярной армии.





59







L7





H24



H11

СТРЕЛКОВАЯ РОТА
ПЫЖНИКИ
ОПОЛЧЕНИЕ





32





L22





42

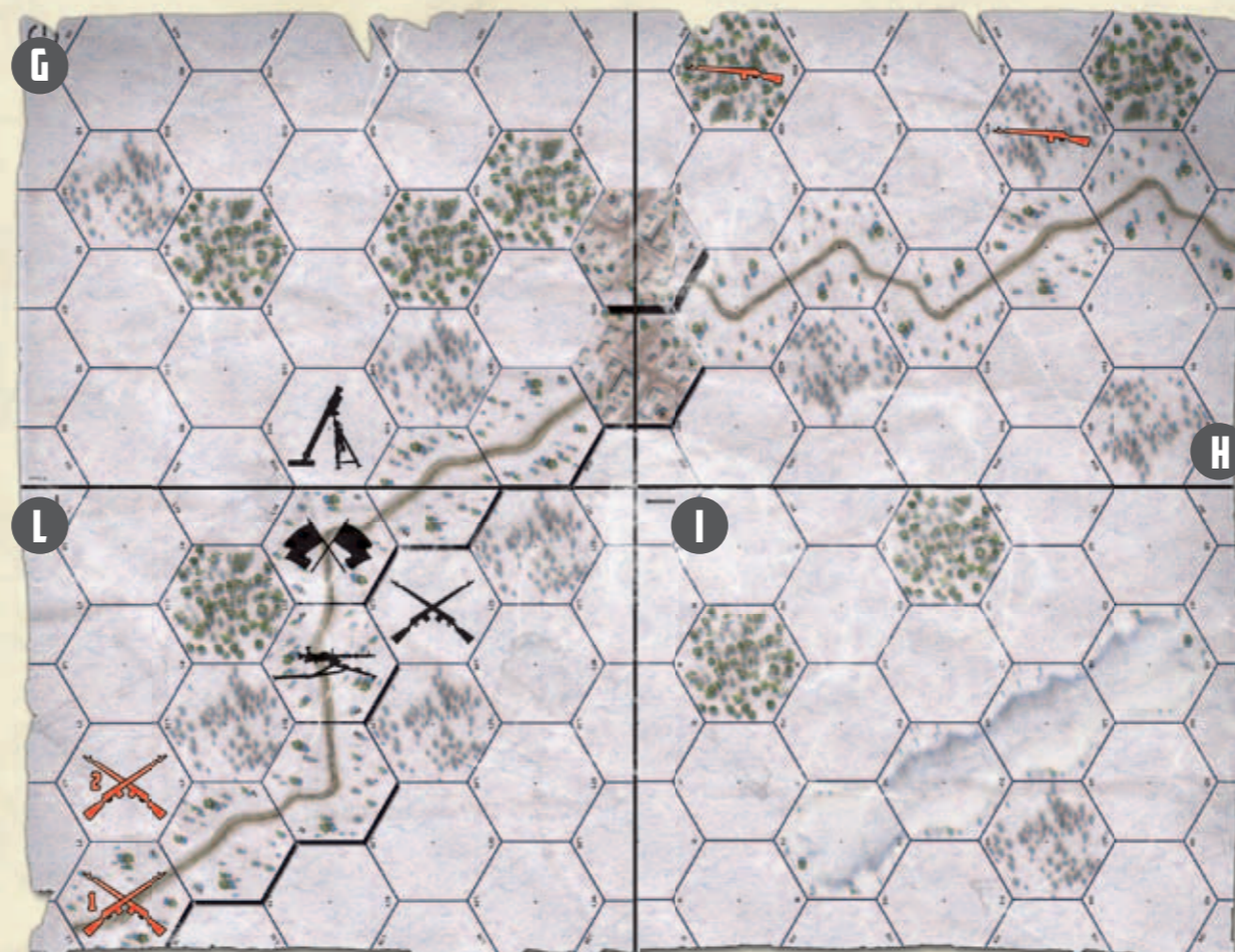




G15



ШТАБ
СТРЕЛКОВАЯ РОТА
ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД
БАТАРЕЯ 81мм МИНОМЕТОВ



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Игра длится 6 ходов

Советская армия. Уничтожить вражеские войска. За каждый уничтоженный вражеский отряд игрок получит 10 победных очков. Уничтожить вражеский штаб. За уничтожение штаба игрок получит 20 очков.

Немецкая армия. Вывести войска с игрового поля. В этом сценарии немецкие отряды могут заходить на неполный гекс H3. Как только немецкий отряд заходит на этот гекс, он считается вышедшим с игрового поля и немедленно убирается из игры. За каждый такой отряд игрок получает 10 победных очков. Вывести штаб с игрового поля. За вывод штаба с игрового поля игрок получает 20 победных очков.

Побеждает игрок, который наберет большее количество победных очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ

G19 14	G24 33	G29 4	G30 58x1	L6 59
L11 15	L16 38	L17 42	L18 32	

В игре можно использовать дополнительные наборы.
Подробная информация о наборах, их свойствах и сроках выхода
Вы можете найти на сайтах

www.zvezda.org.ru

art-of-tactic.com

НАД СОЗДАНИЕМ ИГРЫ РАБОТАЛИ:

Константин Кривенко – автор идеи и правил игры

Антон Хвалько – бренд-менеджер; ведущий разработчик

Евгений Курбатов – директор по маркетингу, PR и рекламе

Константин Комаров – директор по производству настольных игр

Константин Ершов – бренд-менеджер

Алена Амелина – начальник отдела по подготовке к производству

Андрей Аксенов – главный конструктор

Сергей Сергеев – заместитель главного конструктора

Александр Кривенко – инженер-конструктор

Владимир Казаков – инженер-конструктор

Андрей Смирнов – инженер-конструктор

Ренат Залялиев – инженер-конструктор

Тимур Астанов – инженер-конструктор

Дмитрий Клочков – инженер-конструктор

Дмитрий Дьяченко – фотограф

Татьяна Романова – ведущий дизайнер

Екатерина Самухина – дизайнер

Никонова Лилия – дизайнер

Иван Хивренко – художник

Федор Бегеза – художник



www.art-of-tactic.com