

НИ ШАГУ НАЗАД!

Модуль для одиночной игры

СЗІ
MAGAZINE

Выпуск № 26

©Журнал СЗІ

RBM 2012

[А.0] ВВЕДЕНИЕ

Перед вами модуль для одиночной игры в делюкс-издание «Ни шагу назад!». Наличие базовой игры для этого обязательно.

Данные правила заменяют правила базовой игры в случае противоречий.

Идея этого модуля заключается в том, что вы одинаково старательно играете за обе стороны. При этом вы представляете только одну из них (далее «**ваша сторона**»). Только играя за эту сторону, вы можете выиграть, но при этом вы также играете и за «**сторону противника**».

По мере того как вы приближаетесь к победе по условию внезапного разгрома, правила могут заставить вас сменить сторону (то есть сторона противника становится вашей, и наоборот). Таким образом, почти достигнув победы, вы оказываетесь на грани поражения!

Правила этого модуля ссылаются на базовые правила игры «Ни шагу назад!».

[Б.0] КОМПОНЕНТЫ

- Двусторонний лист оперативных условий.
- 11 круглых жетонов.
- 12 карт событий одиночной игры.
- Буклет с правилами модуля.

[В.0] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый сценарий (или вся кампания, если вы играете ее целиком) начинается с хода той стороны, которая обладает инициативой в текущий момент игры (12.9).

Перемешайте карты событий одиночной игры и поместите их рядом с полем, сформировав колоду.

Поместите жетон «Сталин» в **Москву**, а жетон «Директива фюрера» — в определенный гекс в зависимости от сценария:

«Барбаросса» или полная кампания: **Смоленск**
План «Блау»: **нефтяные месторождения СССР**
Операция «Сатурн»: **Сталинград**
Операция «Цитадель»: **Харьков**
Операция «Багратион»: **Кёнигсберг**
«На Берлин!»: **Будапешт**

[Г.0] КАРТЫ СОБЫТИЙ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

12 новых карт событий одиночной игры в отличие от обычных карт «Ни шагу назад!» содержат по четыре ячейки разного цвета. События из двух верхних ячеек влияют на Германию, а из двух нижних — на СССР. Выбирайте ту ячейку из двух, которая отмечена символом стороны, обладающей в текущий момент инициативой (советская звезда или немецкий крест) (см. 12.9).

Карта события одиночной игры берется в двух случаях:

1) Перед проверкой победы по условию внезапного разгрома, чтобы посмотреть, изменится ли «Директива фюрера» и/или сторона, за которую вы играете.

Разница в ПО, при которой происходит смена стороны



2) Во время каждой **вашей фазы боя**, после того как все битвы объявлены, чтобы выяснить реакцию стороны противника и запланировать действия для следующего хода.

[Г.1] Проверка победы по условию внезапного разгрома. Дальнейшее развитие событий может сильно измениться в этой фазе.

Порядок действий

Перед проверкой победы по условию внезапного разгрома (12.2)

перемешайте карты событий одиночной игры и возьмите верхнюю карту:

1. Сторона, которая контролирует место расположения жетона «Директива фюрера», получает **1 ПО за приказы**.

2. Проверьте ячейку с событием Германии, отмеченную значком той стороны, которая в данный момент обладает инициативой (12.9), чтобы узнать новую **директиву фюрера**.

Если там указан город, поместите в него жетон «Директива фюрера». Если город не указан, жетон остается на месте.

Это отражает военные планы и цели, поставленные Гитлером, которые вы должны принять во внимание.

3. Проверьте, меняете ли вы **сторону, за которую играете**, сверившись с верхней строкой на карте.

Если там сказано: «Не меняйте сторону», вы продолжаете играть за свою текущую сторону. Если там сказано: «Смените сторону, если...» — и указаны несколько символов победы по условию внезапного разгрома (черепов), вы должны сменить сторону, за которую играете, если:

А) Сторона, за которую вы играете, **обладает инициативой** (12.9), а ваши ПО **меньше или больше** количества победных очков, нужного для победы по условию внезапного разгрома в этот раунд в пределах указанного на карте числа черепов (см. 12.2); ИЛИ

Б) Сторона, за которую вы играете, **не обладает инициативой** (12.9), а общее количество победных очков **меньше** количества, необходимого по условию внезапного разгрома в этот раунд (см. 13.2).

Поскольку вы можете победить, только играя за сторону, обладающую инициативой, путь к победе труден.

Играя за сторону, обладающую инициативой, вы должны будете сменить ее, если слишком сильно приблизитесь к победе по условию внезапного разгрома. Даже если вы **превысите** нужное число ПО, не думайте, что победа уже у вас в кармане, ведь этих ПО может оказаться недостаточно, чтобы помешать вам сменить сторону на ту, которая не обладает инициативой.

Если же вы играете за сторону, не обладающую инициативой, то не сможете победить, пока не **смените сторону**. Но это происходит только в том случае, если вы можете поставить противника в такое положение, в котором значение ПО будет ниже, чем нужно для победы по условию внезапного разгрома (иногда **значительно** ниже).

Пример. Во время проверки победы по условию внезапного разгрома в 6-м раунде Германия все еще обладает инициативой (12.9). Жетон «Директива фюрера» находится в Смоленске, который контролируется Германией, поэтому она получает **1 ПО за приказы**.

Игрок берет карту события № 10, устанавливающую **директиву фюрера до следующей проверки победы по условию внезапного разгрома** (смотрите верхнюю ячейку: немецкая половина карты, инициатива Германии). Это **нефтяные месторождения СССР**.

Жетон «Директива фюрера» убирается из Смоленска и размещается в гексе **нефтяных месторождений** на Кавказе.

Обратите внимание, если бы это произошло позже, когда инициатива была у СССР, то для новой **директивы фюрера** использовалась бы вторая ячейка (с инициативой СССР). В этой ячейке не указано конкретное местоположение, поэтому жетон «Директива фюрера» просто остался бы там же, где и был.

6-й раунд, проверка победы по условию внезапного разгрома. Текущий счет — 24 ПО. И снова, глядя на карту событий № 10 одиночной игры, видим в верхней строке, что игроку нужно сменить сторону, если ПО в пределах 3 единиц (черепов) **ниже или выше** количества, необходимого для победы по условию внезапного разгрома (**сторона игрока обладает инициативой и может выиграть**). Обозначение «Р6» (раунд 6) на шкале ПО находится в 23-й ячейке, а значит, игрок **должен** немедленно сменить сторону (и таким образом игра продолжается).

Если игроку не нужно менять сторону, а его текущая сторона обладает инициативой, то он побеждает, если ПО превышают число, необходимое для победы по условию внезапного разгрома (см. 12.2).

После смены стороны: вы продолжаете игру за своего недавнего противника до тех пор, пока стороны не сменятся снова.

В случае смены стороны с СССР на Германию план **действий** может быть уже определен (см. Г.2 ниже). Если это так, уберите жетон «ОКХ. Приказ к наступлению» с поля, игнорируя инструкции, написанные в верхней строке. **Штрафы на взятие карт** (например, -1/-2 карты) по-прежнему **применяются** во время вашего первого хода, когда инициативой обладает Германия (если это возможно).

При смене стороны с Германии на СССР карта, взятая перед проверкой победы по условию внезапного разгрома, становится **планом действий** противника во время текущего раунда и используется только верхняя строка соответствующей ячейки СССР. При этом вторая строка полностью игнорируется.

[Г.2] Проверка фазы боя: после объявления всех добровольных атак во время фазы боя возьмите одну карту события одиночной игры, чтобы разыграть реакцию противника (во второй строке) и определить дальнейший план действий, если таковой имеется (в верхней строке), которому будет следовать противник в своем *следующем* ходу.

Исключения: есть два случая, когда это не происходит.

- Во время **1-го раунда**, чтобы продемонстрировать неожиданность вторжения. Советское командование не успевает отдать никаких приказов.
- Во время **4-го раунда** (ноябрь / декабрь 1941 года), если Германия является **вашим противником**. Карта события одиночной игры не берется потому, что Германия не готова к зиме.

Порядок действий

Взяв карту события одиночной игры в вашей фазе боя, проверьте ячейку противника, соответствующую текущей инициативе (12.9).

[Г.2.1] Реакция противника в фазе боя. Оба черных эффекта из второй строки в этой ячейке немедленно применяются к противнику.

- **Возьмите несколько карт:** берется указанное количество карт событий и добавляется к картам противника.

Вот так искусственный интеллект может удивить вас новыми и неожиданными картами.

- **Получите жетоны контрудара:** противник получает указанное количество жетонов контрудара. Вы должны незамедлительно разместить их так, как считаете нужным.



[Г.2.2] План действий следующего хода противника. Эффекты, которые должны быть разыграны во время следующего хода противника.

- **Не может выйти из ЗКП.** Соединения противника не могут выйти из ЗКП во время фазы перемещения на следующем ходу.
- **Не наступать:** противник не может

совершать атаки во время следующего хода.

- **Генеральное наступление:** противник должен совершить несколько атак (как указано) в любом месте вдоль линии фронта.

- **Нет приказов:** во время следующего хода у противника нет плана действий.

- **Название города/места.** Жетон «Ставка»/«ОКХ» противника немедленно размещается в указанном месте. Во время фазы боя следующего хода противника вы должны разместить **указанное количество жетонов цели в пределах 3 гексов** от местоположения этого жетона. То есть противник должен совершить указанное количество **обязательных атак** рядом с жетоном «Ставка»/«ОКХ» (но см. Д). *В данный момент вы можете разместить жетоны цели под этим жетоном в качестве напоминания.*

- **Нефтяные месторождения СССР** относятся к гексам, расположенным вдоль нижнего края карты.

Захваченный город — это *любой ваш* город, который должен быть захвачен противником, чтобы выполнить требования карты (см. Д.0).

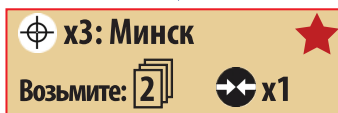
Вторая строка может содержать следующие эффекты:

- **Потеря нескольких карт:** противник берет *меньше* карт событий во время фазы взятия карт в следующем раунде.



Используйте желтый жетон «-№ карт» в качестве напоминания.

Пример. Вы играете за Германию в 14-м раунде (это означает, что инициатива у СССР). Во время фазы боя Германии, после того как объявлены все добровольные атаки Германии, карта событий № 10 одиночной игры разыгрывается для получения инструкций противоборствующей стороной. Обращаемся к четвертой ячейке на карте (противник — СССР и СССР обладает инициативой) и видим:



Жетон «Ставка» СССР размещен в Минске с тремя жетонами цели под ним в качестве напоминания о том, что они должны быть использованы во время предстоящего хода СССР. Противник (т. е. СССР) немедленно берет 2 обычные карты событий (что может удивить вас во время этой самой фазы боя!). Один жетон контрудара также помещается в подходящий для этого гекс во время текущей фазы боя Германии.

[Д.0] КАК ИГРАТЬ ЗА ПРОТИВНИКА

Вы должны честно играть за противника, стараясь совершать максимально эффективные действия. В конце концов, вам возможно придется разбираться с беспорядком, который вы здесь устроите после того, как смените сторону! Соблюдайте следующие правила, когда ходите за противника.

[Д.1] План А. Верхняя строка в соответствующей ячейке последней разыгранной карты события одиночной игры содержит **план действий** для противника (иначе называемый «Планом А») на этот раунд. Вы должны следовать этому плану или заплатить штраф (см. Д.5).

Если план А указывает конкретное место и в **начале фазы перемещения** становится ясно, что это перемещение невозможно выполнить (рядом с этим местом нет соединений для атаки), тогда противник следует **альтернативному плану действий** (описан ниже).

[Д.2] План Б. На план Б указывает стрелка с подписью «иначе» в левой части карты. Вам понадобится только информация из верхней строки указанной ячейки, которая содержит план действий. При необходимости удалите или переместите жетон **наступления** и продолжайте.

Если план Б указывает место, в которое в начале фазы перемещения невозможно добраться никакими соединениями, противник следует **резервному плану действий** (см. ниже):

[Д.3] План В. План В — это полный провал. Верхняя строка принимает значение «**Нет приказов**», и противник автоматически получает 1 ПО в этот раунд.

[Д.4] Оперативные условия. В этот модуль входит лист оперативных условий. Если вы, руководствуясь этим списком, обнаруживаете инструкцию, которой невозможно следовать, вам не нужно будет также следовать всем инструкциям, перечисленным после нее, до конца этого хода.

Оперативные условия отменяются до конца этого хода, и вам остается импровизировать, избегая поражения.

[Д.5] Цена поражения. Невыполнение плана действий противника (А или Б), то есть начало запрещенной атаки, запрещенный выход из ЗКП, невыполнение захвата хотя бы одного города, контролируемого игроком, когда это требуется, или совершение меньшего количества атак, чем указано — все это приводит к получению противником **одного** (максимум) **победного очка за приказы** (см. Е.4).



[Д.6] Оперативная агрессия.

Противник всегда должен пользоваться возможностью начать **контратаку**, когда таблица результатов боя дает ему такую возможность. Игрок не может отказаться от контратаки, если играет за противника.

Именно так, вы пострадаете, если плохо играете за противника. Так что лучше не жульничайте.

Продолжение примера. Во время 14-го хода противника (СССР) вам нужно будет разместить 3 жетона цели в 3 гексах от Минска. Если в начале фазы перемещения противник не может совершить эти 3 атаки в окрестностях **Минска**, вы должны переключиться на план Б.

В случае с картой № 10 новый план действий будет таким — советские соединения **не могут выйти из ЗКП**. Если вы не выполняете и план Б (т. е. вам действительно нужно вывести соединения из ЗКП и вы делаете

это), то противник получает 1 ПО (что плохо для вас).

[E.0] НОВЫЕ ЖЕТОНЫ

Новые круглые жетоны необходимы для одиночной игры «Ни шагу назад!».



[E.1] Жетон «Сталин». Этот жетон представляет собой не только Сталина, но и иллюстрирует серьезные экономические проблемы и упадок боевого духа в результате захвата немцами столицы СССР.

Этот жетон можно использовать и при игре вдвоем.

В случае уничтожения он не подлежит замене.

Назначение. Жетон «Сталин», находясь в Москве, приносит 1 ПО за приказы СССР (см. E.4). Если он не находится в Москве (т.е. он перемещен или уничтожен), он приносит 1 ПО за приказы Германии.

Перемещение: жетон «Сталин» не учитывается при подсчете предела группирования и может перемещаться только по железной дороге (см. 9.0). Если в конце хода СССР Сталин не находится в контролируемом СССР городе, он удаляется из игры, и Германия получает 1 ПО по условию захвата ключевых гексов (см. 12.1).

Бой: жетон «Сталин» не имеет ЗК или боевых показателей. Он не может отступать и уничтожается, если вражеское соединение входит в его гекс. Он дает один сдвиг в обороне (←1) соединениям, находящимся в одном с ним гексе.

[E.2] Жетон «Директива фюрера». Этот жетон представляет стратегические цели и планы, определенные Гитлером, на основе которых игрок, играя за обе стороны, должен планировать свои действия.

Он перемещается по карте во время проверок победы по условию внезапного разгрома (см. Г.1, № 2) и приносит 1 ПО за приказы (см. E.4) в начале следующей проверки победы по условию внезапного разгрома (Г.1, № 1).

Этот жетон и карты событий одиночной игры также могут быть добавлены в игру для двух игроков.

[E.3] Жетоны «Ставка» и «ОКХ».

Эти жетоны помещаются на поле в качестве напоминания, когда карта события одиночной игры заставляет противника провести наступление во время следующего хода противника.

Размещение: поместите жетон «Ставка»/«ОКХ» противника на место, указанное на карте события одиночной игры (см. Г.2.2), или рядом с краем поля соответствующей стороны, если местоположение не указано.

Эффект. Если этот план действий не был успешно выполнен, противник получает 1 ПО за приказы в конце фазы боя.

Удаление с поля боя. Этот жетон удаляется с поля во время фазы удаления.

[E.4] Жетон победных очков за приказы. Этот жетон отмечает количество победных очков за приказы, которые начисляются

или теряются в соответствии с директивами фюрера (Г.1, № 1), наличием или отсутствием Сталина в Москве (E.1), а также неспособностью игрока выполнить план действий противника (Д.0).



Суммарное количество ПО. Только одна из сторон может иметь ПО за приказы. Переверните этот жетон, чтобы указать, какая сторона в настоящее время лидирует по ПО, и разместите его на шкале ПО, отметив нужное количество.

Не более 6 ПО. Максимальное количество ПО за приказы, которое может быть получено – 6. Игнорируйте ПО, превышающее это значение.

Непоколебимость. Значение этого жетона не сбрасывается при смене инициативы (см. 12.10).

ПО, представленные этим жетоном, всегда добавляются к общему количеству ПО, представленному квадратным жетоном ПО.

Потерять город за 1 ПО в этом ходу – это одно (ведь вы можете вернуть его позже). Потерять город, который стоит вам 1 ПО за приказы, – это совсем другое дело, так как их не так легко вернуть!

[Ж.0] ПОБЕДА В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Условия победы практически не изменились по сравнению с базовой игрой, вы все равно можете выиграть любым из трех способов, с одним нюансом.

[Ж.1] Ключевые гексы. Условия победы за захват ключевых гексов (см. 12.1) изменяются. После смены инициативы в 11-м раунде, Германии для победы требуются четыре ключевых гекса (а не три).

Помните, что победа по условию захвата ключевых гексов определяется до победы по условию внезапного разгрома и, таким образом, является способом победить, играя за любую сторону, обладающую инициативой или нет!

[Ж.2] Внезапный разгром. Здесь кроется главное отличие – если какая-либо из сторон выполнила требования для победы по условию внезапного разгрома (см. 12.2), есть два возможных исхода в зависимости от того, обладает игрок инициативой или нет.

Если игрок обладает инициативой, то он немедленно побеждает. Отлично сработало!

Если игрок не обладает инициативой, то игра продолжается. Противник не может одержать победу по условию внезапного разгрома. *Попробуйте сдвинуть ПО противника так, чтобы вы могли сменить сторону, и попытайтесь победить по условию внезапного разгрома за другую сторону.*

Поэтому как игрок вы не можете потерпеть поражение по условию внезапного разгрома в одиночной игре.

[Ж.3] Конец игры: условие победы в конце игры (см. 12.6) не изменится.

БЛАГОДАРНОСТИ

Разработка игровой механики: Карл Паради

Разработка документации и игровой механики: Алан Эмрих

Художественный и графический дизайн: Карл Паради, Марк Симонич и Роджер Б. МакГован,

Игру тестировали: Брайан Акслев, Джон Коллис, Мэтью Луби, Майкл Марентегг, Стэн Мышак, Дитер Шляпфер

Корректур: Билл Баретт, Ганс Кортинг, Лей Томс, Ян Вахем

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Артем Ясинский

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Антон Сквородин

Дизайнер-верстальщик: Надежда Варганыч

Руководитель проекта: Артем Ясинский

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2019 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



[И.0] ЗАМЕТКИ АВТОРА

«Так как я играю во многие игры в одиночку, я создал этот дополнительный модуль, чтобы расширить возможности для соло-игры в изначально дуэльной игре. Внезапный добор карт противником во время фазы боя и «бесплатное» размещение повсюду жетонов контрудара стали теми элементами неопределенности, которые так характерны для военного времени, и которые добавили в одиночную игру элемент неожиданности.

Я разработал эту систему для более длительных игровых сессий, а не для коротких сценариев (где условие внезапного разгрома вообще не используется). Но вы можете начать с конкретного сценария и играть, пока не закончится полная кампания. Такой вариант тоже возможен.

Большинство новых функций из этого модуля могут использоваться и в партиях для двух игроков тоже. Я очень рекомендую играть с особыми правилами, касающимися Гитлера и Сталина, так как эти главнокомандующие сыграли большую историческую роль в Великой Отечественной войне. Приятной игры!» — *Карл Пароди*

[К.0] ПРИМЕР ПАРТИИ

На поле изображена ситуация как раз перед фазой боя в 8-м раунде (июль/август 1942 года), игрок находится на стороне Германии. Белые стрелки показывают планируемые пути наступления в случае победы.

Во время последней (6-й раунд) проверки победы по условию внезапного разгрома карта № 10 установила новую директиву фюрера, поэтому жетон директивы находится на нефтяных месторождениях СССР.

Квадратный жетон ПО находится на 12-й ячейке. Игроку нужно еще 3 ПО для победы в следующем раунде (по условию внезапного разгрома), поэтому он решает атаковать на юге и попытаться захватить и нефтяные месторождения (которые стоят дополнительное ПО из-за жетона директивы), и Сталинград (с помощью контрудара во время хода противника).

Наилучшим образом построенные планы...



В игру вступает карта №11, которая определяет действия СССР: «Не нападать», разместите 3 жетона контрудара и возьмите 2 карты. Ситуация на остальной части поля стабильна, поэтому игрок применяет хитрую уловку, чтобы продви-

нуться вперед. Поскольку теперь он знает, что СССР приказано не совершать никаких атак в следующем ходу, он помещает два жетона контрудара на 1-й Украинский и Сталинградский фронты. Теперь игроку придется атаковать их, но они не получают сдвига за местность! Последний контрудар используется на севере. Две взятые карты показаны на поле.

Отметив, что СССР теперь могут отменить одну из его карт, игрок решает не использовать карту в битве. Он считает, что будет честно и исторично (раз уж противник не может совершать атак на следующем ходу), если СССР разыграет карту «Георгий Жуков», с участием двух танковых армий, игрок кидал кубик по советской ТИБ. Это выглядит корректно и поддерживает драматическое напряжение.

Два контрудара разрешились с результатом «ОБ», но остальные соединения СССР уцелели.

На рисунке ниже показана ситуация в начале фазы боя СССР. Игрок выполнил все оперативные условия, и в ячейке перемещения по железной дороге есть одно соединение, а советские соединения и их ЗК образуют на поле непрерывную линию, в соответствии с инструкциями № 3 и № 5.

Обратите внимание, что в Сталинграде можно было бы расположить более сильное соединение, но игрок решил немного сжульничать. *Позор!*

Германия сбросила несколько карт, чтобы поместить жетоны контрудара на свои более сильные группы войск и заставить СССР атаковать их, надеясь на результаты «КА». Однако одна карта была отменена противником с помощью карты № 18. *Игрок не хочет «жужжичать» слишком сильно!*

Эта уловка сработала в Сталинграде (результат «ОР»), но не сработала на юге (результат «КУ»; он применится в следующем ходу, разместите жетон на атакующем соединении активного игрока). Согласно операционному параметру № 6 соединение СССР выгружается из поездов и закрывает брешь возле Сталинграда. Кроме того, игрок использовал второе резервное соединение, и выгрузил его на юге. Тем не менее все выглядит хорошо для игрока с жетоном контрудара на нефтяных месторождениях (отменяющим сдвиг за реку и за ключевой гекс в следующей фазе боя).



Перед началом нового хода игрока за Германию, так как это начало 9-го раунда, выполняется проверка победы по условию внезапного разгрома (Г.1). Колода карт одиночной игры перемешивается, открывается карта № 09! Ого!

1. К сожалению, Германия не получает **ПО за приказы**, так как нефтяные месторождения все еще находятся в руках СССР.

2. Теперь новая цель — **Сталинград**, который уже в руках немцев! Но **ПО за приказы** не будут начисляться до следующей проверки победы по условию внезапного разгрома.

3. Наконец, проверяя верхнюю часть карты, мы видим **3 символа черепа**: ПО Германии находятся на отметке 13, что в пределах 3 ПО от необходимого количества для победы по условию внезапного разгрома. Таким образом, игрок должен сменить сторону и взять контроль над СССР!

Из-за перехода игрока на сторону СССР эта карта события одиночной игры теперь становится **планом действий** противника (Германии). В ее ход используется только информация, написанная в верхней строке. Таким образом, жетон «ОКХ» также помещается в гекс Сталинграда. Там так много поставлено на карту!



Игра продолжается, но теперь Германия выступает в качестве противника.

В соответствии с верхней строкой плана действий карты три жетона цели будут размещены в пределах трех гексов от жетона «ОКХ» в Сталинграде... Держу пари, игрок глубоко сожалеет о том, что немного подыграл себе во время последнего хода, поместив слабое соединение в Сталинград!

P.S. Обратите внимание, если бы противник не смог следовать плану действий, который был описан в начале фазы перемещения, то вместо этого он следовал бы **альтернативному плану действий** («План Б») на карте, в этом случае: не мог бы выйти из ЗКП.

Противник — Германия, инициатива на стороне Германии: раунды 1–11 (вы не можете победить)

Для проведения контрударов сбрасывайте наименее полезные карты.



Совершая ход за противника, выполняйте каждую задачу во время соответствующей фазы. Дойдя до задачи, которая не может быть выполнена, пропустите все остальные после нее.

- 1 - Следуйте плану действий с карты событий, разыгранной в фазе боя предыдущего раунда.
Если следовать плану действий невозможно, придерживайтесь альтернативного плана, если таковой имеется (см. Д).
- 2 - Переместите по крайней мере одно соединение в ячейку перемещения по железной дороге.
- 3 - После боя продвигайтесь таким образом, чтобы окружить соединения СССР.
- 4 - После фазы боя высадите соединения из поездов таким образом, чтобы устранить бреши в вашей линии фронта.

Противник — Германия, инициатива на стороне СССР: раунды 12–28 (вы можете победить)

Совершая ход за противника, выполняйте каждую задачу во время соответствующей фазы. Дойдя до задачи, которая не может быть выполнена, пропустите все остальные после нее.



- 1 - Следуйте плану действий с карты событий, разыгранной в фазе боя предыдущего раунда.
Если вы не можете следовать этому плану, придерживайтесь альтернативного плана, если таковой имеется (см. Д).
- 2 - Никогда не сдавайте добровольно гекс города противнику. Защищайте его с помощью соединений Германии или их ЗК.
- 3 - В конце фазы перемещения выстройте непрерывную линию фронта из соединений Германии, их ЗК и/или болот.
- 4 - Переместите по крайней мере одно соединение в ячейку перемещения по железной дороге, если это не нарушает № 3 выше.
- 5 - Отложите по крайней мере одну карту Германии и оставьте ее для следующего раунда.
- 6 - После фазы боя высадите соединения из поездов таким образом, чтобы устранить бреши в вашей линии фронта.

Противник — СССР, инициатива на стороне Германии: раунды 1–11 (вы можете победить)

Совершая ход за противника, выполняйте каждую задачу во время соответствующей фазы. Дойдя до задачи, которая не может быть выполнена, пропустите все остальные после нее.



- 1 - Следуйте плану действий с карты событий, разыгранной в фазе боя предыдущего раунда.
Если следовать плану действий невозможно, придерживайтесь альтернативного плана, если таковой имеется (см. Д).
- 2 - Никогда не сдавайте добровольно гекс города противнику. Защищайте его с помощью соединений СССР или их ЗК.
- 3 - В конце фазы перемещения выстройте непрерывную линию из соединений СССР, их ЗК и/или болот.
- 4 - Эвакуируйте жетон «Сталин», только если с ним соседствуют 2 и более вражеских соединения.
- 5 - Переместите по крайней мере одно соединение в ячейку перемещения по железной дороге, если это не нарушает № 3 выше.
- 6 - После фазы боя высадите соединения из поездов таким образом, чтобы устранить бреши в вашей линии фронта.

Противник — СССР, инициатива его стороне: ходы 12–28 (вы не можете победить)

Для проведения контрударов сбрасывайте наименее полезные карты.







Совершая ход за противника, выполняйте каждую задачу во время соответствующей фазы. Дойдя до задачи, которая не может быть выполнена, пропустите все остальные после нее.



- 1 - Следуйте плану действий с карты событий, разыгранной в фазе боя предыдущего раунда.
Если следовать плану действий невозможно, придерживайтесь альтернативного плана, если таковой имеется (см. Д).
- 2 - Переместите по крайней мере одно соединение в ячейку перемещения по железной дороге.
- 3 - Приоритет атаки: несгруппированные одношаговые соединения.
- 4 - После боя продвигайтесь таким образом, чтобы захватывать гексы городов.
- 5 - После фазы боя высадите соединения из поездов таким образом, чтобы устранить бреши в вашей линии фронта.



Иначе. → **Нет приказов** 

Возьмите:  **3** Потеряйте:  **2**


—  **х2: Кёнигсберг** 

Возьмите:  **2** Потеряйте:  **1**



Иначе. →  **х2: Харьков** 



Возьмите:  **1** Потеряйте:  **2**

→ **Нет приказов** 

Возьмите:  **4** Потеряйте:  **3**

Иначе

 **x2: Харьков** 

Возьмите:   **x2**

 **x1: Захват города** 

Возьмите:  Потеряйте: 

Иначе

 **x2: Ростов** 

Возьмите:  Потеряйте: 




 **x5: Основное наступление** 

Возьмите:   **x1**



Иначе → **Нет приказов** 
Возьмите:  Потеряйте: 



 **х2: Ростов** 
Возьмите:  Потеряйте: 

Иначе →  **х2: Ленинград** 
Возьмите:  Потеряйте: 


→ **Не нападать** 
Возьмите:   **х4**



Иначе · -->

 **x2: Смоленск** 



Возьмите:   **x3**



-->

Нет приказов 

Draw:  **Lose:** 

Иначе · -->

 **x3: Москва** 

Возьмите:   **x2**

-->

 **x2: Бухарест** 


Возьмите:  **Потеряйте:** 

Смените
сторону, если:




05


Иначе - - -

 **х3: Москва** 

Возьмите:   **х4**

Иначе - - -

 **Не может выйти из ЗКП** 


Возьмите:  **Потеряйте:** 


Иначе - - -

 **х4: Основное наступление** 

Возьмите:   **х2**

Иначе - - -

 **х3: Харьков** 

Возьмите:  **Потеряйте:** 


Смените
сторону, если:




06



Иначе → **Нет приказов** 



Возьмите:  **Потеряйте:** 



 **х2: Смоленск** 



Возьмите:  **Потеряйте:** 

Иначе → **Нет приказов** 

Возьмите:  **Потеряйте:** 

 **х2: Сталино** 

Возьмите:  **Потеряйте:** 

Смените сторону, если:  


07



Иначе →  **x2: Днепропетровск** 



Возьмите:  **1**  **x2**



→ **Не может выйти из ЗКП** 

Возьмите:  **2** Потеряйте:  **1**

Иначе →  **x2: Москва** 

Возьмите:  **2** Потеряйте:  **2**

→  **x3: Киев** 

Возьмите:  **2**  **x1**

Смените
сторону, если:



08

Иначе

→ ⊕ **x2: Ленинград** ⊕

Возьмите: **2** Потеряйте: **2**

→ **Нет приказов** ★

Возьмите: **1** Потеряйте: **1**

Иначе

→ ⊕ **x3: Сталинград** ⊕

Возьмите: **2** ⊕ x2

→ ⊕ **x2: Будапешт** ★



Возьмите: **1** Потеряйте: **2**



Смените
сторону,
если:



09


Иначе - - - - -

 **х3: Сталинград** 

Возьмите:   х1

И - - - - -

→ **Не может выйти из ЗКП** 

Возьмите:  Потеряйте: 

Иначе - - - - -

→  **х1: Захват города** 

Возьмите:  Потеряйте: 

И - - - - -

 **х3: Днепропетровск** 

Возьмите:   х3

Смените
сторону,
если:



10

Иначе - - -

 **x2: Нефтяные месторождения СССР** 



Возьмите:  Потеряйте: 


Иначе - - -

 **Не нападать** 


Возьмите:   x3

Иначе - - -

 **Не может выйти из ЗКП** 

Возьмите:  Потеряйте: 

Иначе - - -



 **x3: Минск** 



Возьмите:   x1



Смените
сторону,
если:






11



Иначе - - - ->  **х3: Москва** 

Возьмите:   **х2**

И - - - ->  **х3: Харьков** 

Возьмите:  **Потеряйте:** 

Иначе - - - -> **Не нападать** 

Возьмите:   **х3**

И - - - ->  **х3: Варшава** 

Возьмите:   **х3**



Смените
сторону,
если:



12

Иначе →  **x5: Основное наступление** 



Возьмите:  **2**  **x1**



←  **x2: Будапешт** 

Возьмите:  **1** Потеряйте:  **1**

Иначе → **Не может выйти из ЗКП** 

Возьмите:  **2** Потеряйте:  **1**

←  **x2: Смоленск** 

Возьмите:  **2**  **x2**

**ИДИ ШАГУ НАЗАД!
МОДУЛЬ ДУМ
ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ**



ШКАЛА РАУНДОВ

1943	15	Сент Окт	16	Нояб Дек

1944	17	Янв Февр	18	Март Апр	19	Май Июнь
	Советские соединения становятся 2-шаговыми					2 карты для СССР 0 карт для Германии

Игроки не получают
ПО благодаря
эффектам карт.



БИТВА ЗА УКРАИНУ

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок за СССР побеждает, если контролирует все города на поле. В противном случае побеждает игрок за Германию.

ГЕРМАНИЯ:

1. Подготавливается первая. Разместите с немецкой стороны у стартовой линии (желтый пунктир) фишки «2 А», «6 А», «8 А» и «17 А» (на стороне с полной силой). Все гексы с немецкой стороны стартовой линии должны содержать соединения Германии или быть в их ЗК. Фишки «1 ТА» и «2 ТА» разместите ослабленной стороной вверх. «3 Рум. А» начинает игру в ячейке уничтоженных соединений. В начале сценария у игрока за Германию **нет карт** на руках.

2. Вариант подготовки. Получите 1 жетон «Блиц!» и фишку «Танк. СС» в качестве подкрепления в 16-м раунде. В этом случае СССР для победы нужно взять под контроль на 1 город меньше.

3. Взятие карт. 3 карты за ход (0 в последнем ходу). В конце каждого хода СССР игрок за Германию сбрасывает все карты (т. е. нельзя копить карты между ходами).

4. Перемещение по железной дороге. Игрок за Германию **не может** бесплатно перемещать соединения по железной дороге.

СССР:

1. Подготавливается после Германии. Разместите с советской стороны у стартовой линии (желтый пунктир) фишки «Юго-Зап. фр.», «Кавк. фр.», «1 Укр. фр.», «2 Укр. фр.», «3 Укр. фр.», «4 Укр. фр.», «3 ТА», «4 ТА» и «6 ТА».

В начале сценария у игрока за СССР **1 карта** на руках.

2. Вариант подготовки. Уберите фишку «Юго-Зап. фр.» из игры во время подготовки. В этом случае СССР для победы нужно взять под контроль на 1 город меньше.

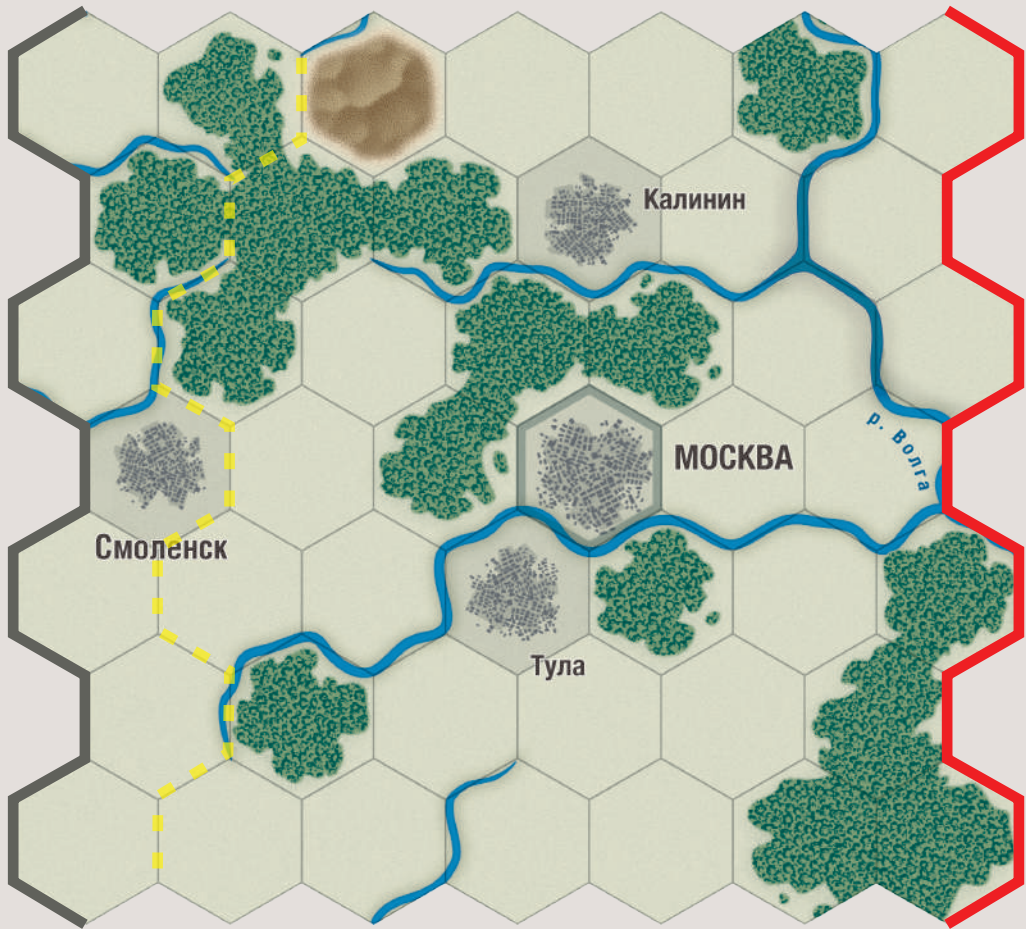
3. Взятие карт. 3 карты за ход (2 карты в последнем ходу). Проводите 1 бесплатное усовершенствование за ход. (7.2; 7.2.1).

БИТВА ЗА МОСКВУ

ШКАЛА РАУНДОВ

1941	3	Сент Окт	4	Нояб Дек	1942	5	Янв Февр	6	Март Апр
	⚡			☀☀☀		←2 против СССР	☀☀☀ ☀☀☀	☀☀☀ ☀☀☀	Доступно 1 бесплатное улучшение СССР
		Доступно восстановление немецких соед.						Доступно 1 бесплатное улучшение СССР	

Игроки не получают ПО благодаря эффектам карт.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце игры сторона, контролирующая 3 из 4 городов, побеждает. Если обеим сторонам в конце игры для победы необходимо взять под контроль только 2 города, возможна ничья.

ГЕРМАНИЯ:

- 1. Подготавливается после СССР.** Разместите с немецкой стороны у стартовой линии (желтый пунктир) фишки «4 А», «9 А», «3 ТА» и «4 ТА» (все фишки на стороне с полной силой). Фишки «2 А» и «2 ТА» разместите ослабленной стороны вверх. В начале сценария у игрока за Германию нет карт в руке.
- 2. Вариант № 1: наступление на Ленинград.** Уберите «4 ТА» из игры во время подготовки. Затем игрок за СССР должен решить, будет ли он удалять «Сев.-Зап. фр.» из игры. Если он решит этого не делать, игроку за Германию нужно будет взять под контроль только 2 города к концу игры (вместо 3).
- 3. Вариант № 2: Киев не окружен, группа армий «Центр» восстанавливает силы.** «2 А» и «2 ТА» размещаются на стороне с полной силой. СССР получает «Юго-Зап. фр.» в 5-м раунде. Разместите его в любом геке на южном краю карты.
- 4. Взятие карт.** 3 карты за ход. Игрок за Германию должен сбрасывать все карты в конце каждого хода игрока за СССР (т. е. не может копить их между раундами).
- 5. Перемещение по железной дороге.** Игрок за Германию не может бесплатно перемещать соединения по железной дороге.

СССР:

- 1. Подготавливается первым.** Разместите с советской стороны у стартовой линии (желтый пунктир) фишки «Калин. фр.», «Резерв. фр.», «Брянск. фр.» и «Зап. фр.», «Сев.-Зап. фр.», «Сев. фр.» находится в ячейке уничтоженных соединений. В начале сценария у игрока за СССР в руке 1 карта.
- 2. Взятие карт.** 3 карты за ход.
- 3. Подкрепление.** «Центр. фр.» бесплатно прибывает в 4-м раунде (ноябрь/декабрь 1941 г.)
- 4. Неизящательно. Отправьте сибирские резервы на юг, чтобы захватить Харьков.** Не получайте «Центр. фр.» в четвертом раунде. В таком случае СССР побеждает, имея под контролем 2 города в конце игры (вместо 3).