



Stargard Solstice

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА

- 1.0 СКЛАДОВІ ГРИ
- 2.0 ПОСЛІДОВНІСТЬ ГРИ
- 3.0 КОМАНДУВАННЯ
- 4.0 ЗОНИ КОНТРОЛЮ (ЗК)
- 5.0 ПЕРЕСУВАННЯ
- 6.0 ГРУПУВАННЯ
- 7.0 ПІДКРІПЛЕННЯ
- 8.0 БІЙ
- 9.0 ВІДСТУП
- 10.0 ПРОСУВАННЯ ПІСЛЯ БОЮ
- 11.0 ПОСТАЧАННЯ ТА ІЗОЛЮВАННЯ
- 12.0 ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА
- 13.0 АВІАПІДРОЗДІЛИ
- 14.0 ЩО ПОТРІБНО ДЛЯ ПЕРЕМОГИ
- 15.0 НАЛАШТУВАННЯ
- 16.0 ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА
- 17.0 НОТАТКИ ДИЗАЙНЕРА
- 18.0 ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА
- 19.0 ВИПАДКОВІ ПОДІЇ

ПОДЯКА:

Дизайнер:	Stefan Ekström
Розробник:	Paul Shackleton
Ігрова графіка:	Stefan Ekström
Особлива подяка:	Jan Larsson
Тестування:	Michael Hopkins, David Larsen, Jan Larsson, Roger Miller, Christian Nilsson, Ola Palmquist, Paul Shackleton
Подяка:	Magnus Nordlöf, Göran Björkman

Переклад українською: not simple games, 2024

108-2 WWII Battle Series v. 1.1

ПЕРЕДМОВА

Історичний огляд цієї кампанії ви знайдете на зворотному боці аркушу з інформацією для гравців.

1.0 СКЛАДОВІ ГРИ

1.1 ПРАВИЛА

1.1.1 ОРГАНІЗАЦІЯ ПРАВИЛ

Кожна велика група правил зветься правилом, а частина в правилі — розділом. Наприклад, 3.1 вказує на правило 3, розділ 1. Певний розділ може містити кілька пов'язаних між собою випадків, які будуть позначені як 3.1.1, 3.1.2 і т. д.

1.1.2 НАКОПИЧУВАЛЬНИЙ ВПЛИВ

У всіх випадках, коли підрозділ підпадає під дію декількох модифікаторів, їхній вплив накопичується. Підрозділ, зменшений вдвічі за місцевість та вдвічі за постачання в бою, в цілому зменшується до чверті. Зберігайте частки до застосування усіх модифікаторів, а далі використовуйте базове правило заокруглення.

1.1.3 БАЗОВЕ ПРАВИЛО ЗАОКРУГЛЕННЯ

Якщо два згрупованих у гексі бойові підрозділи, повинні зменшити свою бойову міць наполовину (або до чверті), спочатку складіть їх перед зменшенням, а далі заокругліть донизу. Якщо результат більше ніж 7:1, використовуйте стовпчик 7:1+ у таблиці наслідків бою (ТНБ). Якщо ваш супротивник намагається 'отримати ідеальне співвідношення', переконайтеся, що він дотримується правила 'туману війни'. Напад скасовується, якщо остаточне співвідношення менше ніж 1:2. Зсув авіапідрозділами може бути використаний для збільшення співвідношення до прийнятнього рівня. (Див. 13.0)

1.1.4 ТУМАН ВІЙНИ

За винятком підрахунку співвідношення нападу, який він зобов'язався здійснити, гравець не може перевіряти підрозділи, що входять до складу ворожого

групування. Він може бачити лише верхній підрозділ групування.

1.1.5 ЯКЩО ЦЬОГО НЕМА В ПРАВИЛАХ....

Загальне правило: якщо цього немає в правилах, то це не дозволено.

1.2 МАПА

На мапі зображено частину Німеччини (зараз це терени Польщі) де проходила історична кампанія. Навколо мапи надруковано декілька доріжок та комірок. Це: доріжка раунду/Turn Track та комірка авіапідрозділів на землі/Grounded Box. Для німецького гравця є комірки для корпусу Теттау/Corps Tettau Holding Box, для німецького фольксштурму/Deutscher Volksturm Box, для 6-о Повітряного флоту/Luftflotte 6 Holding Box та німецьких фішок розіграшу/German Draw Chit Box. Радянський гравець має комірки для 16-ї Повітряної армії/16 Air Army Holding Box та радянських фішок розіграшу/Soviet Draw Chit Box.

1.2.1 ГЕКСИ НА КРАЮ МАПИ

Усі гекси є ігровими. Навіть найменша ділянка місцевості вздовж озера Домб'є/Dammscher See або річки Одер вважається ігровою. (Див. 5.2.5)

Підрозділи, що вимушено залишили мапу знищуються. (Виняток: Див. 14.2)

1.2.2 ДОРІЖКА РАУНДУ (ДР)

Ця доріжка призначена для відліку поточного раунду, також вона надає інформацію про наявну кількість фішок командування та поповнення для радянських військ. Наприкінці кожного раунду маркер пересувається на одну комірку.

1.2.3 ТАБЛИЦЯ ЗАГОРОДЖУВАЛЬНОГО ВОГНЮ (ТЗВ)

ТЗВ використовується для проведення загороджувального вогню.

1.2.4 КОМІРКИ 6-го ПОВІТРЯНОГО ФЛОТУ ТА 16-ї ПОВІТРЯНОЇ АРМІЇ

Комірки повітряних сил використовуються для розміщення німецьких та радянських авіапідрозділів.

1.2.5 КОМІРКИ РАДЯНСЬКИХ ТА НІМЕЦЬКИХ ФІШОК РОЗІГРАШУ

Ці комірки використовуються для утримання витягнутих радянських та німецьких фішок командування.

1.2.6 КОМІРКА АВАПІДРОЗДІЛІВ НА ЗЕМЛІ

В цій комірці розміщуються німецькі та/або радянські авіапідрозділи, що знаходяться на землі та оснащуються. (Див. 13)

1.2.7 ГЕКСИ ДЖЕРЕЛ ПОСТАЧАННЯ

Гекси з чорно-білою позначкою джерела постачання є джерелами постачання для німецьких підрозділів, за винятком гекса 44.30, який є джерелом постачання для 10-го корпусу СС/10th SS та корпусу Теттау/Corps Tettau; гекси з червоно-білим символом джерела постачання є джерелом постачання для радянських підрозділів. Польські підрозділи отримують постачання з гекса 48.15 (Див. 11.2)

1.2.8 КОМІРКА ФОЛЬКСШТУРМУ

Ця комірка використовується для утримання фішок фольксштурму між розміщеннями.

1.2.9 КОМІРКИ КОРПУСУ ТЕТТАУ ТА 2-го

ГВАРДІЙСЬКОГО КАВАЛЕРІЙСЬКОГО КОРПУСУ

Ці комірки використовуються для утримання підрозділів фон Теттау та 2-го гвардійського кавалерійського корпусу до часу їх прибуття за випадковою подією.

1.3 АРКУШ З ІНФОРМАЦІЄЮ ДЛЯ ГРАВЦІВ

На аркуші з інформацією для гравців наведені наступні таблиці:

1.3.1 ТАБЛИЦЯ ВПЛИВУ МІСЦЕВОСТІ (ТВМ)

На ТВМ подані умовні позначення на мапі та вказано вплив різних властивостей місцевості на пересування й ведення бою.

1.3.2 ТАБЛИЦЯ НАСЛІДКІВ БОЮ (ТНБ)

ТНБ використовується для проведення бойових дій.

1.3.3 ТАБЛИЦЯ ЗАГОРОДЖУВАЛЬНОГО ВОГНЮ (ТЗВ)

ТЗВ використовується для проведення загороджувального вогню.

1.3.4 ТАБЛИЦЯ ВИПАДКОВИХ ПОДІЙ (ТВП)

Таблиця випадкових подій використовується для визначення поточної події.

1.3.5 ПОСЛІДОВНІСТЬ ГРИ

Стислий опис послідовності гри.

1.3.6 ПОЗНАЧЕННЯ НА ДОРІЖЦІ РАУНДІВ

Пояснення до інформації, що міститься на доріжці раундів.

1.3.7 ПОЗНАЧЕННЯ НА ФІШКАХ

Пояснення до цифр та символів на фішках підрозділів.

1.4 ФІШКИ КОМАНДУВАННЯ

Фішки командування використовуються для активації штабів, які дозволяють підпорядкованим їм бойовим підрозділам пересуватися та нападати. Радянський гравець має фішки командування для кожної армії у гри, тоді як німецький гравець — для кожного корпусу. До Stargard Solstice™ входять три особливі фішки командування; вони відрізняються від звичайних штабів та використовуються дещо по-іншому (Див. 3.1.3, 3.1.4 та 3.1.5).

Радянський гравець має фішку 1-го Білоруського фронту, а німецький гравець — 11-ї та 3-ї армій.

Усі наявні радянські та німецькі фішки командування кладуться в ту саму чашку, з якої вони випадковим чином витягаються по одній. Доріжка раунду вказує, скільки німецьких та радянських штабів можна активувати, витягуючи їхні фішки командування.

1.5 МАРКЕРИ

У гри використовуються наступні маркери:

1.5.1 МАРКЕР РАУНДУ

Розміщується на доріжці раунду для позначення поточного раунду.

1.5.2 МАРКЕР ВІДСУТНОСТІ КОМАНДУВАННЯ

Використовується за бажанням гравця для відзначення підрозділів, що знаходяться за межами діапазону командування свого штабу. Для німецьких та радянських підрозділів передбачені відповідно сірі та коричневі маркери.

1.5.3 МАРКЕРИ ВІДСУТНОСТІ ПОСТАЧАННЯ/ ІЗОЛЮВАННЯ

Підрозділи, що 'не мають постачання' позначаються маркером 'out-of-supply'. Зворотний бік маркера використовується, якщо підрозділ стає ізолюваним. (Див. 11)

1.5.4 МАРКЕР PINNED(ПРИТИСНУТИЙ)

Бойові підрозділи, що отримали результат загороджувального вогню 'P', позначаються маркером PIN. (Див. 8.1.2 та 8.5)

1.5.5 МАРКЕРИ ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Ці маркери відмічають гекси, що надають радянському гравцеві переможні очки. Верхнє число (якщо воно є) вказує на раунд в якому маркер треба перегорнути, а нижнє число — на кількість переможних очок, що отримуються. (Див. 14.3.1) Це відбувається наприкінці раунду.

2.0 ПОСЛІДОВНІСТЬ ГРИ

Гра складається з фаз, наведених нижче. Ця послідовність фаз складає раунд та повинна повторюватися до завершення останнього раунду, або до досягнення раптової перемоги, що негайно завершує гру. (Див. 14)

ФАЗА АВІАПІДРОЗДІЛІВ

Відрізок повернення оснащених авіапідрозділів
Відрізок оснащення авіапідрозділів, що на землі

ФАЗА ВИПАДКОВОЇ ПОДІЇ

Відрізок кидка кістки для визначення випадкової події

ФАЗА КОМАНДУВАННЯ

Відрізок командування

Відрізок пересування

Відрізок бойових дій

ФАЗА ПОСТАЧАННЯ

ФАЗА ПІДКРІПЛЕННЯ

Відрізок підкріплення

Відрізок радянського поповнення (4-8 раунди)

Відрізок розгортання фольксштурму

ФАЗА ЗАКІНЧЕННЯ РАУНДУ

Відрізок маркерів ПО

Відрізок просування маркера раунду

2.1 ФАЗА АВІАПІДРОЗДІЛІВ

2.1.1 ВІДРІЗОК ПОВЕРНЕННЯ ОСНАЩЕНИХ АВІАПІДРОЗДІЛІВ

Усі авіапідрозділи з частини Refit/Оснащення комірки Grounded/На землі повертаються до своєї відповідної комірки Повітряної армії або Люфтваффе.

2.1.2 ВІДРІЗОК ОСНАЩЕННЯ АВІАПІДРОЗДІЛІВ, ЩО НА ЗЕМЛІ

Усі авіапідрозділи з частини Grounded/На землі комірки Grounded/На землі переміщуються до частини Refit/Оснащення.

2.2 ФАЗА ВИПАДКОВОЇ ПОДІЇ

2.2.1 ВІДРІЗОК ВИЗНАЧЕННЯ ВИПАДКОВОЇ ПОДІЇ

Один з гравців кидає 1d6 та дивиться на результат у таблиці випадкових подій. (Див. 19)

2.3 ФАЗА КОМАНДУВАННЯ

2.3.1 ВІДРІЗОК КОМАНДУВАННЯ

З чашки випадковим чином витягується фішка командування. Гравець, якому належить ця фішка, стає активним гравцем. Активний гравець довільно активує штаб, підпорядкований витягнутій фішці командування. Це активує відповідні дружні бойові підрозділи в межах діапазону командування штабу. (Див. 3.2 та 3.3.3)

Виняток: Першою фішкою командування у 1-му раунді автоматично є фішка 3rd SS Panzer Corps/3-го танкового корпусу СС.

2.3.2 ВІДРІЗОК ПЕРЕСУВАННЯ

Активний гравець має можливість пересувати свої активовані підрозділи.

2.3.3 ВІДРІЗОК БОЙОВИХ ДІЙ

Активний гравець може нападати на ворожі підрозділи, використовуючи свої активовані підрозділи. Повторюйте ці відрізки, доки не буде витягнута та активована дозволена кількість (згідно ДР) фішок командування. Далі перейдіть до фази постачання.

2.4 ФАЗА ПОСТАЧАННЯ

Обидва гравці визначають стан постачання своїх підрозділів. (Див. 11) Підрозділи, що не мають постачання, позначаються маркерами 'Out of Supply' або 'Isolation'.

2.5 ФАЗА ПІДКРІПЛЕННЯ

Обидва гравці отримують підкріплення поточного раунду. (Див. аркуш з інформацією для гравців та 15.3) Розмістіть бойові підрозділи на мапі, а фішки командування та дій додайте до чашки розіграшу. Гравці можуть пересувати свої підкріплення. (Див. 7.1.1)

2.5.1 ВІДРІЗОК РАДЯНСЬКОГО ПОПОВНЕННЯ

Радянський гравець розгортає свої очки поповнення за правилом 7.3. Вони не можуть бути розміщені в ВЗК.

2.5.2 ВІДРІЗОК РОЗГОРТАННЯ ФОЛЬКСШТУРМУ

Німецький гравець розгортає свої підрозділи фольксштурму в будь-якому контрольованому німцями селищі, містечку або місті, що знаходиться щонайменше за п'ять гексів від будь-якого радянського підрозділу. Вони не можуть бути згруповані разом або розміщені позаду радянських військ.

2.6 ФАЗА ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

2.6.1 ВІДРІЗОК МАРКЕРІВ ПО

Перегорніть усі маркери ПО на яких вказано поточний раунд.

2.6.2 ВІДРІЗОК ПРОСУВАННЯ МАРКЕРА РАУНДУ

Пересуньте маркер раунду до наступної комірки на доріжці раунду, приберіть усі маркери притиснутих підрозділів, покладіть усі наявні фішки командування до чашки розіграшу та перейдіть до фази авіапідрозділів.

3.0 КОМАНДУВАННЯ

Для пересування та нападу на інші підрозділи усі бойові підрозділи повинні бути активовані штабом.

3.1 ЗДІЙСНЕННЯ КОМАНДУВАННЯ

3.1.1 ВИТЯГУВАННЯ ФІШОК КОМАНДУВАННЯ

У фазі командування фішки командування випадковим чином витягуються одна за одною з чашки; хто саме витягує фішку, не має значення. Перевірте доріжку раунду, щоб дізнатися скільки штабів кожна сторона може активувати в цьому раунді. Власник витягнутої фішки стає активним гравцем. Гравець активує штаб, що належить до витягнутої армії (радянської) або корпусу (німецькому); відтепер штаб може активувати для пересування та бою усі підрозділи, що знаходяться під його командуванням та в межах його діапазону командування. Після пересування та/або проведення бойових дій усіма відповідними підрозділами, гравець відкладає витягнуту фішку командування горілиць до своєї комірки фішок розіграшу.

3.1.2 АКТИВУВАННЯ ШТАБУ

Кожна витягнута фішка командування, але не більше, ніж дозволено в ігровому раунді активує один штаб, що має таке саме позначення або відповідає правилам 3.1.4 та 3.1.5. По досягненню обмеження фішок, жодна фішка командування цієї сторони не може бути активована в цьому раунді.

3.1.3 ОБМЕЖЕННЯ

Ви НІКОЛИ не можете активувати одну й ту саму армію чи корпус двічі поспіль. Якщо витягнуто той самий штаб, який ви обрали, коли витягнули особливу фішку командування в попередньому відрізку, покладіть її назад до чашки та візьміть нову фішку. Ви можете використовувати її надалі, але не поспіль. (Див. 3.1.4, 3.1.5 та 7.2.1)

3.1.4 РАДЯНСЬКА ФІШКА 1-го БІЛОРУСЬКОГО ФРОНТУ

Як і всі інші фішки командування, особливі фішки командування (радянська 1-го Білоруського фронту та німецькі фішки 11-ї та 3-ї армій) доступні один раз кожного раунду та зараховуються до встановленої кількості фішок кожного гравця.

Радянська фішка 1-го Білоруського фронту активує будь-який один штаб (на вибір радянського гравця) та додатково активує 2-й гвардійський кавалерійський корпус (коли він увійшов за 19.1.5). Ці активації виконуються по черзі, а не водночас.

3.1.5 НІМЕЦЬКІ ФІШКИ 11-ї ТА 3-ї АРМІЙ

Фішка німецької 11-ї армії (2-3 раунди) та фішка 3-ї армії (5-10 раунди) можуть активувати будь-який один штаб на мапі (на вибір німецького гравця). При активації фішка 3-ї армії також дозволяє двом окремим підрозділам пересунутися в будь-яку точку мапи (навіть за відсутності командування), використовуючи звичайне або залізничне переміщення.

3.2 ШТАБИ (ШБ)

Штаби є формуваннями вищого рівня, що історично брали участь у кампанії. Штаби не є бойовими підрозділами. Замість моці нападу та захисту звичайних бойових підрозділів на фішці вказано діапазон командування; цей діапазон визначає кількість гексів на яку розповсюджується командування підрозділами своєї армії.

3.3 ШТАБИ ТА ЗДІЙСНЕННЯ КОМАНДУВАННЯ

Активується обраний штаб, що відповідає витягнутій фішці.

3.3.1 АКТИВУВАННЯ БОЙОВОГО ПІДРОЗДІЛУ

Активовані штаби можуть активувати усі бойові підрозділи, що знаходяться під його командуванням (позначені однаковим кольором, наприклад, підрозділи під командуванням німецького штабу *Stell II* мають білий колір, а радянської 61-ї армії — жовтий), а також два (2) окремі підрозділи. Усі підрозділи повинні знаходитися в межах його діапазону командування. Штаби не можуть активувати інші штаби. (Виняток: 3.1.4 та 3.1.5)

Підрозділи можуть бути активовані більше одного разу за раунд, якщо вони знаходяться в межах діапазону командування активованого штабу. Таким чином, окремі підрозділи можуть бути активовані кілька разів у раунд, якщо вони перебувають у межах діапазону командування активованого штабу.

3.3.2 ОКРЕМІ ПІДРОЗДІЛИ

Ці підрозділи визначаються за відсутністю номерів дивізій та/або відповідного кольору штабу. Кожен обраний штаб в межах діапазону може активувати максимум два окремих підрозділи.

3.3.3 ДІАПАЗОН КОМАНДУВАННЯ

Діапазон командування вимірюється в гексах, рахуючи від підрозділу штабу. Таким чином, штаб з діапазоном командування десять може активувати дружні бойові підрозділи на відстані до десяти гексів (дев'ять проміжних гексів). Враховуйте гекс підрозділу, але не той, що займає штаб. Командний діапазон визначається на час активації штабу: бойовий підрозділ може бути активований, тільки якщо він знаходиться в межах діапазону командування активованого штабу на цей час. Активовані бойові підрозділи можуть пізніше залишити межі діапазону командування штабу в наслідок пересування, відступу або наступу після бойових дій.

1-й раунд усі підрозділи починають маючи командування.

3.4.4 ОБМЕЖЕННЯ ДІАПАЗОНУ КОМАНДУВАННЯ

Стан постачання, ворожі підрозділи та ворожі ЗК (ВЗК) не впливають на діапазон командування.

3.3.5 ВІДСУТНІСТЬ КОМАНДУВАННЯ

Підрозділ за відсутності командування не може пересуватися або нападати, але захищається як зазвичай.

4.0 ЗОНИ КОНТРОЛЮ (ЗК)

Зони контролю (ЗК) є здатністю підрозділу перешкоджати пересуванню противника навколо себе. ЗК ворожих підрозділів зветься ворожими зонами контролю (ВЗК). Дружні ЗК не впливають на дружні підрозділи.

4.1 ВПЛИВ ЗК

Підрозділи витрачають +2 ОП за вхід до ВЗК та ще +2 ОП за вихід з ВЗК. Ці додаткові витрати накопичувальні. Враховуючи ці ОП, підрозділи можуть пересуватися безпосередньо з ВЗК до ВЗК, а також входити та виходити з будь-якої кількості ВЗК.

4.2 ПІДРОЗДІЛИ, ЩО МАЮТЬ ЗК

Підрозділи на яких вказана міць нападу '1' або більше мають ЗК.

4.2.1 ПІДРОЗДІЛИ, ЩО НЕ МАЮТЬ ЗК

Підрозділи з нульовою міццю нападу та штаби не створюють ЗК.

4.2.2 ГЕКСИ ЗК

ЗК звичайного бойового підрозділу поширюється на усі прилеглі до нього гекси, до яких він міг би дістатися звичайним пересуванням.

4.3 ЗК ТА ПІДКРІПЛЕННЯ

Підкріплення не можуть входити на мапу безпосередньо до ВЗК. Дружні підрозділи не скасовують ВЗК за потреби розміщення. (Див. 7)

4.4 ВІДСТУПИ ТА ВЗК

З групування, що відступає до ВЗК віднімається один крок. Групування, що відступають втрачають один крок загалом, а не один крок за підрозділ. Виконуйте

це гекс за гексом для кожної ВЗК до якої ви входите.

4.5 ЗК ТА ПОСТАЧАННЯ

ВЗК блокують шляхи постачання. (Див. 11.1) Дружні підрозділи скасовують ВЗК у своїх гексах ТІЛЬКИ за потреби постачання.

4.5.1 ПІДРОЗДІЛИ З ВІДСУТНІСТЮ ПОСТАЧАННЯ ТА ЗК
Підрозділи без постачання та ізольовані підрозділи продовжують створювати ЗК як зазвичай.

4.6 ОБМЕЖЕННЯ ЗК

1. Підрозділ може нападати на прилеглі ворожі підрозділи у гексах, до яких він міг би дістатися звичайним пересуванням.

2. ВЗК не перешкоджають просуванню після бойових дій. (Див. 10)

3. Кілька ВЗК не надають додаткового впливу.

4. Дружні ЗК не впливають на ВЗК; гекс може перебувати в дружній ЗК та ВЗК водночас.

5. Усі ЗК не поширюються через великі річки (навіть через міст), у водні гекси або непрохідними сторонами гекса.

5.0 ПЕРЕСУВАННЯ

У відрізьку пересування активний гравець може переміщати свій активований штаб та бойові підрозділи під його проводом, в межах дозволеного пересування кожного підрозділу та будь-яких інших чинних обмежень.

5.1 ЗВИЧАЙНЕ ПЕРЕСУВАННЯ

Активний гравець може перемістити усі, деякі або жодного з підрозділів під своїм проводом. Підрозділи переміщуються по одному. Пересування одного підрозділу має бути повністю завершено до пересування іншого підрозділу.

5.1.1 НОРМА ПЕРЕСУВАННЯ

Кожен підрозділ має норму пересування (НП), вказану на фішці. Підрозділ не може витратити більше очок пересування, ніж дозволяє його норма пересування. Виняток: просування після бою. (Див. 10). Підрозділ може бути не в змозі просунути навіть на один гекс.

5.1.2 ВИКОРИСТАННЯ ОЧОК ПЕРЕСУВАННЯ

Розраховуйте пересування, використовуючи очки пересування. Для входу до суміжного гексу підрозділ повинен витратити вартість очок пересування, вказану для цього гекса у ТВМ (та сторони гекса, якщо застосовується) плюс вартість за наявну ВЗК. Гравець веде постійний підрахунок кількості очок пересування, що витрачається кожним підрозділом під час пересування.

5.2 ВПЛИВ МІСЦЕВОСТІ НА ПЕРЕСУВАННЯ

Згідно з таблицею впливу місцевості (ТВМ), пересування кожним гексом та кожною стороною гекса з особливістю коштує ОП. Підрозділ повинен витратити загальну вартість очок, необхідну для входу до гексу до свого входу. (Виняток: див. 5.5.1) Кількість елементів місцевості (наприклад, багна або лісу) в межах гекса визначає його вартість.

5.2.1 ШЛЯХИ

Підрозділи можуть використовувати для входу у певний гекс шляхи, якщо тільки безперервно пересуваються до нього по шляху. Такі підрозділи витра-

чають вартість пересування шляхом та ігнорують витрати ОП за гекс до якого вони увійшли або за сторону гекса, що перетинають.

5.2.2 СТОРОНА ГЕКСА З МАЛОЮ РІЧКОЮ БЕЗ МОСТУ
Для перетину сторони гекса з малою річкою без мосту підрозділ повинен витратити одне додаткове ОП, а також звичайну вартість ОП для гекса до якого він входить.

5.2.3 СТОРОНА ГЕКСА З ВЕЛИКОЮ РІЧКОЮ БЕЗ МОСТУ
Перетинати сторону гекса з великою річкою без мосту заборонено. Великою річкою у грі визначена тільки річка Одер.

5.2.4 СТОРОНА ГЕКСА З РІЧКОЮ ТА МОСТОМ

Сторона гекса з річкою, яку перетинає зображення моста є стороною гекса з річкою та мостом. Та навпаки, сторона гекса з річкою без зображення мосту є стороною гекса з річкою без моста. Перетин сторони гекса з річкою мостом скасовує вищевказані витрати на пересування через річку.

5.2.5 МІСЦЕВІСТЬ З ОБМЕЖЕННЯМИ

Місцевість сірого кольору (наприклад, острови між східним та західним берегами Одера) вважається місцевістю з обмеженнями. Підрозділи можуть входити або перетинати місцевість з обмеженнями **тільки** автобаном, шляхами, ґрунтітками або залізницями. Гекси 02.12, 03.14, 04.16, 04.17, 05.16 та 05.17 є ПРОМІЖНИМИ — підрозділи можуть проходити через них, але НЕ МОЖУТЬ ЗУПИНЯТИСЯ в цих гексах.

Історична довідка: Це говорить, що німецький гравець може зупинити переправлення радянського гравця Одерам та захоплення Штеттіна, ретельно розмістивши кілька підрозділів. Це зроблено навмисно, оскільки на захід від Одера були значні німецькі сили, не представлені у грі, що були б швидко розгорнуті для зупинки переправлення радянських військ Одерам.

5.2.6 ЗАБОРОНЕНА МІСЦЕВІСТЬ

Підрозділ не може пересуватися за межі мапи (Виняток: див. 14.2.1), до гексів водойм або через непрохідні сторони гексів. Будь-який підрозділ, вимушений це зробити, знищується.

5.3 ОБМЕЖЕННЯ ПЕРЕСУВАННЯ

Підрозділи не можуть входити до зайнятих ворогом гексів.

Виняток: бойовий підрозділ (з міццю нападу більше нуля) може захопити самотній ворожий штаб, просто увійшовши до гекса. (Див. 12.2.6)

Підрозділ не може увійти до гекса, якщо в нього недостатньо ОП, навіть якщо це перший гекс, до якого він входить.

Під час дружньої фази пересуваються лише дружні підрозділи, хоча наслідки бою можуть змусити ворожі підрозділи відступити.

Норми пересування є незалежними та витрати одного підрозділу не впливають на витрати інших. Підрозділ не може зберегти невикористані ОП або передати їх іншому підрозділу.

Притиснуті підрозділи не можуть пересуватися.

Ізольовані підрозділи мають значення пересування вдвічі менше.

5.3.1 МЕЖІ МАПИ

Межа мапи є "жорстким кордоном". Підрозділи, що вимушені її перетнути, знищуються. (Виняток: див. 14.2)

5.4 СТРАТЕГІЧНЕ ПЕРЕСУВАННЯ

Підрозділ, використовуючи стратегічне пересування, витрачає зменшену вартість ОП замість звичайної за місцевість. Дивіться таблицю впливу місцевості.

5.4.1 ОБМЕЖЕННЯ СТРАТЕГІЧНОГО ПЕРЕСУВАННЯ

Підрозділ повинен використовувати стратегічне пересування протягом усього свого переміщення. Тому він повинен починати пересування у гексі зі шляхом. В будь-який час стратегічного пересування підрозділ не може перевищувати обмеження групування, наприклад, проходячи гексом зі шляхом, що вже зайнятий двома дружніми підрозділами (включно зі штабами). Підрозділ не може починати чи закінчувати своє пересування у ВЗК, або входити до ВЗК під час свого пересування.

Підрозділи з корпусу Теттау та 2-го гвардійського кавалерійського корпусу не можуть використовувати стратегічне пересування, входячи за таблицею випадкових подій. (Див. 19.1.5)

У 1-му раунді радянська сторона не може використовувати стратегічне пересування (Див. 12.1).

Історична довідка: Німецький напад збігся зі значною втратою позицій радянськими військами, що опинилися в кінці довжелезної лінії постачання після їхнього просування від Вісли.

5.4.2 ОБМЕЖЕННЯ НІМЦІВ ПАЛЬНИМ

Якщо німецький гравець переміщує будь-який підрозділ стратегічним пересуванням у будь-яку фазу 1-10 раундів, кількість фішок командування на наступний раунд (або на цей раунд у випадку 10 раунду) зменшується на одну (максимум).

Історична довідка: На цьому етапі війни забезпечення німецької армії необхідним паливом ставало дедалі складнішим.

5.5 ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗАЛІЗНИЦЕЮ

Усі підрозділи підкріплення можуть пересуватися залізницею.

5.5.1 ВИКОРИСТАННЯ ПЕРЕСУВАННЯ ЗАЛІЗНИЦЕЮ ДЛЯ ВХОДУ

Підкріплення можуть бути розміщені у гексах із залізницею до яких можна простежити безперервний залізничний шлях від точки входу, де вони повинні входити, незаблокований ВЗК або ворожими підрозділами (включаючи штаби).

5.5.2 ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗАЛІЗНИЦЕЮ ТА ВЗК

Підрозділ, пересуваючись залізницею зупиняється, входячи до ВЗК. Він не може увійти та покинути ВЗК в той самий раунд. Він може або пересуватися та увійти до ВЗК, або вийти з ВЗК та закінчити своє пересування не поруч з ворожим підрозділом.

5.5.3 ОБМЕЖЕННЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗАЛІЗНИЦЕЮ

Підрозділ повинен використовувати пересування залізницею протягом усього свого пересування.

Пересуваючись залізницею, підрозділ ніколи не може перевищувати обмеження групування у гексі.

5.6 ЗАХОПЛЕННЯ ШТАБУ

Штабні підрозділи можуть бути захоплені, тільки якщо вони у гексі самотні. Це може статися під час будь-якого звичайного пересування, або під час відступу та просування після бою. Бойовий підрозділ просто входить до гекса зі штабом та примушує штаб до переформування. (Див. 12.2.6)

5.7 ПЕРЕСУВАННЯ ПОЗА МАПОЮ

Пересування поза мапою неможливе.

6.0 ГРУПУВАННЯ

Групування виникає, коли в гексі знаходиться більше одного підрозділу. У гексі може знаходитися максимум два бойових підрозділи (незалежно від їхнього стану) та один штаб. Підрозділи ніколи не можуть перевищувати обмеження групування. Виняток: (див. 6.2)

6.1 ПОРЯДОК

Обмеження на групування застосовуються протягом кожної фази, а також у момент, коли підрозділ закінчує своє пересування, відступає або просувається після бою. Виняток: (див. 5.4.1)

6.1.1 МАРКЕРИ

Ігрові маркери (притиснення і т.і.) не впливають на групування.

6.2 ПЕРЕВИЩЕННЯ ГРУПУВАННЯ

Підкріплення при розміщенні можуть перевищувати обмеження групування, але до кінця цієї фази повинні бути згруповані відповідно до обмежень. Якщо підрозділ перевищує обмеження групування в останньому гексі відступу, він повинен спробувати відступити на один додатковий гекс. Якщо він не може це зробити, то він знищується.

6.2.1 СТЯГНЕННЯ ЗА ПЕРЕВИЩЕННЯ ГРУПУВАННЯ

У гексі, де виявлено перевищення групування, найміцніший підрозділ (за значенням нападу) повинен втратити 1 крок та відступити на один гекс. Якщо він не може цього зробити, то він знищується.

6.3 ОБМЕЖЕННЯ ГРУПУВАННЯ

Радянські та німецькі підрозділи ніколи не можуть розташовуватися в одному гексі.

Виняток: захоплення штабу (див. 12.2.6). Штаби не враховуються в обмеженнях групування, але штаб не можна групувати з іншим штабом. Якщо під час відступу два або більше штабів опиняються в одному гексі, передислокуйте штаб, що пересувається до найближчого гексу (див. 12.2.2).

6.3.1 ГРУПУВАННЯ РІЗНИХ ЗА ЗК ПІДРОЗДІЛІВ

Якщо гравець групує підрозділ, що не створює ЗК з підрозділом, що її створює, то усе групування вважається таким, що не має ЗК.

7.0 ПІДКРІПЛЕННЯ

Підкріплення є підрозділами, що вступають у гру після її початку. Розклад підкріплень у грі надається (див. 15.3). Розмістіть їх до визначеного гекса входу та починайте звідти їх пересування. Вважається, що підкріплення після входу має постачання та командування.

7.1 ГРУПУВАННЯ

Підкріплення можуть перевищувати групування при розміщенні на мапі. (Див. 6.2)

7.1.1 НОРМА ПЕРЕСУВАННЯ

Розміщення підкріплень не коштує ОП. Підрозділи отримують повну НП при розміщенні та мають фазу пересування при вході, в якій вони можуть за потреби використовувати звичайне, стратегічне або пере-

сування залізницею.

7.1.2 ВОРОЖА ЗОНА КОНТРОЛЮ (ВЗК)

Підкріплення не може бути розміщене разом з ворожими підрозділами, а також у ВЗК. Дружні підрозділи не скасовують ВЗК з метою розміщення підкріплення. Якщо ворожі підрозділи або їхні ЗК займають гекс входу підкріплення вздовж краю мапи, то підкріплення прибуває в межах десяти гексів від свого гекса входу вздовж того ж краю мапи. Якщо вхід повинен відбуватися не на краю мапи та цей гекс заблокований, то підрозділ може увійти в межах п'яти гексів від запланованого гекса, дотримуючись обмежень, згаданих раніше.

7.1.3 ОБМЕЖЕННЯ

Підкріплення, що за будь-яких обставин не можуть увійти на мапу, вважаються знищеними.

7.2 ФІШКИ КОМАНДУВАННЯ У ПІДКРІПЛЕННІ

Фішки командування штабів, що прибувають як підкріплення в цей раунд, кладуться до чашки розіграшу для використання у наступному раунді.

7.2.1 ОСОБЛИВІ ФІШКИ КОМАНДУВАННЯ

Особливі фішки командування надходять як підкріплення. Вони не мають власних штабів на мапі (див. 3.1.4 та 3.1.5). Покладіть їх до чашки розіграшу для використання у наступному раунді.

7.3 ПОПОВНЕННЯ

Кількість поповнень, що отримує радянський гравець у 4-8 раундах зазначена на ДР.

Поповнення можуть бути використані лише для відновлення втрачених кроків підрозділів з двома кроками. Підрозділи з одним кроком знищуються назавжди, на них не можна витратити поповнення. Поповнення не накопичуються та повинні бути використані в раунд їх отримання.

7.3.1 РАДЯНСЬКЕ ПОПОВНЕННЯ

Відновлення одного кроку немеханізованого підрозділу коштує одне очко поповнення, а механізованого — два. Знищений радянський немеханізований підрозділ з двома кроками може повернутися до повної сили за один раунд, витративши два очка поповнення. Механізовані підрозділи можуть відновити лише один крок за раунд. Підрозділам на мапі поповнення можуть надаватися тільки, якщо вони мають постачання та не знаходяться у ВЗК.

7.3.2 ВІДНОВЛЕННЯ ПІДРОЗДІЛІВ ПОПОВНЕННЯМ

Знищені підрозділи, що відновлені за поповненнями, входять до гри у гексі свого штабу або поруч з ним. Якщо штабу немає на мапі, розмістіть підрозділ біля будь-якого радянського джерела постачання. 11-та гвардійська танкова бригада може бути відновлена тільки штабом Константинова.

7.3.3 ПОПОВНЕННЯ ТА ВЗК

Підрозділи, відновлені за поповненням не можуть бути розміщені у ВЗК.

7.3.4 НІМЕЦЬКЕ ПОПОВНЕННЯ

Німецький гравець не має запланованих поповнень, але може отримати його за таблицею випадкових подій. (Див. 19.1.11 та 19.1.13)

Історична довідка: На цьому етапі війни радянські та німецькі війська відчували нестачу живої сили; радянські поповнення переважно є відремонтованою або новою технікою, що історично йшла на відновлення втрат 2-ї гвардійської танкової

армії, яких вона зазнала від початку німецького наступу.

8.0 БІЙ

У відрізку бою активний гравець може нападати на ворожі підрозділи поруч зі своїми активованими бойовими підрозділами. Порожні гекси або самотні штаби не можуть зазнати нападу. Гравець не вимушений нападати, хоча підрозділи повинні захищатися, якщо на них напали. У відрізку бою, незалежно від загальних обставин, активний гравець зветься нападником, інший гравець — захисником.

8.1 НАСЛІДКИ БОЮ

Таблиця наслідків бою (ТНБ) надає результати, що впливають або на нападника (А), або на захисника (D).

Захисник завжди першим застосовує свої наслідки.

Можливі наслідки наступні:

A = Наслідки впливають на нападника

D = Наслідки впливають на захисника

= Кількість втрачених кроків

r# = Кількість гексів на яку потрібно відступити

A# / D# = Наслідки впливають як на нападника так і на захисника

P = Притиснення

Наслідки застосовуються відразу після їх визначення. Після цього переходьте до інших бойових дій.

8.1.1 ПОДВІЙНІ НАСЛІДКИ БОЮ

Наслідки Ar/D1 та A1/Dr впливають на обох гравців. Захисник може скасувати перший відступ (див. 9.5) та/або першу втрату (див. 8.7) в залежності від місцевості. Такі наслідки завжди першим застосовує нападник.

8.1.2 ПРИТИСНЕННЯ

Напад проти притиснутого підрозділу отримує +1 зсув вправо по ТНБ.

Притиснуті підрозділи не можуть нападати або пересуватися, але можуть захищатися, як зазвичай.

8.2 ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ БОЮ

Бої проводяться по одному у послідовності обраній нападником за наступним порядком:

1. Оголошується, які підрозділи здійснюють напад та на який гекс.

2. Визначається загальна міць нападу та захисту, що може бути змінена за умов постачання, ізоляції та притиснення; розраховується співвідношення бою та змінюється за необхідності (наприклад, через місцевість, наявність авіапідрозділів й т. і.).

3. Кидається 1d6.

4. Застосовуються наслідки бою.

5. Виконується решта нападів у бажаній послідовності, дотримуючись пунктів 1-5, наведених вище.

8.3 ОБМЕЖЕННЯ БОЮ

8.3.1 НАПРЯМОК НАПАДУ

В одному бою може нападати будь-яка кількість активованих підрозділів та напади можуть проводитися з будь-якого напрямку або декількох напрямків. Підрозділи, згруповані разом можуть нападати на різні гекси, але підрозділ не може брати участь у більш ніж одному нападі (та не можна нападати більше одного разу на підрозділ, що захищається) в одному відрізку бою.

8.3.2 ВИЗНАЧЕННЯ ПІДРОЗДІЛІВ, ЩО ЗАХИЩАЮТЬСЯ

Усі підрозділи в гексі поєднують свою міць в єдину міць захисту. Захисник не може вберегти підрозділи в гексі від нападу. На підрозділи в групуванні не можна напасти поодиночі — групування завжди захищаються разом.

8.3.3 ПІДРОЗДІЛИ З НУЛЬОВОЮ БОЙОВОЮ МІЦЦЮ

Підрозділи з нульовою бойовою міццю можуть брати участь в нападі разом з іншими підрозділами з ненульовою бойовою міццю. Хоча вони нічого не додають до бойової моці, такі підрозділи можуть взяти на себе втрати кроків та можуть просуватися після бою.

8.4 ВИЗНАЧЕННЯ СПІВВІДНОШЕННЯ

Підсумуйте змінену міць нападу та поділіть на загальну змінену міць захисту; таким чином ви отримаєте співвідношення бою. Застосуйте загальне правило заокруглення (див. 1.1.3) до підсумку та виразіть обидва числа як відношення, нападника до захисника.

8.4.1 ЧИННИКИ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ

Кілька чинників можуть впливати на міць нападу та захисту:

- 1) Міць нападу та захисту підрозділів, що не мають постачання, зменшується вдвічі.
- 2) Ізольовані підрозділи мають вдвічі меншу міць нападу, захисту та пересування.
- 3) Вплив місцевості (великі та малі річки) поєднується з впливом постачання.
- 4) Притиснутий стан зсуває напад на один стовпчик праворуч.
- 5) Після підрахунку співвідношення до нападу можна додати авіапідрозділи. (Див. 13.1)

8.4.2 ОСОБЛИВОСТІ МІСЦЕВОСТІ

Займання підрозділами, що захищаються, деяких типів місцевості надає сприятливий зсув співвідношення бою (див. ТВМ). Один зсув змінює стовпчик, що використовується у ТНБ на один. Впливи місцевості є накопичувальними.

8.5 ЗАГОРОДЖУВАЛЬНИЙ ВОГОНЬ

Спроби загороджувального вогню відбуваються тільки за наслідками таблиці випадкових подій.

8.5.1 ПОРЯДОК

Якщо ведеться загороджувальний вогонь, киньте 1d6 та порівняйте значення з таблицею загороджувального вогню, де вказана кількість спроб. Оберіть цільовий підрозділ, киньте кістку та порівняйте результат зі стовпчиком Barrage у ТНБ. Загороджувальний вогонь ведеться тільки проти підрозділу у гексі поруч з власним бойовим підрозділом та на одну ціль є тільки одна спроба.

8.6 КРОКИ ВТРАТ

Кроки дозволяють підрозділу отримувати втрати поступово. На фішці вказана поточна міць підрозділу. Підрозділи з повною міццю, що зазнають втрат одного кроку, перевертаються та стають послабленими. Підрозділи з послабленою міццю, що зазнають втрат одного кроку, знищуються та вилучаються з гри. Не всі підрозділи мають два кроки.

8.6.1 ПЕРШИЙ КРОК ВТРАТ

Якщо наслідки вимагають втрат кроку, перший крок повинен бути знятий з найсильнішого підрозділу сторони, що брав участь у цьому бою. Найсильнішим

підрозділом є той, що має найбільшу вказану міць нападу (для нападника) та міць захисту (для захисника). Якщо два підрозділи мають однакову міць, обирає гравець-власник.

8.6.2 РОЗПОДІЛ ДОДАТКОВИХ КРОКІВ ВТРАТ

Додаткові втрати після першого кроку можуть бути розподілені між будь-якими залученими підрозділами сторони на розсуд власника.

8.6.3 ОДНОКРОКОВІ ПІДРОЗДІЛИ

Деякі підрозділи мають лише один крок, що визначено друком лише на одному боці. Будь-яка втрата кроку, отримана таким підрозділом, знищує його.

8.6.4 ЗНИЩЕНІ ПІДРОЗДІЛИ

Усі знищені підрозділи прибираються з мапи, але деякі з них можуть повернутися як поповнення. (Див. 7.3)

8.7 СКАСУВАННЯ НАСЛІДКУ ВТРАТИ ПЕРШОГО КРОКУ

Підрозділи, що захищаються та розташовані в місті, ігнорують будь-які перші втрати за ТНБ. Підрозділи, що зазнали кількох втрат, можуть ігнорувати першу втрату, але повинні прийняти будь-які додаткові втрати як звичайно. (Див. 9.5 для скасування наслідків відступу).

9.0 ВІДСТУПИ

За деякими наслідками бою гравець може бути змушений відступити своїми підрозділами — відстань вказана в гексах, а не в очках пересування.

9.1 ПОРЯДОК ВІДСТУПУ

Підрозділи можуть відступати тільки до гексів або гексами, через які вони могли би переміщуватися звичайним пересуванням.

9.1.2 ВІДСТУП ГРУПУВАНЬ

Підрозділи, що відступають, можуть на розсуд гравця-власника відступати разом або окремими шляхами.

9.2 НАПРЯМОК ВІДСТУПУ

Кожен гекс шляху відступу повинен бути далі від початкового гекса підрозділу, ніж останній (наприклад, другий гекс відступу знаходиться на відстані двох гексів від гексу бою).

9.2.1 ПЕРВИННИЙ ПРІОРИТЕТ: У НАПРЯМКУ ДРУЖНЬОГО ДЖЕРЕЛА ПОСТАЧАННЯ

Якщо це можливо, то підрозділ повинен відступити в напрямку найближчого дружнього джерела постачання. Якщо два джерела знаходяться на однаковій відстані, то обирає гравець-власник. Додатково див. 11.2.

9.2.2 ВТОРИННИЙ ПРІОРИТЕТ: УНИКНЕННЯ ВЗК

Якщо можливо, підрозділ повинен намагатися уникати відступу до ВЗК. Кожен гекс, що містить ВЗК, до якого увійшло групування, що відступає, втрачає один крок загалом, а не на підрозділ. Ця втрата на додаток до наслідку бою. Дружні підрозділи не скасовують ВЗК за цієї потреби.

Підрозділи можуть порушити це правило, щоб задовольнити 9.2.1, що має перевагу.

9.2.3 ТРЕТИННИЙ ПРІОРИТЕТ: ДОЗВОЛЯЄ МІСЦЕВІСТЬ

За винятком, коли відступу перешкоджає складна місцевість, вона не впливає на протяжність відступу.

Пояснення для відступу та річок:

- Відступ через малу річку дозволено

- Відступ через великі річки не дозволено, окрім як по мосту.

Підрозділи можуть порушити це правило, щоб задовольнити 9.2.1 та 9.2.2, ці правила мають перевагу.

9.3 ШТАБИ ТА ВІДСТУПИ

9.3.1 ЗГРУПОВАНІ ШТАБИ ПІД ЧАС ВІДСТУПУ

Штаб, що на початку бою згрупований з бойовими підрозділами, повинен відступати разом з ними, якщо вони змушені відступати за наслідками цього бою.

9.3.2 ЗАХОПЛЕННЯ ШТАБІВ ПІД ЧАС ВІДСТУПУ

Бойовий підрозділ, що відступає, може захопити самотній ворожий штаб, просто увійшовши до гекса, в межах обмежень 9.1.

9.4 ПІДРОЗДІЛИ, ЩО НЕ МОЖУТЬ ВІДСТУПИТИ

Підрозділи, що не можуть відступити за будь-яких обставин (наприклад, це призведе до перевищення групування), повинні замість цього втратити один крок у своєму гексі, з якого не можуть відступити. Гравець-власник вільно обирає, який(і) підрозділ(и) зазнає цих втрат.

9.5 ІГНОРУВАННЯ ПЕРШОГО ЗНАЧЕННЯ ВІДСТУПУ

Підрозділи, що захищаються та розташовані в селищі або місті, ігнорують перший крок значення відступу.

9.5.1 ПЕРЕВАГА ЛИШЕ ДЛЯ ЗАХИСНИКА

Підрозділ, що нападає, займаючи гекс селища або міста та отримуючи результат AR (відступ нападника), не отримує переваги від вищезгаданого правила — він відступає як зазвичай.

10.0 ПРОСУВАННЯ ПІСЛЯ БОЮ

Кожного разу, якщо за наслідками нападу гекс захисника стає вільним, підрозділи, що нападають, можуть зайняти цей гекс. Просування після бою не є обов'язковим; нападник може просунути усі, деякі або жодного зі своїх підрозділів, що нападають за умови дотримання обмежень на групування. Першим гексом входу повинен бути початковий гекс захисника. Під час просування після бою підрозділи, що просуваються не витрачають ОП та ігнорують ВЗК.

10.1 ПІДРОЗДІЛИ, ЩО ЗАХИЩАЮТЬСЯ

Захисник не може просуватися після бою, незалежно від його наслідків.

10.2 ШТАБИ

Штаби можуть просуватися після бою з підрозділом/підрозділами у своєму групуванні.

10.3 МЕХАНІЗОВАНІ ПІДРОЗДІЛИ

Коли захисник відступає, механізовані бойові підрозділи (ті, що мають жовте значення пересування) можуть просуватися на два гекси. Механізовані підрозділи, що брали участь в одному бою, можуть закінчити своє просування в різних гексах, застосовуються звичайні обмеження. (Виняток: 11.3.3)

10.3.1 МЕХАНІЗОВАНІ ПІДРОЗДІЛИ ТА МІСЦЕВІСТЬ

Механізований підрозділ, що перетинає сторону гекса з малою річкою без мосту або входить до селища чи міста в першому гексі свого просування після бою, повинен зупинитися та не може просуватися далі до другого гекса.

10.4 НЕМЕХАНІЗОВАНІ ПІДРОЗДІЛИ

Немеханізовані підрозділи можуть просуватися лише на один гекс.

10.5 ОБМЕЖЕННЯ ПРОСУВАННЯ

Підрозділ не може просуватися до гекса, в який він не може дістатися звичайним пересуванням.

10.5.1 ВЕЛИКІ РІЧКИ

Підрозділ не може просуватися після бою через сторону гекса з великою річкою без моста.

11.0 ПОСТАЧАННЯ ТА ІЗОЛЮВАННЯ

Під час фази постачання обидва гравці перевіряють кожен зі своїх підрозділів, визначаючи існування шляху постачання. Якщо шлях постачання не можна простежити, підрозділ позначається маркером Out of Supply. Якщо в наступній фазі постачання для таких підрозділів можна простежити шлях постачання, гравець-власник прибирає маркер Out of Supply. Якщо підрозділ все ще не має постачання, але вже має маркер Out of Supply, то він стає ізолюваним, а маркер Out of Supply перевертається на бік Isolation. Якщо підрозділ вже має маркер Isolation, він не отримує додаткових стягнень.

11.1 ВІДСТЕЖЕННЯ ШЛЯХІВ ПОСТАЧАННЯ

Шлях постачання є маршрутом, вільним від ворожих підрозділів та ВЗК, прокладеним між підрозділом та джерелами постачання своєї сторони. Загалом, шляхи постачання можуть бути довільної довжини у гексах, якщо вони проходять відкритою місцевістю, автобаном, шляхами, ґрунтівками, залізницями або дружніми підрозділами.

11.1.1 ОБМЕЖЕННЯ ПОСТАЧАННЯ

Шлях постачання не може перетинати сторони гексів з великою річкою, сторони гексів непрохідної місцевості або сторони гексів води, якщо тільки гекс/сторони гексів не мають мосту. Шлях не може проходити гексами, зайнятими ворожими підрозділами або ВЗК.

Пам'ятайте, що дружні підрозділи скасовують ВЗК у своїх гексах ТІЛЬКИ за потреби постачання.

Якщо шлях заблокований та інших шляхів немає — гравець перевіряє усі потенційні шляхи постачання — підрозділ позначається як такий, що немає постачання.

11.1.2 ТРИВАЛІСТЬ ПОСТАЧАННЯ

Після вдалого відстеження, підрозділи мають постачання до наступної фази постачання, незалежно від обставин, що змінюються. Проте, підрозділи без постачання принаймні до наступної фази постачання будуть вважатися такими, що не мають постачання.

11.2 ДЖЕРЕЛА ПОСТАЧАННЯ

11.2.1 РАДЯНСЬКІ ДЖЕРЕЛА ПОСТАЧАННЯ

Радянський гравець повинен відстежувати постачання до будь-якого з радянських джерел постачання, по-

значених на краю мапи (червоно-білі). (Виняток: 1-а польська армія, див. 11.2.2)

11.2.2 ДЖЕРЕЛО ПОСТАЧАННЯ 1-ї ПОЛЬСЬКОЇ АРМІЇ
1-а польська армія повинна відстежувати постачання до джерела постачання польської армії на краю мапи (коричнево-червона позначка постачання у гексі 48.15).

11.2.3 НІМЕЦЬКІ ДЖЕРЕЛА ПОСТАЧАННЯ ШТЕТТИНУ
Німецький гравець відстежує постачання до будь-якого з німецьких джерел постачання на краях мапи (чорно-білі). (Виняток: 10-й корпус СС та корпус Теттау, див. 11.2.4).

11.2.4 НІМЕЦЬКІ ДЖЕРЕЛА ПОСТАЧАННЯ КОЛЬБЕРГУ
Німецький гравець повинен відстежувати постачання для підрозділів 10-го корпусу СС та корпусу Теттау до джерела постачання Кольберга (синьо-біла позначка постачання у гексі 44.30).

Історична довідка: Ці різні джерела постачання слугують для представлення різних баз постачання окремих сил, що також у разі відступу визначають їх шлях відступу до відповідних ліній сполучень.

11.3 ВПЛИВ ПОСТАЧАННЯ

11.3.1 ВІДСУТНІСТЬ ПОСТАЧАННЯ

Міць нападу та захисту підрозділів без постачання зменшується вдвічі. Це не впливає на їхню здатність пересування. Штаб з маркером OOS наприкінці фази постачання переформується. (Див. 12.2.2)

11.3.2 ІЗОЛЮВАННЯ

Ізольовані підрозділи мають вдвічі меншу міць нападу, захисту та норми пересування. Підрозділи, підпорядковані штабу без постачання також втрачають постачання. Коли штаб без постачання стає ізольованим, усі підпорядковані підрозділи також стають ізольованими.

11.3.3 МЕХАНІЗОВАНІ ПІДРОЗДІЛИ ТА ВІДСУТНІСТЬ ПОСТАЧАННЯ/ІЗОЛЮВАННЯ

Механізовані підрозділи можуть просуватися лише на 1 гекс після бою за відсутності постачання або ізолюванні.

11.4 ПОСТАЧАННЯ У 1 РАУНДІ

Від початку усі підрозділи на мапі мають постачання.

12.0 ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

12.1 ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА 1 РАУНДУ

Розподіл радянських очок командування на 1-й раунд [1*] вказує, що радянський гравець може витягнути лише одну фішку у цьому раунді. Зірочка (*) вказує, що радянський гравець одразу після завершення поточної німецької активації, може активувати усі армії, що зазнали нападу (звичайним нападом та/або загороджувальним вогнем) під час першого раунду. Кожна радянська армія може бути активована лише один раз (як зазвичай), використовуючи цей механізм реагування, або звичайний вибір фішки командування.

Якщо німці нападають на радянський підрозділ, чий штаб в цей час не перебуває на мапі, цей штаб (та його відповідна фішка командування) прибувають у фазу підкріплення цього раунду.

Приклад: якщо 3-й танковий корпус СС здійснює напад на 61-у та 2-у гвардійську танкову армію, радянський гравець після завершення ходу 3-го танкового корпусу СС активує кожну з цих армій, як зазвичай. Почніть з тієї, що першою зазнала нападу в німецький хід. Після цього витягуйте фішки, як зазвичай. У цьому прикладі фішки 61-ї та 2-ї гвардійської танкової армій, якщо будуть витягнуті пізніше в цьому раунді відкладаються осторонь.

Примітка до гри: Від початку усі підрозділи мають командування. Від початку усі підрозділи мають постачання. У 1-у раунді не дозволено радянське стратегічне пересування.

Примітка до гри: Німецький гравець повинен зважувати відносні переваги та недоліки проведення нападу на більш ніж одну радянську армію в першому раунді. Ігрове тестування показало багато різних потенційних результатів в залежності від масштабу німецьких нападів.

12.2 ШТАБИ

12.2.1 БОЙОВІ ВТРАТИ

Штаби ніколи не зазнають втрат кроків та не можуть бути знищені в наслідок бою або захоплення.

Однак, штаб повинен переформуватися, якщо усі бойові підрозділи, що були згруповані разом з ним на початку бою, були знищені в наслідок цього бою або через втрату кроку, або через неможливість відступу, або через відступ до ворожої ЗК.

12.2.2 ПЕРЕФОРМУВАННЯ

Штаб прибирається з його поточного гекса та одразу повертається на мапу його власником.

Переформування відбувається на якнайкоротшій відстані, але відповідаючи наступним вимогам:

- 1) Відстань щонайменше 5 (п'ять) гексів від гекса в якому знаходився штаб;
- 2) Поблизу будь-якого дружнього джерела постачання;
- 3) Не у ВЗК;
- 4) Повинен відстежуватися шлях постачання до дружнього джерела постачання.

Наприкінці фази постачання штаб з маркером OOS переформується. Якщо штаб не можна переформувати за правилами, то він входить як підкріплення в наступний раунд в місці джерела постачання, що належить цьому гравцеві.

12.2.3 ВІДСТУПИ

Штаб, що на початку бою згрупований з бойовими підрозділами, повинен відступати разом з ними, якщо вони змушені відступати за наслідками цього бою.

12.2.4 ПРОСУВАННЯ ПІСЛЯ БОЮ

Штаб, що згрупований з бойовими підрозділами на початку бою, може за рішенням нападника просуватися разом з ними, якщо вони просуваються після цього бою. Він може просунути на два гекси, якщо він згрупований з механізованими підрозділами, що просуваються на два гекси.

12.2.5 ПРИБИРАННЯ ШТАБУ

Штаб (та відповідна фішка командування) прибирається з гри за вказівкою таблиці випадкових подій.

12.2.6 САМОТНІ ШТАБИ ТА ЗАХОПЛЕННЯ

Самотні штаби можуть бути захоплені ворожими бойовими підрозділами під час пересування, що супроводжує відрізок підкріплення, звичайного відрізка

пересування, а також під час відступу та просування після бою. Ворожий підрозділ повинен мати ОП для входу до гексу; бути поруч недостатньо.

12.3 ФОРТЕЦЯ

Підрозділ фортеці/Festung є бойовим підрозділом та враховується до звичайного значення групування у гексі. (Див. 6.0) Фортеці не можуть пересуватися, завжди мають постачання та ігнорують наслідки відступу. Підрозділи, що згруповані разом з фортецями, відступають як зазвичай. Фортеці забезпечують постачанням німецький підрозділ, що згрупований з ним, доки фішка фортеці знаходиться зверху. Якщо це не так, то фортеця не надає додаткового постачання. Фортеці не розглядаються як джерела постачання для пріоритетів відступу (див. 9.1, 11.2.3 та 11.2.4).

12.4 ФОЛЬКСШТУРМ

У гри є 4 бойові підрозділи позначені як VOLKSTURM. Коли вони втрачаються в бою, ці підрозділи не вибувають з гри, а замість цього поміщаються до комірки Deutscher Volksturm. Під час відрізу розгортання фолькштурму німецький гравець може вільно розмістити їх у будь-якому контрольованому німцями гексі міста або селища на відстані принаймні п'яти гексів від радянських підрозділів. Їх не можна розміщувати позаду радянської лінії фронту, а також групувати разом або з іншими німецькими підрозділами.

12.5 РАДЯНСЬКИЙ 2-й ГВАРДІЙСЬКИЙ КАВАЛЕРІЙСЬКИЙ КОРПУС

Здійснювати командування та пересування 2-го гвардійського кавалерійського корпусу (3-я кавалерійська, 4-а кавалерійська та 17-а кавалерійська дивізії) можна лише за умови витягування фішки командування 1-го Білоруського фронту (1 BRF). (Див. 3.1.4).

Якщо витягується фішка 1BRF, радянський гравець може активувати будь-яку армію на свій вибір (*Виняток*: див. 3.1.3) та 2-й гвардійський кавалерійський корпус. 2-й гвардійський кавалерійський корпус повинен увійти в гру найперше, одразу після прибуття корпусу Теттау через випадкову подію.

12.6 ДОПОВІДЬ ЖУКОВА

Радянський гравець, у 8 та 9 раундах під час фази командування може вилучити одну радянську фішку командування та відкласти її осторонь. Ця вилучена фішка приховується від німецького гравця. Фішка кладеться назад до інших у фазу завершення раунду. За бажанням, одну й ту саму фішку можна вилучити в обох відповідних раундах. За кожен раунд, коли радянський гравець використовує цю можливість, він втрачає наприкінці гри 1 ПО. Для нагадування додається маркер Zhukov/Жуков (-1VP/-2VP).

Примітка до гри: Це правило включено для пом'якшення більш жорстких вимог, притаманних випадковій фішці командування; отримуючи більший контроль над своїми арміями, радянський гравець повинен захопити більше гексів ПО.

13.0 АВІАПІДРОЗДІЛИ

Німецький гравець має чотири, а радянський — два авіапідрозділи. Однак, кожна сторона може використати максимум чотири (4) очки повітряного нападу в одному раунді. Усі авіапідрозділи мають два значення: +2 на лицевому боці (ПОТУЖНИЙ НАПАД) та +1 на зворотному (ЗВИЧАЙНИЙ НАПАД).

Примітка до гри: Може здатися дивним, що німці мали "більшу" повітряну підтримку на цьому етапі війни, але вони діяли з місцевих аеродромів й тому могли виконувати більше вильотів, тоді як радянська авіація перебувала в стані перебазування після 300-мильного просування від Вісли трохи більше, ніж за два тижні.

13.1 ПОВІТРЯНИЙ НАПАД

Під час відрізу бою гравець, що нападає, може підтримати будь-який бій, що триває, просто розмістивши авіапідрозділ на підрозділ (підрозділи), що є ціллю. Гравець може вільно обрати виконання ЗВИЧАЙНОГО НАПАДУ (+1) або ПОТУЖНОГО НАПАДУ (+2). Значення, вказане на авіапідрозділі є зсувом вправо у ТНБ, що авіапідрозділ додає до нападу після підрахунку співвідношення. До одного нападу на один підрозділ (підрозділи) можна залучити не більше двох авіапідрозділів.

13.1.1 ЗВИЧАЙНИЙ ТА ПОТУЖНИЙ НАПАД

Авіапідрозділ, що використав ПОТУЖНИЙ НАПАД, стає Grounded/На землі. Проте, авіапідрозділ, що використав ЗВИЧАЙНИЙ НАПАД, просто повертається на базу та розміщується до частини Refit/Оснащення комірки Grounded/На землі.

13.2 АВІАПІДРОЗДІЛИ НА ЗЕМЛІ

Авіапідрозділ стає Grounded/На землі одним з двох шляхів: за таблицею випадкових подій, або якщо гравець використав ПОТУЖНИЙ НАПАД.

13.2.1 ПОРЯДОК

Авіапідрозділ, що приземлюється розміщується до частини 'на землі' комірки Grounded/На землі. У наступному відрізу повернення оснащених авіапідрозділів він переміщується до частини 'оснащення' комірки.

13.2.2 ПОВЕРНЕННЯ У ГРУ

Усі авіапідрозділи з частини 'оснащення' комірки Grounded/На землі, повертаються до своєї відповідної комірки під час наступного відрізка повернення оснащених підрозділів.

14.0 ЩО ПОТРІБНО ДЛЯ ПЕРЕМОГИ

Restricted by publisher

Restricted by publisher

Restricted by publisher

Restricted by publisher

Restricted by publisher

15.0 НАЛАШТУВАННЯ

Гравці обирають сторону (німецьку чи радянську) та розставляють свої сили відповідно до вказівок по налаштуванню, наведених нижче.

Розмістіть усі підкріплення до їх раунду прибуття на відповідному аркуші гравця, авіапідрозділи до відповідних комірок та покладіть маркер раунду на раунд 1.

Усі підрозділи починають з повною міццю, маючи постачання, командування та в межах обмежень групування.

(Pol) = польські підрозділи

15.1 НІМЕЦЬКІ ВІЙСЬКА:

Stell II HQ	(04.18)
Pommern VLKSTM	(01.06)
Klein/Den	(03.07)
II/26FJ/Den	(08.08)
PzJG54/9FJ, PzJG53/9FJ, (в межах 1 гекса від 04.11)	
PzJG51/9FJ, 9J/9FJ,	
9P/9FJ, FJzbV//9FJ	
I/26FJ/9FJ	(04.14)
Engel/Den	(06.07)
Festung Bahn, KG Schmeling	(07.05)
6J/DEN	(10.08)
EaU Stettin, Pyritz II VLKSTM	(13.07)

Rein/Den	(14.09)
Hessen I VLKSTM	(12.09)
Hessen II VLKSTM	(12.08)
39 Pz HQ	(10.13)
44Pz/233, 142/233, 139/233, 144P/233, 144J/233	(в межах 1 гекса від 16.17)
44A/233	(17.15)
22/10SS	(10.16)
Lang/10SS, 10A/10SS	(13.16)
21/10SS	(12.16)
10P/10SS, 10J/10SS	(11.16)
StuG/10SS	(14.15)
4Pz/4SS	(11.13)
8/4SS	(12.14)
4A/4SS	(12.15)
7/4SS	(10.12)
69/28SS	(17.11)
70/28SS	(20.12)
28J/28SS	(18.12)
28P/28SS	(20.11)
3SS PZ HQ	(27.15)
Oehms/27SS, 27J/27SS	(22.13)
Rehman/27SS, 27P/27SS	(23.12)
503SS	(25.16)
Festung Arnswalde, Voigt	(26.08)
HvS/11SS	(25.12)
23/11SS, 11A/11SS	(24.12)
24/11SS, Schulz-Streek	(26.12)
102Pz/FB	(30.19)
673J/FB	(29.18)
120P/FB	(32.16)
100/FB	(30.15)
Klotz/23SS	(23.19)
49/23SS	(25.18)
23J/23SS	(24.19)
Sülberg	(29.11)
Schäfer	(30.13)
Munzel HQ	(16.15)
911/FG	(29.22)
101Pz/FG	(41.18)
124P/FG	(29.23)
99/FG	(42.16)
951P	(16.13)
100/104PJ	(15.13)
4J/104PJ	(14.16)
2J/104PJ	(17.14)
3J/104PJ	(18.15)
1A/104PJ	(19.15)
5Jäg/104PJ	(14.13)
281P/281, 368/281, 322/281, 418/281	(в межах 1 гекса від 36.21)
10SS HQ	(39.21)
Kausch	(40.21)
Scha/z402	(38.15)
Kohl/z402	(32.14)
Mens/z402	(40.15)
Hard/z402	(34.14)
56J/5J	(48.24)
75J/5J	(47.22)
5P/5J	(48.23)
FHJ3/LEH	(46.18)
FHJ1/LEH	(44.18)
FHJ4/LEH	(47.18)
FHJ2/LEH	(42.17)

Corps Tettau:

див. події 19.1.5

ПОЧАТКОВЕ РОЗТАШУВАННЯ АВІАПІДРОЗДІЛІВ:

1 JG, Rudel (комірка Luftflotte 6)
2 JG, 3 JG (комірка Grounded)

15.2 РАДЯНСЬКІ ВІЙСЬКА:

2GT HQ	(16.05)
19M/1M	(11.06)
35M/1M	(06.05)
37M/1M	(02.05)
219T/1M	(08.06)
6GT	(13.03)
79GT	(19.08)
18 ENG	(12.02)
33G/9GT, 65GT/9GT	(13.05)
47GT/9GT, 50GT/9GT	(14.07)
48GT/12GT	(14.11)
66GT/12GT	(17.08)
49GT/12GT	(16.09)
34G/12GT	(15.11)
61 HQ	(29.06)
85T	(26.09)
38 ENG	(25.02)
212/80	(24.10)
356/80	(27.08)
75G/9G, 152	(21.09)
415/9G	(30.12)
12G/9G	(33.12)
23/89	(28.10)
311/89	(23.08)
397/89	(40.13)
11 GdT	(30.09)
Konstantinov HQ,	(в межах 1 гекса від 31.10)
14GC/7GC, 15GC/7GC, 16GC/7GC	
119UR/7GC (26.07)	
47 HQ	(38.06)
143/129	(23.01)
143/129	(23.01)
185/77	(13.04)
76/125	(38.13)
4 (Pol)	(45.14)
2 (Pol)	(44.16)
1C (Pol)	(45.17)
6 (Pol)	(47.17)
1T (Pol)	(45.15)

2 GC Corps:

див. події 19.1.5

ПОЧАТКОВЕ РОЗТАШУВАННЯ АВІАПІДРОЗДІЛІВ:

6 GA (комірка Air Army 16)

15.3 ПІДКРІПЛЕННЯ

РАУНД 1

НІМЕЦЬКІ ВІЙСЬКА:

11Pz AOK Draw Chit,
1/1Mar (входить до **A**)

РАДЯНСЬКІ ВІЙСЬКА:

47A Draw Chit,
88GT, 132/129 (входять до **D**),
364/7, 265/7, 207/79, 115UR (входять до **F**),
1 HQ (Pol), 1 (Pol) (входять до **G**)

РАУНД 2

НІМЕЦЬКІ ВІЙСЬКА:

234P/163, 310/163, 307/163, 324/163, 234J/163 (висаджуються з потягу до гексу **37.21**)

РАДЯНСЬКІ ВІЙСЬКА:

1 Pol Draw Chit, 3 Sh Draw Chit, 146/7 (входять до **E**), 3Sh HQ, 260/129 (входять до **F**), 3 (Pol), 1 Eng (Pol), 2 Eng (Pol) (входять до **G**),

РАУНД 3

РАДЯНСЬКІ ВІЙСЬКА:

1 BRF Draw Chit, 328/77 (входять до **D**), 8MR/9T, 95T/9T, 23T/9T, 108T/9T, 36GT/9T, 2AES (входять до **E**), 25 Eng, 150/79, 171/79, 33/12G, 52G/12G, 23G/12G (входять до **F**), 4T (Pol) (входить до **G**)

РАУНД 4

НІМЕЦЬКІ ВІЙСЬКА:

3Pz AOK Draw Chit

РАДЯНСЬКІ ВІЙСЬКА:

9 GA (авіапідрозділ), 234/77 (входить до **C**)

РАУНД 6

РАДЯНСЬКІ ВІЙСЬКА:

175/125, 18 ENG, 70GT (входять до **C**)

РАУНД 7

РАДЯНСЬКІ ВІЙСЬКА:

1 GT Draw Chit, 1GT HQ, 64GT, 19, 17ENG, 40GT/11GT, 44GT/11GT, 45GT/11GT, 27GR/11GT, 19GM/8G, 20GM/8GM, 21GM/8GM, 1GT/8GM, 8GMC/8GM, 48GT (входять до **D**)

РАУНД 8

НІМЕЦЬКІ ВІЙСЬКА:

2/1Mar, 1P/1Mar, 4/1Mar, 210 (входять до **B**)

16.0 ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Наступне правило, наприклад, якщо грають гравці з різним досвідом, може бути додано за згодою обох гравців.

16.1 НАКАЗИ СТАВКИ

Радянський гравець, у 2 та 3 раундах під час фази командування може вилучити одну фішку радянського командування та відкласти її осторонь. Ця вилучена фішка приховується від німецького гравця. Фішка кладеться назад до інших у фазу завершення раунду. За бажанням, одну й ту саму фішку можна вилучити в обох відповідних раундах. За кожен раунд, коли радянський гравець використовує цю можливість, він втрачає наприкінці гри 1 ПО. Для нагадування додається маркер Stavka/Ставка (-1VP/-2VP).

Примітка до гри: Це додаткове правило, вочевидь, пов'язане з 12.6 "Доповідь Жукова", але тут воно дає радянському гравцеві більш керовану відповідь на німецький напад. Обидва правила також можна використовувати, якщо гравці мають різний досвід.

16.2 ІНШИЙ ВАРІАНТ НІМЕЦЬКОЇ РАПТОВОЇ ПЕРЕМОГИ

До початку гри гравці можуть вирішити використовувати наступне правило замість 14.2.1 Німецька раптова перемога.

Якщо німецький гравець знімає облогу Арнсвальда та виводить три підрозділи до закінчення 3-го раунду,

замість того, щоб закінчити гру в цей момент, присутній німецькому гравцю 3 переможних очки. Їх буде віднято з радянського загального результату наприкінці гри.

Примітка до гри: Це говорить, що гра гарантовано проходитиме усі десять раундів, оцінюючи дієвість контрнаступу радянського гравця, незалежно від успіху німецького гравця.

16.3 РАДЯНСЬКА 234-а ПІХОТНА ДИВІЗІЯ

Радянська піхотна дивізія 234/77, що спочатку входила до складу 47-ї армії, близько 1 березня (8-й раунд) перейшла під командування 61-ї армії. Якщо гравці бажать відображення цього, замініть цей підрозділ на 234/80 (відмічений зірочкою) у фазі поповнення 7-го раунду. 234/80 перебирає повний стан 234/77 — розташування, стан постачання, втрату кроку, тощо. Якщо на той час 234/77 знищено, то заміна не відбувається.

16.4 ВІДКЛАДЕНЕ ВІДВЕДЕННЯ 39-го ТАНКОВОГО КОРПУСУ

На початку 5-го раунду присудіть радянському гравцеві 1/2 ПО, якщо не відбулося відведення 39 танкового корпусу (та дивізій FG і FB) за таблицею випадкових подій, та продовжуйте присуджувати 1/2 ПО кожного раунду, доки його не буде виведено. Отже, якщо 39 танковий корпус ніколи не буде відведено, радянський гравець отримує до кінця гри 3 ПО на додаток до очок з переможних гексів. Части заокруглюйте наприкінці гри.

Примітка до гри: Час виведення 39 танкового корпусу може мати вирішальне значення для загальної дієвості радянських військ — навіть його присутність на один раунд довше може мати великий вплив. Це додаткове правило говорить, що німецькому гравцеві, якщо він матиме додатковий раунд або два з 39 танковим корпусом, все одно доведеться докласти чимало зусиль, щоб зупинити будь-який значущий радянський прорив для здобуття перемоги або нічиєї. Присутні у гри маркери включені для нагадування про ці ПО.

17.0 НОТАТКИ ДИЗАЙНЕРА

Розробка цієї гри почалася, після прочитання мною про зусилля 11-ої дивізії СС "Нордланд" у 1944 та 1945 роках. Я випадково натрапив на "Операцію Сонцестояння" (Sonnenwende) та подумав, що міг би зробити невелику гру про неї. Але, як і належить мені, вона незабаром переросла в щось більше та раптом я включив до неї радянську Східно-Померанську кампанію. Мушу зізнатися, що в мене також була думка про додавання битви за Зеєловські висоти. На щастя, я зупинився в потрібний час.

Почну з того, що повторю те, що я написав у своїй гри про Нарву: "Кілька речей, про які я повинен згадати одразу, щоб вони не викликали великих обговорень пізніше: налаштування не є на 100% історично правильним".

Я намагався відтворити початкові позиції якнайкраще. Радянський бойовий порядок було легко встановити, а німецький я знайшов у копіях журналів бойових дій. Але кількість оперативних сил, допоміжних загонів, блокуючих підрозділів, фолькштурму і т.і.

19.0 ВИПАДКОВІ ПОДІЇ

ускладнює оцінку моці підрозділів у цій грі. Попри те, що радянська сторона мала перевагу 3:1 в особовому складі та 5:1 в танках, німецький бойовий дух робить їхні підрозділи настільки ж міцними. В цій грі обмежена кількість вільних налаштувань, оскільки більшість німецьких підрозділів прибули на місце подій протягом 14-15 лютого.

Чотири мушкетери цього проекту внесли великий внесок у його завершення, причому не в якомусь певному порядку. Ян Ларссон завжди зголошується бути першим тестувальником, навіть коли мої проекти різнонаправлені, є ведучим при знайденні серйозних помилок та майстерним тактиком.

Олі Палмквіст, словесно зіштовхнув мене з дивану та спостерігав за тим, як я це зробив; чудовий агресивний гравець, що знаходить проблему, яку ми всі пропустили та чудовий автор бойових звітів.

Девід Ларсен надав блискучий аналіз та оцінку гри під час тестування; людина, яка добре виявляє правила, що потребують роз'яснення. І, нарешті, Пол Шеклтон, який високо тримав факел та виконав блискучу роботу з розробки; надавав чудові поради з повагою до мого творіння, а також до історії та змісту. Панове, це була велика честь. Я сподіваюся, що мені пощастить попрацювати з вами знову.

Стефан Екстрьом

Restricted by publisher

18.0 ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

Heeresgruppe Weichsel, Anlagen zum Kriegstagebuch

15.02.1945 - 28.02.1945

Als Stargard verloren ging - Heinz Bliss/ Hans Hoffmann

Hitler's Flemish Lions - Jonathan Trigg

Tragödie am die Treu - Wilhelm Tieke

Under Himmler's Command - Hans-Georg Eismann

King Tiger vs IS-2, Operation Solstice 1945 - David R. Higgins

Division Nordland i Strid – Wilhelm Tieke, Lennart Westberg, Martin Månsson

SS-Panzer-Aufklärungs-Abteilung 11 "Nordland" - Herbert Poller

The Siege of Küstrin - Tony LeTissier

Zhukov at The Oder - Tony LeTissier

Stalin's Favorite: 2nd Guard Tank Army Vol. II – Igor Nebolsin

German Lageskarten 15.02.1945 – 6.03.1945

Журнал боевых действий войск 61 армии за февраль 1945 г. (Journal of military operations of troops 61 Army 02.01.1945—28.02.1945)

Журнал боевых действий войск 47 армии за февраль 1945 г. (Journal of military operations of troops 47 Army 02.01.1945—28.02.1945)

Журнал боевых действий войск 2 гв. танковой армии за февраль месяц 1945 г. (Journal of military operations of troops 2 Gd Tank Army 02.01.1945—28.02.1945)

Журнал боевых действий войск 3 ударной армии за январь 1945 г. (Journal of military operations of troops 3 Shock Army 02.01.1945—28.02.1945)

Журнал боевых действий 1 Белорусского фронта за февраль 1945 года (Journal of military operations of troops 1 Belorussian Front 02.01.1945—28.02.1945)

Restricted by publisher

Restricted by publisher

Restricted by publisher

Restricted by publisher

Restricted by publisher

Restricted by publisher

Restricted by publisher



www.threecrowns games.com
order.threecrowns games@gmail.com